

Mount & Blade 2: Bannerlord

DAS EINZIG WAHRE ROLLENSPIEL?

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Taleworlds** Entwickler: **Taleworlds** Termin: **März 2020**

Auf DVD: Preview-Video

Es ist offiziell: Witze über den bestimmt eh nie eintretenden Release von Mount & Blade 2 sind seit Verkündung des Early-Access-Starttermins passé. Wir erklären mit Hilfe der Entwickler, wieso sich Fans völlig freier Sandbox-RPGs wie Bolle auf den März 2020 freuen sollten. Von Peter Bathge

Der Running Gag hat das Ende seiner Laufzeit erreicht. Schluss mit den Witzen, dass wahrscheinlich selbst Star Citizen früher fertig wird! Es hat ein Weilchen gedauert, aber sieben Jahre nach der ersten Ankündigung und acht Jahre nach Beginn der Entwicklung hat Mount & Blade 2: Bannerlord endlich einen Release-Termin. Ja, das Mittelalter-Mammutwerk, das für seine Fans so etwas wie der Heilige Gral der Rollenspiele ist, wird erscheinen. Aber es wäre nicht Mount & Blade 2, wenn nicht selbst diese frohe Kunde mit einem »Ja, aber ...« verknüpft wäre. Ja, Bannerlord erscheint im März 2020, aber es ist nur die Early-Access-Version. Und die soll laut dem Chef von Entwickler Taleworlds gar nur eine rudimentäre Fassung sein. Wir haben Mount & Blade 2

bereits gespielt, wir sprachen für euch mit den Entwicklern, wir hatten sie auf der gamescom sogar zu Gast bei unserem Live-Streaming-Programm #gctogether (kann man sich auf Twitch noch in der Aufzeichnung anschauen). Und am Ende dieser Vorschau werdet ihr wissen, warum selbst gestandene Redakteure den Early-Access-Release nicht abwarten können und Bugs, fehlende Spielinhalte und mögliche Performance-Probleme bei Mount & Blade 2: Bannerlord bereitwillig in Kauf nehmen. Denn sie hoffen darauf, bereits in ein



Obwohl Bannerlord deutlich hübscher aussieht als der Vorgänger, wirkt manches an der Grafik vergleichsweise billig. Etwa die übertrieben flatternde Mähne unseres Pferdes.





Kingdom Come: Deliverance trifft Crusader Kings 2: Mit Mount & Blade 2 erwartet uns im März 2020 ein absoluter Leckerbissen für Mittelalter-Fans.

paar Monaten den Spaß ihres Lebens zu haben. Ihres Ritterlebens, wohlgemerkt.

Mount & Blade 2 bietet die ultimative Freiheit

Im realen Leben ist ein Jahr seit der letzten gamescom-Demo und unserer dazugehörigen Mount-&Blade-2-Preview vergangen. In der Welt Calradia sind zehn Jahre ins Land gezogen: In der Demo (Version 0.3.2.) stehen zu Beginn zwar dieselben drei Charaktere wie damals zur Auswahl, aber sie sind eine Dekade älter. Wichtig: Das ist nur ein Gag für die Journalisten; wer Mount & Blade

2: Bannerlord zum (Early-Access-)Release spielt, wird seine eigene Figur erstellen, das Auswahlmenü zu Beginn gibt's lediglich in der Demo. Die Spielzeit des Mittelalter-Rollenspiels verteilt sich gleichmäßig auf die Echtzeitschlachten aus Third-Person- oder Ego-Perspektive und das Management der eigenen Truppe auf der Weltkarte. Euer Held gehört einem Clan an, der wiederum in den Diensten einer Fraktion steht, etwa eines Königreichs mit einem Herrscher an der Spitze und vielen KI-Untertanen.

Mount & Blade 2 ist eine Sandbox: Bereits zu Beginn dürft ihr in jeden Winkel der



Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, bietet Mount & Blade 2: Bannerlord ein Inventar mit vier Waffen- und zahlreichen Ausrüstungslots für jeden Helden.

Spielwelt reisen und machen, was ihr wollt. Händler, Räuberjäger, Söldner – euch stehen viele Karrieren offen. Kämpfe sind kein Muss, man kann das Spiel Hunderte Stunden lang spielen, ohne auch nur ein Gefecht auszutragen, darf sich mit Gold praktisch zum Sieg kaufen. Wie ein solcher Sieg aussieht, das definiert jeder Spieler für sich selbst, denn feste Ziele gibt es abseits des Tutorials nicht. Macht doch einfach, was ihr wollt; reist dahin, wo es euch gefällt! Es gibt Wüsten und Wälder, Steppen und mitteleuropäische Landstriche mit gemäßigttem Klima. Calradia ist zwar ein fiktives Setting, aber ähnlich wie Kingdom Come: Deliverance setzt Mount & Blade 2: Bannerlord auf den Anstrich von Realismus. Drachen oder andere Fantasy-Kreaturen? Nein!

Viel zu tun

Alles läuft in Echtzeit ab, das Geschehen auf der Weltkarte könnt ihr beschleunigen oder pausieren. Zu jedem Zeitpunkt reisen Hunderte KI-gesteuerte Gruppen von Stadt zu Stadt. Denn Mount & Blade 2 simuliert eine lebendige Welt, die sich auch weiterdreht, wenn der Spieler gar nichts macht und zum Beispiel im Gefängnis sitzt. Königreiche erklären einander den Krieg und Clans kämpfen um die Vorherrschaft, Waren werden verladen und das dynamische Handelssystem reagiert in Echtzeit auf Lieferungen. So werden die Preise für Lehm, Fell oder Holz, Datteln, Trauben und Eisenerz, Flachs oder Fisch gemäß Angebot und Nachfrage ständig angepasst. Logisch: Nahe der Produktionsstätten ist der Einkauf von Handelsgütern billig, je größer die Entfernung zum Herstellungsort, desto wertvoller wird die Ware. Und natürlich ist es profitabler, verarbeitete Produkte wie Werkzeuge und Waffen statt



Äxte eignen sich prima, um Schilde zu durchbrechen – mit einem Speer habt ihr dagegen wenig Chancen, die Abwehr dieser Soldaten zu überwinden.

der Basisrohstoffe zu verkaufen. So stellt eine Schmiede aus Eisen und Holz beispielsweise Speere her. Besonders begehrt sind Luxuswaren wie Seide oder Vasen; das Bedürfnis danach steigt bei den Bürgern ab einer bestimmten Größe einer Stadt.

Der Spieler darf Handelsrouten erstellen und Karawanen losschicken, die er im Idealfall vor Räubern schützt – entweder durch KI-Wachen oder manuell, indem er selbst mitreitet. Alle Spieler außer den strengsten Pazifisten sollten sich ohnehin eine Eskorte zulegen und schlagkräftige Truppen anheuern, die euren Helden begleiten.

Neben solch gesichtslosen Kriegern en masse gibt's auch KI-Begleiter, die in Tavernen & Co. ihre Dienste anbieten. Genau wie der Hauptheld lassen sie sich individuell ausrüsten. Es gibt unzählige Items und Waffen, vom Bogen über Äxte und Schwerter bis hin zu Speeren und Lanzen. Rüstungen ver-

ändern das Aussehen der Figuren radikal, selbst euer Pferd könnt ihr mit unterschiedlicher Schutzkleidung ausstaffieren.

Eure Begleiter haben zwar eigene Hintergrundgeschichten, es handelt sich aber nicht um so detailliert ausgearbeitete Figuren wie die NPCs in Bioware-Rollenspielen. Vieles in Mount & Blade 2 ist nämlich prozedural generiert, manches wiederholt sich, die vorwiegend unvertonen Dialoge mit Auftraggebern bestehen aus sich wiederholenden Textbausteinen. Das ist der Preis des großartigen Sandbox-Gameplays: Es geht nicht um eine vordefinierte Geschichte, die ihr nachspielt, stattdessen erlebt ihr mit jedem Charakter ganz eigene Abenteuer. Wer will, verdingt sich als Arenakämpfer und nimmt an Turnieren in den Städten teil. Ihr könnt euch darauf konzentrieren, Quests zu erfüllen oder auf Banditenjagd gehen. Oder ihr werdet selbst zum Outlaw und lauert mit



Die Zahlen stehen für Soldatengruppen, die in Echtzeit durch die Lande ziehen – mit eigener Agenda, unabhängig von unserem Helden.

Waren beladenen Karawanen im Wald auf, um überraschend zuzuschlagen. Eurer Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt.

Mein Clan, meine Armee, meine Stadt

Dass ihr Teil eines größeren Ganzen seid, solltet ihr bei Mount & Blade 2: Bannerlord stets im Hinterkopf behalten. Denn es hat Vor- und Nachteile. Euer Clan ist euch stets loyal, er besteht aus mehreren Figuren ähnlich eurem Avatar, die mit ihren eigenen Soldaten durch die Spielwelt schwirren. Indem ihr Ruhmpunkte sammelt, etwa durch das Erfüllen von Aufträgen oder geschlagene Schlachten, gewinnt ihr an Einfluss und könnt Verbündete an eure Seite rufen.

Dann schmiedet ihr aus mehreren Gruppen große Heere, die eurem Kommando folgen, aber auch erstmal in Echtzeit zu euch stoßen müssen. Und Vorsicht, die Integrität der Truppe schwindet mit der Zeit, wenn ihr nicht regelmäßig Siege einfahrt! Auch auf die Moral der Soldaten müsst ihr achten, jeden Tag werden Nahrungsmittel und Gold von eurem Konto abgebucht; wer nichts hat, um leere Mägen zu füllen und den Sold seiner Leute zu bezahlen, steht bald mutterseelenallein da. Sogar die Zusammensetzung des Heeres beeinflusst die Laune: Zwar könnt ihr theoretisch Truppen aus allen Nationen anheuern, in der Praxis arbeiten die aber nicht so gut zusammen; die kulturellen Unterschiede drücken auf die Stimmung. Als kleines Licht könnt ihr natürlich auch selbst Teil einer Armee werden, dann kommandiert ihr in Kämpfen lediglich eure unmittelbaren Begleiter, während die KI-Verbündeten den Rest übernehmen. Denn das ist ein wiederkehrendes Motiv von Mount & Blade 2 – in diesem Mittelalter-Setting ist der Spieler nur einer von vielen. Statt der Auserwählte zu sein, seid ihr anfangs eben nur ein Glücksritter, wie es sie zuhauf gibt. Erst nach und nach erlangt ihr mehr Ansehen und Einfluss. Euer König oder Fraktionsanführer weist euch und eurem Clan in diesem Fall vielleicht die Kontrolle über Regionen zu, sogenannte Fiefs, also Lehnsgelände. Städte und Burgen lassen sich ausbauen, die Gebäude erhöhen Einkommen und Bedeutung der Region, umgebende Dörfer zahlen mehr Steuern, und es stehen bessere Truppen zum Anheuern bereit. Viele Dörfer besitzen Spezial-Ressourcen wie Zugang zu Pferden oder eine Eisenmine; wer diese Regionen den Feinden abluchst, nimmt unmittelbar negativen Einfluss auf die Rekrutierungsmöglichkeiten der Gegner, etwa wenn sie mangels Pferden keine Kavallerie mehr aufstellen können.

Demokratie im Mittelalter? Von wegen!

Allerdings reicht es nicht, im Rahmen einer Belagerung eine Stadt oder Burg einzunehmen, um die Kontrolle darüber zu erhalten. Denn letzten Endes entscheidet der König, was mit der neuen Provinz eures Reiches passiert. Ihr könnt zwar je nach Einfluss eures Clans mit darüber bestimmen, wer der

Komplexe Hintergrundberechnung

Das (abschaltbare) Kampf-Log am unteren linken Bildschirmrand verrät, dass Mount & Blade 2 keine simplen Arcade-Kämpfe bietet. Hier werden Stich- und Hiebsschaden unterschiedlich und je nach Waffe berechnet. Führt ihr oder der Gegner einen Schlag oder Stoß aus, welche Rüstung tragen die Soldaten, wie viel Schaden wird absorbiert? Und welches Körperteil wird getroffen? All das hat gravierende Auswirkungen, wodurch die Kämpfe einen sehr glaubwürdigen Eindruck machen. So kann ein einziger, verirrter Pfeil das Aus bedeuten: Seid ihr unvorsichtig genug, euren Helden ohne Helm ins Gefecht zu schicken, reicht ein Kopftreffer, um den Permadeath herbeizuführen. Fair: Im Optionsmenü lässt sich einstellen, dass Helden nicht ganz so schnell den Löffel abgeben, dann werden sie im Gefecht nur temporär ausgeschaltet und verlieren alle bis auf einen Lebenspunkt.

Übrigens: Auch die Reittiere besitzen detailliert ausgearbeitete Hintergrundwerte. Es gibt verschiedene Arten von Pferden, die unterschiedlich schnell und manövrierfähig sind. Schlachtrösser verursachen beim Sturmangriff besonders viel Schaden; wer auf einem Esel reitet, darf zwar viele Gegenstände ins Inventar stopfen, hat in der Schlacht aber andere Nachteile. Zum Beispiel den, dass sich die Feinde über einen schlapp lachen.



neue Gouverneur wird (und müsst Ruhmpunkte ausgeben, um weitere Stimmenanteile zu kaufen), aber am Ende kann sich der oder die Fraktionsführer/in über die Ergebnisse dieser Wahl auch einfach so hinwegsetzen und die Region einem anderen Clan-Chef zuschlagen, der ihm oder ihr schlicht sympathischer ist. Wen so viel Willkür stört, versucht möglicherweise, das Reich zu reformieren. Durch die Verabschiedung von Verordnungen können die einflussreichsten Clans der Fraktion die Macht des Königs beschneiden oder die zu zahlenden Steuern senken. Darüber hinaus steht es euch natürlich offen, selbst die Königswürde anzustre-

ben – oder ihr lasst euren Clan seine Siebensachen packen und wechselt gleich ganz die Seiten. Mit solch einem Verhalten schafft man sich natürlich Feinde und das ist Teil des einzigartigen Charmes von Mount & Blade 2: Bannerlord. Eure Taten haben langfristige und nachvollziehbare Auswirkungen. Fehden entstehen, Rivalitäten zwischen Clans entwickeln sich, und irgendwann sitzt man grummelnd vorm Bildschirm und schüttelt die vor Zorn geballte Faust: Verdammst noch mal, jetzt wird die Familie meines Erzrivalen ein für alle Mal ausgelöscht! »Game of Thrones« lässt grüßen. Aber Vorsicht! Weil die Uhr unerbittlich tickt und euer Avatar äl-



Die Masse an gleichzeitig dargestellten Einheiten lässt die Gefechte sehr intensiv wirken.



Ihr dürft jederzeit per Knopfdruck in die Ego-Perspektive wechseln, das hilft besonders beim Zielen mit dem Bogen. Richtig einfach wird es so aber auch nicht.

ter wird sowie den Permadeath sterben kann (lässt sich im Menü abstellen), müsst ihr rechtzeitig einen Erben bestimmen. Solange ihr einen anderen Charakter in eurem Clan habt, der im Notfall den Mantel eures verstorbenen Spielcharakters aufnimmt, könnt ihr Mount & Blade 2 immer weiter spielen, potenziell Hunderte Stunden lang. Am besten geeignet ist natürlich ein direkter Nachkomme, der nach der Heirat mit einem Partner automatisch gezeugt wird. Frauen und Männer sind im Spiel übrigens absolut gleichberechtigt. Das bedeutet auch, dass sie das gleiche Schicksal ereilen kann: Wendet sich das Schlachtenglück gegen euch, können euer Held und seine Begleiter in Gefangenschaft geraten, dann müsst ihr Lösegeld zahlen oder eine Weile im Kerker her-

umlungern, während die Zeit vorgespult wird. Erbitterte KI-Rivalen könnten euren Avatar aber auch einfach hinrichten.

Die Option der Exekution besitzt ihr bei euren eigenen Gefangenen ebenfalls, entsprechender Ansehensverlust bei der Fraktion des Getöteten (und logischerweise gesteigener Ruhm bei seinen Feinden) inklusive. Alternativ zeigt ihr Gnade und lasst die Gefangenen frei. Aber derartige Milde ist nicht automatisch eine gute Sache: Während einige Fraktionen euch für eure Ehrhaftigkeit loben werden, sehen es andere als ein Zeichen der Schwäche an.

Total War ohne Vogelperspektive

Auch reguläre Truppen können in einer Schlacht gefangen genommen werden, an-

schließend darf man sie gegen einen Obolus selbst anheuern. Lanzenträger, Bogen- und Armbrustschützen, Schwertkämpfer, zig Varianten von Kavallerie – die Fraktionen setzen auf unterschiedliche Einheiten, und jeder, der zum Beispiel Medieval 2: Total War geliebt hat oder sich auf Knights of Honor 2: Sovereign freut, wird sich verzückt die Hände reiben ob der großen Mittelaltervielfalt in Mount & Blade 2.

Die Truppen sind aber nicht nur dazu da, schön auszusehen und euch das letzte Haar vom Kopf zu fressen. Ihre große Stunde schlägt in den taktischen Schlachten, die den zweiten Grundstein für den Spielspaß der Mount-&-Blade-Serie legen. Die spielen sich kurz gesagt wie in Total War – nur dass ihr eben im Getümmel auf eurem Pferd oder zu Fuß unterwegs seid, statt von oben aufs Geschehen zu blicken, und eure Waffe dank eingängiger Maussteuerung selbst gegen die Feinde schwingt. Ihr bestimmt die Schlagrichtung, pariert feindliche Hiebe mit Waffe oder Schild und müsst ein Gespür fürs richtige Timing entwickeln. Dabei helfen euch standardmäßig Pfeile auf dem Bildschirm, das ist aber optional, denn laut Taleworlds lassen sich alle Elemente der Benutzeroberfläche abschalten. Wer also ohne HUD inklusive detailliertem Kampf-Log (Welche Einheit tötet welchen Gegner? Wie viel Schaden hat der letzte Lanzenstoß an welcher Stelle des Feindkörpers verursacht?) spielen will, kann das tun.

Manche Einblendungen sind jedoch durchaus nützlich, etwa beim Kommandieren von Truppenverbänden. Mit den Funktionstasten gebt ihr den Einheiten Befehle, lasst sie etwa eine Schildwall-Formation einnehmen oder verdonnert sie dazu, euch zu folgen. Das macht irre viel Spaß, weil man



Mit gesammeltem Einfluss überzeugt ihr Verbündete, sich euch anzuschließen. Auf Dauer verliert die neue Armee aber an Zusammenhalt.



Stoßt ihr auf andere Soldaten oder Händler, werden im Dialog erst einmal Nettigkeiten ausgetauscht – oder Drohungen.

sich wirklich wie ein General fühlt, der während des großen Metzels versuchen muss, den Überblick zu behalten. Die KI der Verbündeten und Gegner macht dabei soweit einen ordentlichen Job und leistete sich bisher keine groben Schnitzer.

Der Tag-Nacht-Wechsel hat Einfluss auf das Gameplay, so zielen Bogenschützen etwa in der Finsternis naturgemäß schlechter. Außerdem gibt's Wettereinflüsse wie Regen und Nebel. Wer aber darauf hofft, sich auf diese Weise vor den Blicken des Gegners zu verbergen, wird enttäuscht: In Mount & Blade 2 gibt's keine realistischen Sichtlinien, die KI-Gegner wissen stets, wo sich eure Truppen befinden. Im Mehrspielermodus sieht es dagegen anders aus, durch den Verzicht auf eine Mini-Map funktionieren bei den PvP-Gefechten Ablenkungs- und Schleichmanöver sehr gut.

Nach der Schlacht gibt's dann Erfahrungspunkte für die überlebenden Truppen: Gewöhnliche Soldaten werden gegen Gold aufgewertet, manchmal kann man sich dabei auch zwischen zwei Auswahloptionen entscheiden. Einige Spezialtruppen brauchen dazu bestimmte Rohstoffe, für schwere Reiterei benötigt ihr etwa Schlachtrösser. Benannte Charaktere dagegen haben einen Talentbaum; mit Skill-Punkten formt ihr euren Helden für die ihm vorgesehene Rolle, ihr erhöht etwa sein Charisma (das bestimmt, wie viele Truppen ihm folgen) oder ganz schlicht sein Kampfgeschick.

Danach dürft ihr noch die Überreste der besiegten Armee nach Ausrüstungsgegenständen durchsuchen und im Gruppeninventar parken oder Items gleich anziehen. Das mit einer Gewichtsbeschränkung versehene Inventar ist übersichtlich, lässt sich gut

mit der Maus bedienen und bietet eine tolle Komfortfunktion: Ihr markiert mit einem Klick Gegenstände, die ihr behalten wollt (die angelegte Ausrüstung zählt automatisch dazu), der Rest kann beim Besuch in der Stadt ebenfalls mit einem einzigen Klick an die Händler verkauft werden.

Hoch auf die Mauern!

Ein großes Mittelalterspiel wäre natürlich nicht komplett, wenn ihr keine Burgen schleifen könntet. Belagerungen sind in Mount & Blade 2: Bannerlord eine spektakuläre Angelegenheit, sie bedürfen aber einiger Vorbereitung. Auf der Weltkarte umzingelt ihr zunächst eine Siedlung und beginnt automatisch damit, ein Lager vor den Mauern aufzuschlagen. Anschließend lasst ihr eure Handwerker Belagerungsgerät zimmern; je erfahrener euer Held und seine Begleiter, umso schneller entstehen Katapulte,

Speerwerfer, Belagerungstürme, Rammböcke und Trebuchets. Wer auf den Bau eines Belagerungsturms verzichtet, dessen Truppen stürmen die Mauer mit Leitern.

Derweil wird auch auf Verteidigerseite fleißig gehämmert, aus Balance-Gründen entstehen bei jeder Belagerung von Neuem zur Abwehr gedachte Gerätschaften. Die nehmen nach kurzer Zeit unsere belagernden Truppen aufs Korn und jetzt kommt es darauf an, wer länger aushält: Reichen den Verteidigern die Vorräte? Haben die Angreifer genug Essen und Moral, um die Feinde in der Burg auszuhungern?

Praktisch: Auch nachträglich lassen sich noch Verstärkungen vor die Stadttore beordern. Oder ihr zieht einen Teil der Truppen ab, um zum nächsten Dorf zu reiten und dort Vorräte zu plündern beziehungsweise zu kaufen, ohne dass die Belagerung abgebrochen wird. Natürlich steht es euch zu jedem



Bei Belagerungen lassen sich die Angreifer vor den Mauern nieder. Die Verteidiger können einen Ausfallangriff wagen oder auf das Eintreffen von Entsatztruppen hoffen.



Im Politikmenü dürft ihr euren Einfluss in der Fraktion geltend machen, etwa wenn ihr in den Kronrat berufen werdet und Gesetze verabschieden dürft. Aber wenn es um die Verteilung erobelter Städte und Burgen geht, seid ihr letztlich doch immer der absoluten Autorität eures Herrschers/ eurer Herrscherin unterworfen. Der/die kann Abstimmungen nämlich einfach ignorieren und die Pfründe den Spießgesellen zuschaufeln.



Euer Held brüllt erteilte Kommandos (die Icons am linken Bildschirmrand) über das Schlachtfeld. Gänsehaut pur!

Zeitpunkt frei, den Sturmangriff zu befehlen oder einfach den Computer das Ergebnis berechnen zu lassen, wie bei jeder Schlacht. Selbst im eigentlichen Gefecht habt ihr die Möglichkeit, der KI Aufgaben zu übertragen. Wenn ihr euch aufs Kämpfen konzentrieren wollt, überlasst ihr eure Einheiten sich selbst, die verhalten sich bereits in der Alpha-Version clever und durchbrechen eigenständig das Tor oder erklimmen die Mauern. Zu Beginn einer Belagerungsschlacht dürft ihr noch die Position der mitgebrachten Belagerungsgeräte anpassen, dazu gibt es auf jeder Karte (es gibt unterschiedliche Varianten je nach Größe der Stadt oder Burg und dem umgebenden Terrain) vorgegebene Stellungen sowie aufgestellte Schutzschilde. Lust auf ein bisschen Tontaubenschießen? Dann legt doch selbst Hand an und versucht, Mauern, feindliche Katapulte oder das Tor mit einem Trebuchet zu treffen. Gar nicht so einfach, denn Zielhilfen gibt es nicht! Obacht: Während einer Belagerung beschädigte Gebäude müssen anschließend

auf der Weltkarte repariert werden, wenn ihr die Region eingenommen habt.

Systemanforderungen, Performance & Mods

Im Vergleich zum ersten Teil und dem Ableger Warband macht Mount & Blade 2 grafisch einen großen Sprung nach vorne. Das Rollenspiel sieht gut aus, die Strategiekarte lässt sich stufenlos zoomen, und die Gefechte punkten trotz manch grober Textur mit viel Atmosphäre. Schick: Im Kampf breiten sich Blutflecken auf der Kleidung von Soldaten und der Haut der Pferde aus, beim Marsch durch Bäche spritzt Schlamm auf und verdeckt die Truppen. Dazu bleiben Pfeile im Körper stecken und Katapultgeschosse schlagen donnernd in Boden und Mauern ein.

Zu Mount & Blade 2: Bannerlord sind noch keine offiziellen Systemanforderungen bekannt. Für die gamescom-Demo nutzte Taleworlds Entertainment einen Laptop mit Core i7 6700, 32 GB RAM und Geforce GTX 1080 – trotz drei Jahre alter Grafikkarte war

die Performance gut. Ladezeiten zwischen Strategiekarte und Schlachtenmodus gestalteten sich dank einer SSD-Festplatte mit 500 Gigabyte Speicher angenehm kurz. Die Entwickler wollen den Spielern mit ihrer Engine größtmögliche Anpassungsmöglichkeiten erlauben: Im Optionsmenü lässt sich dazu neben den üblichen Grafikdetails auch die Größe der Truppenkontingente einstellen. In der gamescom-Demo konnte Mount & Blade 2: Bannerlord bereits ein Maximum von 450 einzelnen Soldaten gleichzeitig darstellen. Laut der Entwickler habe man jedoch den Plan, zum finalen Release mehr als das Doppelte zu erlauben: »Wir spielen mit der Idee, 1.000 Einheiten gleichzeitig auf dem Bildschirm darzustellen.« Sind die an einem Kampf beteiligten Armeen größer, tröpfelt Nachschub aufs Schlachtfeld, sobald Krieger getötet wurden und somit Speicherkapazitäten freigeworden sind.

Bei der Physikdarstellung im Spiel geht Spielbarkeit vor Glaubwürdigkeit. Eigentlich waren realistische Kollisionen zwischen



Die Rübe muss ab: Gefangene Helden könnt ihr blöderweise nicht rekrutieren, die verweigern den Seitenwechsel. Entweder lasst ihr sie frei, verkauft sie in die Sklaverei, erpresst ein Lösegeld – oder richtet sie kurzerhand hin.

Pferden und Soldaten für Mount & Blade 2 geplant. Aber dies hätte den Spielern laut Entwickler zu oft die Kontrolle entzogen und fühlte sich nicht spaßig genug an. Irgendwo muss man Abstriche für die Unterhaltung machen, logisch. Trotzdem gibt's immer noch reichlich Intensität und Körperlichkeit im Kampf. Wenn Pferde über kauende Soldaten hinwegspringen oder sie einfach in vollem Galopp niederreiten, man mit einem gut gezielten Wurfspieß ein herzerreißend wieherndes Ross zu Fall bringt oder reiterlose Pferde panisch durch die feindlichen Linien sprengen, kommt das unserer Vorstellung von einer schmutzigen, chaotischen Schlacht im Mittelalter schon sehr nahe. Was jetzt noch fehlt? Dass man sich unter einem toten Pferd bis zum Ende der Klopperei

verstecken kann. Hey! Auch das ist Rollenspiel. Wenn auch nur wenig heroisches. Aber wer Kinder zeugen will, muss nun mal leben. Und wenn am Ende noch mehr fehlt, um dieses vielversprechende Spiel zur ultimativen Rollenspiel-Sandbox zu machen, dann ist ja wie schon bei den Vorgängern Verlass auf die begeisterte Community und deren begabte Hobby-Entwickler. Denn auch Mount & Blade 2: Bannerlord bietet wieder vollen Mod-Support. »Wir machen dieses Spiel so leicht zu modden wie irgend möglich«, verspricht Taleworlds Entertainment. Wir rechnen fest damit, dass bereits kurz nach Early-Access-Release erste Modifikationen zum Download auftauchen. Vielleicht auch diese Option, sich unter einem toten Pferd zu verstecken? ★



Es folgt ein Geständnis: Ich bin damals weder mit Mount & Blade noch mit Warband richtig warm geworden. Die Grafik war mir zu schaurig, der Einstieg zu kompliziert, das Interface zu sperrig. Dabei klingt es eigentlich wie das perfekte Rollenspiel, eine Art weitergedachtes Elder Scrolls in einem annähernd realistischen Mittelalterszenario, bei dem ich wirklich meinen Charakter spielen kann, wie ich das will. Ohne Story-Korsett und geskriptete Ereignisse, in einer Welt, die auf meine Aktionen reagiert und die sich dabei dennoch nicht nur um mich dreht. Ich hätte das so gerne gespielt! Wenn es euch auch so geht, dann ist Mount & Blade 2: Bannerlord allem Anschein nach der perfekte Einstiegspunkt in die Serie. Taleworlds hat Einstiegshürden abgebaut, die Präsentation aufgemöbelt und zahlreiche spannende Features hinzugefügt. Besonders das Clan- und Fraktionsystem bietet potenziell viel Spieltiefe. Bereits in den ersten Probestritten habe ich mich über die Willkür meines Königs geärgert und ehrgeizig den Ruhm meiner Ingame-Familie vermehrt. Die außergewöhnlich lange Entwicklungszeit von Mount & Blade 2 war auch für mich eine abenteuerliche Reise, aber wenn Bannerlord im März 2020 in die Early-Access-Phase startet, geht der Spaß wohl erst richtig los. Ich jedenfalls freue mich darauf, meinen Aufstieg vom Söldner zum Kaiser anzugehen – und jeder Rollenspielfan mit einer Schwäche für klirrende Schwerter sollte das auch tun.



Auf den vorgefertigten Belagerungskarten habt ihr meist die Wahl zwischen drei Angriffsrouten. KI-Soldaten bedienen das Belagerungsgerät automatisch – alternativ greift ihr selbst ein.