Mount & Blade 2

EINE RELEASE-TRAGÖDIE IN ZIG AKTEN

Es sollte 2017 kommen, jetzt erscheint uns 2019 schon unwahrscheinlich: Mount & Blade 2: Bannerlord will einfach nicht fertig werden. Dabei macht es durchaus Fortschritte. Dimi findet: eine Misere.

Der Autor

Dimi hat sich schon vor Jahren in Mount & Blade: Warband verliebt. Mit den entsprechenden Mods tauschte er das fiktive Szenario mit dem historischen Mittelalter, kämpfte in den Kreuzzügen, führte als Dimitrios byzantinische Heere oder schlug sich im Norden mit skandinavischen Barbaren. Mal als Ritter, mal als Räuber, stets so tief im Spiel versunken wie in kaum einem anderen Rollenspiel.

Die Fans von Mount & Blade sind eine wahrhaft geduldige Community. Seit Jahren warten sie auf Mount & Blade 2: Bannerlord. Immer mal wieder dringen Neuigkeiten in Form von Trailern, Entwicklerаussagen oder Studiobesuchen der GameStar an die Oberfläche. Doch dann taucht das türkische Team von Taleworlds wieder hinab in die Schmiede, um ein weiteres Jahr auf der Release-Uhr verstreichen zu lassen. Anfang 2017 war ich in Ankara vor Ort, damals machte das Spiel bereits eine ordentliche Figur, gab mir als Serienveteran beim Anspielen genau das, was ich wollte. Sogar einen groben Release-Zeitraum bekam ich: »Im Laufe dieses Jahres planen wir eine Veröffentlichung«, hieß es. Jetzt ist mehr als ein Jahr vergangen, ich schaue mir auf der Gamescom 2018 erneut Mount & Blade 2 an, sehe einerseits wirklich große Schritte in die richtige Richtung, andererseits bestätigt sich die Befürchtung, dass ein Erscheinen in diesem Jahr nicht wirklich zur Debatte steht. Ich zweifle sogar stark daran, dass wir noch 2019 mit Bannerlord rechnen können. Und das frustriert den Fan in mir.

Ein Schritt nach vorne, zwei nach links

Mount & Blade 2 ist ein durch und durch besseres Spiel – sowohl im Vergleich mit dem Vorgänger, als auch im Hinblick auf meinen Studiobesuch im vergangenen Jahr. Das sieht man an allen Ecken und Enden. Die Weltkarte wirkt deutlich stimmiger, die Landschaften abwechslungsreicher, das Skill- und Levelsystem scheint all die Dinge zu bieten, die ich mir als Fan wünsche: Die Grundlage für eine Sandbox, in der ich selbst entscheide, wer, was oder wo ich in dieser Mittelalterwelt sein möchte. Vom Strategen über den gewieften Händler oder plündernden Söldner bis hin zur Reiter-Bogenschützin. Ich levele auf, schalte Perks frei, verbessere meine Fähigkeiten als Kommandeur. Und diese Schlachten! Ein martialisches Träumchen! Die Physik innerhalb der Kämpfe mag recht rudimentär sein, hängt sich auch mal auf. Wenn ich mit einem Pferd und ordentlich Vollgas einem Reiter in die Flanke krache, bremst mein Ross beim Aufprall auf null herunter, ohne dass irgendwas passiert.

Doch im gleichen Atemzug vermitteln nur wenige andere Spiele die gleiche Wucht wie Bannerlord, wenn ich im Getümmel zwei Feinde mit einer Streitaxt von den Füßen hole. Oder ich verfolge einen Reiter, schleudere ihm meinen Speer in den Rücken – der Einschlag, das Absacken im Sattel! Mount & Blade 2 ist ein Total War für Action-Fans, bei den Gefechten und Schlachten stimmt einfach alles.

Nicht ganz The Witcher 3, aber dennoch eine hübsche Szenerie. Inwiefern auch sehr kleine Siedlungen begehbar sind, ist noch nicht bekannt.

Den großen Städten können wir einen Besuch abstatten, um Handel zu treiben oder sogar eigene Geschäfte zu erwerben.

Treffen große Heere aufeinander, fallen auch die Echtzeitschlachten gewaltig aus, wie bei diesem Kavallerieansturm auf formierte Infanterie.

Der Frust mit dem »Irgendwann«

In den Städten kann ich mich in der Gamescom-Demo bereits mit unterschiedlichen Fraktionen gut stellen, die Areale wirken deutlich schicker und natürlicher als in Warband, Erinnerungen an die stimmungsvollen Landschaften aus Kingdom Come: Deliverance kommen auf. Rein technisch kann Bannerlord zwar nicht mit dem RPG von Warhorse mithalten, weil beispielsweise NPCs immer noch als stumme, ausdruckslose Questgeber herumstehen, doch anders als noch 2017 erkenne ich den Game-of-Thrones-Ansatz, den Taleworlds hier verfolgt: Irgendwann einmal soll ich als Spieler mit anderen Lords um die Macht kämpfen, mich vom Vagabunden zum König aufschwingen können. Aber wann ist irgendwann?

Geduldige Naturen in der Community werden an dieser Stelle einwerfen: »Ist doch gut, wenn sich die Entwickler die Zeit nehmen, ihr Spiel ordentlich zu machen. Lieber lange warten und dafür ein rundes Paket, als ein kaschiertes Early-Access-Produkt, bei dem wir fünf Monate nichts als Bugfixes bekommen.« Kann ich völlig nachvollziehen, ich teile diese Haltung sogar. Nur hocke ich im Interview mit den Kollegen Holger, Peter sowie Studiochef Armagan Yavuz und bekomme den Eindruck, dass Mount & Blade 2 mehr verharrt, als es müsste. So wurde das Interface seit 2017 im Prinzip komplett verworfen und neu entwickelt – die neue Variante der Menüs und Dialoge sieht aber nach kaum mehr als einem aufgehübschten, verzierten Warband aus. Yavuz erzählt, dass es noch andere Bereiche gab, die gestrichen und von der Pike auf rekonzipiert wurden. Man sei jetzt an einem Punkt, an dem die Grundlagen von Bannerlord soweit rund laufen.

Kaum etwas ist so befriedigend in Bannerlord wie die Gefechte. Die fühlen sich echt an.

Noch immer Grundlagenarbeit

»Grundlagen« ist ein schwieriges Wort für ein Spiel, das ursprünglich im vergangenen Jahr erscheinen sollte. Yavuz spricht von großen Features, die in Zukunft noch eingebaut werden sollen, alles freilich noch vor dem Release. Sein Enthusiasmus – und den habe ich schon 2017 in Ankara erlebt – scheint ungebrochen. Und das ist auch die große Stärke von Taleworlds: Dieses Studio hat wunderbar kreative Ideen, bastelt an einer Sandbox, die bei jedem Anspielen runder, besser und faszinierender ausfällt. Warband-Fans finden also reichlich Gründe, freudig mit dem Bein zu wackeln.

Das tut der Fan in mir förmlich ununterbrochen, trotzdem bin ich enttäuscht. Mount & Blade 2 ist noch immer ein ganzes Stück vom vollen Release entfernt, im Interview mit Taleworlds fällt sogar der Begriff Early Access, Multiplayer-Komponenten fehlen noch, die KI verhält sich abseits der Kämpfe noch sehr statisch, das Endgame existiert noch gar nicht. Klar, allmählich wird ein ganzer, schicker Lederschuh draus, aber ich fürchte, dass wir bis 2020 warten müssen, bevor wir uns den überstülpen können. Ein Jammer! ★