

Mount and Blade 2: Bannerlord

SCHON JETZT EIN ERLEBNIS

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Taleworlds Entertainment** Entwickler: **Taleworlds Entertainment** Termin: **2021**

Die Early-Access-Version von Mount and Blade 2 hat Probleme, fasziniert aber. Wir stellen euch die aktuellen Pros und Contras vor. Lohnt sich der Kaufpreis von 50 Euro für ein unfertiges Spiel? Von Peter Bathge

Mount and Blade 2 wird immer besser! Ich habe die Early-Access-Version in der Versionsnummer e1.1.2 über 50 Stunden gespielt und dabei immer mal wieder meine Wertungsprognose im Kopf angepasst. Meinen halbwegs aktuellen Stand lest ihr auf der letzten Seite. Davor beantworte ich euch unter anderem folgende Fragen: Haben die bisher erschienenen Updates alle ursprünglichen Crash-Ursachen behoben? Gibt es noch große Bugs? Wie sieht es mit Stabilität, Performance und Balancing aus? Und wirkt sich das am Ende auf meine Wertungsprognose aus? Ich habe auf jeden Fall konkrete Vorstellungen davon, wie es mit dem Spiel weitergehen sollte. Aber zunächst einmal etwas anderes und mindestens ebenso Wichtiges: Mount and Blade 2 hat mir eine wichtige Lektion über falschen Stolz beigebracht. Lernt aus meinen Fehlern! Wenn ihr wie ich die Early-Access-Version von Bannerlord

spielen wollt, dann seid euch nicht zu schade, den Schwierigkeitsgrad auf der Voreinstellung »Very Easy« zu lassen. Ja, das gilt unter Umständen selbst für Hardcore-Gamer, die über 500 Stunden im Vorgänger verbracht haben. Denn das notorisch anspruchsvolle Kampfsystem im Mittelalter-Sandbox-Rollenspiel hat von Entwickler Taleworlds Entertainment zusammen mit

einigen anderen Features subtile Neuerungen spendiert bekommen.

Viel Feind, viel Grind

Wer sich auf Bannerlord einlässt, braucht viel Zeit. Bereits die Early-Access-Version von Mount and Blade 2 hat einen gewaltigen Umfang, ihr könnt 50, 100, 500 Stunden damit zubringen, euer Glück in der Fantasywelt

Mount and Blade 2 ist ein Mittelalter-Rollenspiel der besonderen Art. Wer eine Story-Kampagne wie in Kingdom Come erwartet, wird enttäuscht. Dafür gibt es Sandbox-Gameplay.



Deutsche Texte

Eine fünfköpfige Modder-Gruppe hat bereits ihre Fan-Übersetzung auf Steam veröffentlicht. Die Mod für die deutschen Texte lässt sich in nur wenigen Schritten ins Spiel installieren:

- Ladet die Übersetzung (weniger als 1 Megabyte groß) herunter. Ihr findet den Link zur aktuellen Version immer auf der Steam-Seite des Projekts: bit.ly/2V8b40v.
- Kopiert die beiden Ordner aus der heruntergeladenen Zip-Datei ins Spielverzeichnis (Beispiel: C:\Steam\steamapps\common\Mount & Blade II Bannerlord).
- Im Spiel selbst müsst ihr dann nur noch unter Options -> Gameplay -> Language Deutsch auswählen. Danach kann es dann endlich losgehen.

Achtung: Ihr müsst diese Schritte blöderweise nach jedem Update von Mount and Blade 2: Bannerlord wiederholen. Wenn ihr die Übersetzung nutzen wollt, solltet ihr diese also nahezu täglich neuinstallieren – schließlich veröffentlicht Entwickler Taleworlds Entertainment momentan gefühlt jeden Tag einen neuen Patch.

Calradia zu suchen. Für diese Preview war aber bereits nach 50 Stunden Spielzeit so langsam die Luft raus. Denn was Mount and Blade-Kenner wissen, sollte auch allen Interessierten vor dem Kauf klar sein: Der Spielverlauf ist sehr repetitiv: Auf einer riesigen Karte besucht ihr als Einzelheld mit angeschlossener Soldatentruppe in Echtzeit Dörfer und Städte, dazwischen laufen allerlei computergesteuerte Grüppchen herum. Manche sind friedliche Einwohner, andere emsige Händlerkarawanen, viele gehören einer von acht Fraktionen und Königreichen an. Und wieder andere sind einfach nur stinkende Banditen, denen ihr mit Schwert und Axt eine Lektion erteilt. Wieder und wieder und immer wieder. Ach ja: und wieder.

Mit Gold heuert ihr Truppen an, die steigen im Level auf und werden zu stärkeren Varianten, für jede Fraktion gibt es da einen ganzen Baum an Aufstiegsmöglichkeiten. Dazu kommen NPC-Begleiter, die zwar weder eigene Quests noch interessante Persönlichkeiten mit sich bringen, dafür aber genau wie der Hauptcharakter im Inventar mit neuer Ausrüstung ausgestattet werden können. Die eigene Truppe derart wachsen zu sehen, ist enorm befriedigend und einer der Hauptgründe dafür, warum Mount and Blade 2 so motivierend ist. Um so weit zu kommen und die benötigten Erfahrungspunkte zu verdienen, müsst ihr nur leider Dutzende, wenn nicht Hunderte Gefechte absolvieren, die sich fast immer gleich spielen.

Das Kampfsystem

Auf separaten Kampfkarten seid ihr dabei selbst in Ego- oder Third-Person-Perspektive im Gefecht aktiv, könnt aber gleichzeitig über ein gut bedienbares Interface Befehle an eure Infanterie, Bogenschützen und Ka-



Gut gemeint, aber zumindest anfangs selten nötig: Ihr könnt Befehle erteilen und eure Truppen geschickt positionieren. Wenn ihr nicht gerade gegen eine Übermacht kämpft, reicht aber auch der KI-Autopilot.

Es ist verflucht schwer, von einem Pferd aus einen Gegner am Boden zu treffen. Die Hitboxen darf Taleworlds gerne noch etwas verzeihender gestalten.



Die Karte ist riesig und es macht Spaß, die unterschiedlichen Königreiche zu erforschen. Jedoch ähneln sich die Aufgaben überall stark.

vallerie geben, etwa Formationen planen und Einheiten auf einer Anhöhe postieren. Im Regelfall ist davon aber kaum etwas nötig, weil die gute künstliche Intelligenz euch im Autopilot die ganze Arbeit abnimmt. Und weil ihr in den ersten paar Stunden fast nur gegen kleinere Trüppchen schlecht bewaffneter Banditen antretet, sind die Gefechte oft in unter einer Minute geschlagen. Erst später trumft Mount and Blade 2 groß auf, wenn ihr als Teil einer Armee Hunderte Soldaten gleichzeitig befehligt oder riesige Burgen stürmt. Dann fühlt man sich wie ein General in Total War. Dabei sehr ärgerlich: Die

Kämpfe sind kompliziert und nicht eben fair gestaltet. Das liegt an vier Umständen: 1. Gegnerische Treffer unterbrechen eure Angriffsanimation. 2. Befreundete Truppen in unmittelbarer Nähe hindern euch daran, mit Schwert oder Lanze auszuholen. 3. Die physikbasierte Treffererkennung funktioniert millimetergenau und verzeiht keine Fehler beim Zielen, weshalb es besonders in hektischen Situationen schwierig ist, überhaupt einen Treffer zu landen. 4. Beim Blocken ohne Schild müsst ihr die korrekte Richtungstaste drücken, um Angriffe abzuwehren. Dadurch sind besonders die häufigen

Die Charaktererstellung

Die Charaktererstellung in Mount and Blade 2 bietet mannigfaltige Optionen, um euer Alter Ego nach eigenen Wünschen zu gestalten. Selbst die Symmetrie einzelner Gesichtspartien lässt sich anpassen.



Nachdem ihr das Aussehen festgelegt habt, beeinflusst ihr die Skills eures Recken, indem ihr seine oder ihre Hintergrundgeschichte festlegt. Das passiert über eine Art Quiz.



Massenkämpfe sehr schwer beherrschbar. Meist kommt es zu großen Anhäufungen von Nahkämpfern, bei denen Taktik keine Rolle spielt, diese Massenschlachten sind ein einziges Hauen und Stechen. Zu aggressiv sind dabei die Gegner, zu wenig hält der eigene Held aus. Drei, vier Pfeile genügen, um euren Avatar aus den Latschen kippen zu lassen – wenn ihr nicht bei Spielstart den Permadeath-Modus aktiviert habt, wacht er nach geschlagener Schlacht zumindest wieder auf, eventuell auch im Kerker des Gegners. Da wirkt es geradezu hämisch, dass die Entwickler neben dem höchsten Schwierigkeitsgrad »Realistisch« nur »Leicht« und »Sehr Leicht« als Optionen anbieten. Lasst euch davon nicht verulken, die sollten eigentlich »Schwer« und »Normal« heißen. Immerhin: Ihr könnt variabel einstellen, ob etwa eure Spielfigur weniger Schaden erleiden soll als die verbündeten Truppen oder ob ihr auf der Kampagnenkarte einen Geschwindigkeits-Boost erhaltet.

Während es im Vorgänger noch eine Auto-block-Funktion gab, bei der das Spiel automatisch die richtige Richtung wählte, fehlt diese bisher in Mount and Blade 2. Ein kommander Patch soll Autoblocking hinzufügen. Bis dahin ist es aber wichtig, das (auch später wiederholbare) Kampf-Tutorial am Anfang wirklich zu verinnerlichen. Oder einfach einen Schild zu verwenden und um die dum-

men Gegner herumzulaufen. Dann habt ihr auch bei Eins-gegen-eins-Kämpfen in der Arena gute Chancen auf den Sieg; eine erfolgversprechende Strategie, um nebenbei Geld zu verdienen.

Geradezu unfair ist die Art, wie der Schwierigkeitsgrad besonders zu Beginn beim Ausheben von Banditenverstecken sprunghaft ansteigt. Diese »Hideouts« lassen sich aus irgendwelchen unerfindlichen Gründen nur nachts angreifen, und das Spiel verbietet es euch obendrein, sie mit eurer ganzen Armee zu stürmen. Stattdessen wird eure Unterstützung willkürlich auf eine Handvoll Truppen reduziert; nur wer vorher so schlau war, die besten Einheiten in der Armeeübersicht ganz nach oben zu stellen, hat irgendeine Kontrolle darüber, welche Soldaten mit auf diese Kommando-missionen kommen. Aber das sagt einem das Spiel – wie so vieles – natürlich nicht. Immerhin lest ihr es nun hier. Aber das hilft euch auch wenig, wenn ihr dann in völliger Dunkelheit aus dem Wald von einer Übermacht an feindlichen Bogenschützen ohne den Hauch einer Chance zusammengescho-ssen werdet. Das allein dürfte auch den friedlichsten Spieler mindestens nerven. Wenn ihr dann im Anschluss aber eure komplette Armee verliert, schreit ihr mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit den Monitor an. So geschehen im Hause Bathge.

Zum Glück aber lässt sich der Spielstand außerhalb der Kämpfe jederzeit speichern und laden. Speichert oft!

Jetzt mit Geschichte

Wieso macht man das alles überhaupt? Nun, grundsätzlich ist Mount and Blade 2: Bannerlord wie der Vorgänger eine Sandbox, sprich: Ihr macht einfach, was ihr wollt. Tatsächlich gibt's diesmal aber eine (optionale) Story-Kampagne, die euch zumindest einen dünnen roten Faden liefert. Euer zu Spielbeginn erstellter Charakter soll zusammen mit seinem oder ihrem Bruder den Rest der Familie wiederfinden, die in die Sklaverei verkauft wurde. In der Early-Access-Version endet diese ordentlich vorgetragene, aber nur minimal vertonte Quest-Reihe nach dem Tutorial ohne Auflösung, dafür werdet ihr mit der Suche nach Teilen des legendären Drachenbanners beauftragt. Das könnte dazu beitragen, die zerstrittenen Fraktionen von Calradia zu einen und ein neues Imperium zu erschaffen. Vor allem aber ist es für die Spieldesigner ein Vorwand, euch in alle Ecken der Spielwelt zu schicken, um Informationen von Adeligen zu beschaffen. Zum Glück hilft eine Enzyklopädie dabei, im Wust der Charakter- und Städtenamen den Überblick zu behalten.

Die Dialoge finden mit wenigen Ausnahmen in Textboxen statt, Sprachausgabe ist



Für die Hauptquest in Bannerlord klappert ihr nacheinander zehn Adelige ab und lasst euch von denen etwas über eine lange zurückliegende Schlacht erzählen. Spannend.



In manchen Dialogen müsst ihr euren Charme spielen lassen und den Gesprächspartner gleich zwei Mal von eurer Sicht der Dinge überzeugen. Dazu braucht es Skills und eine gehörige Portion Glück.



sehr selten und dann auch nur auf Englisch. Eine Übersetzung der Texte ins Deutsche ist für den Verlauf der Early-Access-Phase von Taleworlds geplant (worauf eifrige Modder aber nicht warten wollen, siehe Kasten »Deutsche Texte«), außerdem soll mehr (englisches) Audio dazukommen. Jedoch ist aufgrund der vielen prozedural generierten Inhalte eine Vollvertonung schlicht nicht möglich. Dramatische Zwischensequenzen solltet ihr ebenfalls nicht erwarten, Mount and Blade 2 ist kein typisches Rollenspiel mit einer epischen Erzählung.

Eure Geschichte schreibt ihr hier zu großen Teilen selbst. Zu diesem Zweck sollt ihr eines Tages im Spiel auch heiraten, Kinder bekommen und eine Dynastie gründen können; wer bei Spielstart den Permadeath aktiviert, dessen Ursprungscharakter stirbt sogar irgendwann, auch ohne dass ihm ein Gegner den Schädel zerdrückt. Man wird ja nicht jünger, nicht wahr?

Nach zehn bis 20 Stunden steht ihr vor der Entscheidung, euch einer Fraktion anzuschließen oder euer eigenes Königreich zu gründen. Andere Städte belagern und übernehmen – das geht bereits jetzt. Aber die komplexere Reichsverwaltung mit politischen Ränkespielen und der Verteilung von Pfründen innerhalb eures Familienclans ist während unserer Spielzeit noch deaktiviert.

Totale Freiheit?

Ein Ziel gibt's abseits der recht lose eingebetteten Hauptquest nicht. Damit ihr aber eine Vorstellung davon bekommt, was für eine Figur ihr verkörpert, hilft euch das Spiel mit der Charaktererstellung. Die lässt euch nicht nur detailliert das Gesicht eurer Helden oder eures Helden anpassen, ihr könnt hier auch schon durch die Wahl von Familienhintergrund und früheren Erfahrungen einen Pfad für euren Spielverlauf vorzeichnen. Wer so viel Rollenspiel nicht verkraftet und sich

lieber auf harte Fakten und Zahlen stützt, der nutzt die Charaktererstellung dazu, Schwerpunkte bei den Skills zu legen. Der Talentbaum kennt 18 unterschiedliche Kategorien wie Zweihandwaffen, Reiten, Charme oder Medizin. Mount and Blade 2 setzt wie der Vorgänger auf »Learning by doing«: Wer viel läuft, stärkt seinen Athletik-Skill, wer häufig in der Schmiede Waffen zusammenbaut, wird ein besserer Schmied.

Durch den Einsatz von Fokuspunkten erhöht ihr die Rate, mit der ihr besser werdet und XP in dieser Kategorie sammelt. An bestimmten Schwellenwerten dürft ihr dann zwischen zwei Perks wählen, die meist prozentuale Boni liefern. Nebenbei steigt ihr im Level auf und sammelt Ruhm. Dadurch könnt ihr mehr Truppen kommandieren. Das ist aber ein sehr langwieriger Prozess und wird unserer Erfahrung nach durch die vielen gleichartigen Kämpfe irgendwann langweilig. Aber hey, ihr müsst ja nicht ständig

Bessere Soldaten, besserer Held

Super: Jeder eurer Soldaten sammelt Erfahrungspunkte und kann gegen Gold auf eine höhere Einheitenklasse gestuft werden. So werden aus Rekruten irgendwann gepanzerte Elitekämpfer.

Auch der Held wird stetig besser. Die mit Rangaufstiegen verdienten Skill-Punkte könnt ihr aber erst dann in Perks der 18 Skills investieren, wenn ihr vorher diese Fähigkeiten ausreichend trainiert habt.



Was kann der Multiplayer-Modus?

Die technische Umsetzung ist soweit solide und wurde bereits vor Release in einer Closed Beta einer Belastungsprobe unterzogen. Es gibt sowohl Matchmaking als auch eine Serverliste mit (passwortgeschützten) Custom-Matches. Spielerisch erwarten euch drei Modi:

1. In Captain kontrolliert jeder Spieler ein kleines Team aus KI-Soldaten. Zwei Teams kämpfen so lange, bis alle Gegner besiegt oder ihre Moral auf null gefallen ist. Spielerzahl: 6 vs. 6.
2. Skirmish ist quasi das Counter-Strike von Mount and Blade. Hier seid ihr ohne KI-Unterstützung unterwegs, dafür könnt ihr mit verdientem Gold bessere Heldenklassen freischalten sowie Respawns kaufen. Spielerzahl: 6 vs. 6.
3. In Siege kämpfen Angreifer und Verteidiger um die Kontrolle über eine Burg. Innerhalb von 30 Minuten müssen die Belagerer den Bergfried erobern. Spielerzahl: 60 vs. 60.



Kette. Wie in so vielen Punkten verspricht Taleworlds aber für den Verlauf der Early-Access-Kampagne noch Nachbesserungen beim Crafting. Nach 50 Stunden Spielzeit wissen wir: Die Entwickler haben noch eine ganze Menge Arbeit vor sich.

Top und Flop

Mount and Blade 2 ist nicht ohne Grund als Early-Access-Version erschienen. Bereits der Vorgänger war berühmt-berüchtigt für seine vielen Bugs, und Bannerlord hatte zum Launch ebenfalls mit einigen derben Problemen zu kämpfen, trotz der jetzt schon legendär langen Entwicklungszeit. Auf unserem Rechner mit Intel Core i5-8600K mit 3,6 GHz, 16 GB RAM und einer Geforce RTX 2070 lief das Ding die meiste Zeit flüssig, aber zu Beginn gerade mit starken Rucklern beim Start einer sehr großen Schlacht (ca. 800 Teilnehmer). Während andere Spieler über heftigere Performance-Probleme berichteten, beobachteten wir im restlichen Spielverlauf keinerlei nennenswerte Framerate-Einbrüche. Viel störender waren ohnehin die Crashes und Freezes, die bei uns regelmäßig auftraten, nach dem ersten Hotfix aber weniger wurden. Eine bestimmte Quest ließ den Bildschirm trotzdem immer einfrieren, manchmal passierte das auch beim Verkauf unserer Gefangenen oder mitten auf der Weltkarte. In Sachen Abstürze und Bugs gibt es seit dem Launch aber gute Neuigkeiten: Die täglichen Hotfixes haben zu einer starken Verbesserung geführt. Das berichten auch andere Spieler.

Empfehlenswert ist auf jeden Fall die Installation auf einer SSD, denn beim Wechsel von der Weltkarte in die schicken, aber spielerisch überflüssigen und leblosen Städte (die NPCs lassen sich direkt per Menü ansteuern) kommt es jedes Mal zu Ladezeiten. Die dauern auf einer SSD nur wenige Sekunden, summieren sich im Spielverlauf aber.

Da fehlt noch so viel

Richtig ärgerlich ist auf Dauer die mangelnde Abwechslung der vorgefertigten Inhalte: Ja, klar, das Ding ist eine Early-Access-Version, aber 50 Euro sind nun mal 50 Euro. Und dafür bietet Mount and Blade 2 aktuell nur eine Handvoll Quest-Vorlagen, die sich inklusive Dialogen ständig wiederholen. Darüber hinaus sind die enthaltenen Aufträge nicht mal sonderlich einfallsreich, wir bekämpfen mal Wilderer, mal Deserteure und mal Straßengangs, schmuggeln Waren, trainieren Truppen oder räuchern Banditenverstecke aus. Das ist alles höchstens Standardkost; interessant erschien mir bisher lediglich ein Auftrag, bei dem ich eine Gruppe Söldner weiterverkaufen soll, die mir nichts als Ärger einbringt. Mein Tipp: Ignoriert die bisherigen Quests einfach! Denn derzeit bieten die Aufträge nicht einmal gute Belohnungen, als Händler oder Plünderer verdient ihr viel mehr Geld mit deutlich geringerem Aufwand – und im Zweifelsfall auch frustfreier, denn als Händler kommt

kämpfen! Der Handel mit den zahlreichen unterschiedlichen Waren ist in Bannerlord ein attraktives Aufgabenfeld, weil hier mit ein bisschen Planung große Gewinnspannen möglich sind. Das Wirtschaftssystem setzt auf dynamisch berechnete Preise, abhängig von Angebot und Nachfrage. Wenn Siedlungen gebrandschatzt werden, sind dort produzierte Waren in der Umgebung plötzlich stark gefragt und findige Händler können sich eine goldene Nase verdienen. Zumal ihr durch den Verkauf von Kriegsbeute und adeliger Gefangener sehr leicht großen Reichtum erwirtschaftet. Die Knete lässt sich langfristig anlegen: Handelskarawanen kosten 15.000 Goldstücke, sind aber perfekt, um zu handeln, ohne selbst lange Wege zurückzulegen. Außerdem gibt es ab 12.000 Goldstücken erste Handwerksbetriebe zu

kaufen, damit sichert ihr euch regelmäßige Einnahmen. Die braucht ihr auch, denn eure Truppen wollen jeden Tag bezahlt und mit Nahrung versorgt werden. Bleiben Futter und Kohle aus, leidet ihre Moral, bis sie irgendwann Fahnenflucht begehen.

Eine weitere mögliche Rolle, die ihr in Bannerlord ausfüllen könnt, ist die eines Schmieds. Als Waffenproduzent braucht ihr aber viel Geduld, denn nicht nur müsst ihr je nach gewünschtem Schmiedezeugnis bis zu neun verschiedene Rohstoffe beschaffen – nein, das Einschmelzen, Verfeinern und letztendliche Schmieden kostet euch auch noch viel Ingame-Zeit und hat einen Cooldown. So ist ständiges Rasten erforderlich, um den Schmiede-Skill zu steigern.

Wir empfanden die Schmiedekarriere bislang als das schwächste Glied in der Berufe-



Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Vorhin dachte ich noch: »Hm, ich weiß nicht so recht, ob mir Mount and Blade 2 in dieser Form überhaupt Spaß macht.« Immerhin bemerkte ich recht schnell, dass hier an vielen Ecken und Kanten noch gefeilt werden muss. Dann habe ich aber auf meine Spielzeit gelinst und war etwas baff. »Sieben Stunden habe ich heute schon gespielt?! Wo ist die Zeit hin?« Das ist für mich eigentlich ein recht sicheres Zeichen dafür, dass Mount and Blade 2 im Grunde schon jetzt sehr gut zu fesseln weiß. Trotz der regelmäßigen Abstürze und der repetitiven Questreihen ist die Zeit einfach nur so dahingeflogen. Denn in seinem Kern bietet Mount and Blade 2 eine motivierende Spirale aus Spielinhalten. Irgendwas gibt es immer zu tun. Irgendwas kann ich immer verbessern. Und sei es nur, endlich herauszufinden, wie man Waren so an den Mann bringt, dass die Gewinnspanne am größten ist. Oder man verliert sich in den Turnieren, weil man sich daraus neue Ausrüstung erhofft. Aber gerade jetzt in der Early-Access-Phase ist oft spürbar, wo das Spiel seine Grenzen hat. Irgendwann beginnt sich wohl jeder zu fragen, worauf das alles hinauslaufen soll. Sicherlich hilft es, ein persönliches Ziel zu haben. Aber auch dann ist es frustrierend, wenn man immer nur dieselben Quests abhandeln muss. Mount and Blade 2 hat das Potenzial, ein wirklich spannendes Spiel zu werden. Damit die Zeit aber auch nach 20 bis 60 Stunden weiterhin verfliegt, muss manch einer geduldig auf neue Inhalte warten oder schon jetzt Richtung Modding-Szene schielen.



Peter Bathge
@GameStar_de



Der Faszination von Mount and Blade 2 kann man sich schwer entziehen – selbst wenn ich über Freezes fluche und mich über Bugs ärgere, kehre ich doch stets nach Calradia zurück. Das Prinzip hinter diesem Rollenspiel lockt mich immer wieder: Ich freue mich darüber, wenn mein Charakter besser wird und ich meine Soldaten zu neuen, stärkeren Truppentypen aufrüsten kann. Ich jubele, wenn ich mir endlich die erste Karawane leisten kann, um per Handel so richtig Geld zu machen. Weil man in diesem Fantasy-Mittelalter anfangs so ein armes Würstchen ist, freut man sich umso mehr über jeden Schritt, den man nach vorne macht. Aber noch fehlt es an Quest-Variationen und die ewig gleichen Schlachten gegen Räubergruppen nutzen sich nach einer Weile ab. Gleichzeitig darf Taleworlds in den nächsten Monaten aber auch gerne noch am Balancing schrauben. Dass wenige Pfeile ausreichen, um meinen Avatar vom Pferd zu holen, mag realistisch sein. Besonders spaßig ist es aber nicht, wenn ich bei den blöd designten Banditenverstecken nicht mal meine ganze Truppe dabei haben darf. Würde ich euch aktuell den Kauf von Bannerlord empfehlen? Ja, wenn ihr bei den kleinen Fehlern ein Auge zudrückt und euch großartige Mittelalter-Atmosphäre wichtiger ist als ein perfekt poliertes Kampfsystem oder eine spannende Story. Für die Zukunft von Mount and Blade 2 wünsche ich mir aber dringend die versprochenen neuen Features – bislang ist Bannerlord nur ein hübscheres Warband. Aber das ist ja auch was Feines.

Early-Access-Check

Mount and Blade 2: Bannerlord ist für einen richtigen Test noch zu unfertig; das Rollenspiel soll sich mindestens ein Jahr in der Early-Access-Phase befinden. Trotzdem wollen wir euch bei der Kaufentscheidung nicht im Stich lassen, schließlich kostet das Spiel schon jetzt bares Geld – Mount and Blade 2 gibt es aktuell auf Steam für knapp 50 Euro zu kaufen. Deswegen hier schon mal unsere Wertungstendenz:

PRÄSENTATION



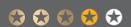
- + schicke Burgen und Städte + wuchtiger, mitreißender Soundtrack + Massenschlachten mit Staunfaktor
- viele Ladezeiten bei geringer Detailtiefe
- so gut wie keine Sprachausgabe

SPIELDESIGN



- + faszinierender und gut ineinandergreifender Mix aus Rollenspiel und Strategie
- + große spielerische Freiheit
- + motivierende Upgrade-Mechaniken
- + spannende Multiplayer-Matches
- hakeliges Kampfsystem

BALANCE



- + Tutorial erklärt die wichtigsten Mechaniken + drei Schwierigkeitsgrade, individuell anpassbar + Handel und Kampf sind gleichberechtigt
- nervige Banditenverstecke
- Werden Kämpfe und Wirtschafter besser ausbalanciert?

ATMOSPHÄRE/STORY



- + Geschichte mit rotem Faden + tolles Mittelalter-Feeling
- Städte sind leblose Kulissen
- Klon-NPCs mit immer gleichen Dialogen
- Wie geht die Story weiter?

UMFANG



- + riesige Weltkarte + acht unterschiedliche Fraktionen + endloser Quest-Nachschub
- Aufträge wiederholen sich schnell
- Wie lange motiviert das eigene Königreich?

73-80/100 Punkten

man nur selten in die Verlegenheit, das Schwert erheben zu müssen.

Aber letzten Endes werden es ohnehin die Geschichten abseits der vorgefertigten Quests sein, die Spielern von Mount and Blade 2 im Gedächtnis bleiben. Das geht mir ja auch so, und es ist sicher ein Geheimnis

für den großen Verkaufserfolg der Mittelalter-Sandbox. Auch jetzt, Tage nach meinen 50 Stunden, erzähle ich noch gerne davon, wie meine Armee im eisigen Norden kurz vorm Verhungern war und ich schweren Herzens meine Pferde geschlachtet habe, um die Männer vor dem Tod zu retten. Oder wie sich

die im Kampf geschlagene Elite-Kavallerie nach vielen Tagen als meine Gefangene endlich meiner Truppe angeschlossen hat. Oder wie ich den Kaiser gefangen genommen und ihn exekutiert habe. Das war besonders, wäre aber besonderer gewesen, wenn es etwas am Spielverlauf geändert hätte. ★

Für Gehfaule

In Städten und Siedlungen habt ihr die Option, selbst zu den NPCs zu marschieren. Aber warum, wenn ihr die Quest-relevanten Figuren auch direkt per Menü (oben) aufrufen könnt? Kleine Ausrufezeichen weisen auf verfügbare Aufträge hin.

