

Mount and Blade 2: Bannerlord



Mount and Blade 2: Bannerlord ist noch lange nicht fertig, unter anderem will Taleworlds Belagerungen und Befehls-Interface aufpolieren.

SO SIEHT DIE ZUKUNFT BIS 2021 AUS

Und wie sieht nun die Roadmap nach dem Early-Access-Release von Mount and Blade 2 aus? Im Interview erklärt der Taleworlds-Chef, woran 2020 noch gearbeitet wird und warum die Entwicklung bisher so lange dauerte. Von Peter Bathge

Mount and Blade 2 ist endlich da – doch fertig ist das Rollenspiel noch lange nicht. Wie sieht die Roadmap für neue Features bis zum endgültigen Release 2021 aus? Werden unsere Kritikpunkte schon bald behoben? Das wollten wir von Armagan Yavuz wissen, dem CEO von Entwickler Taleworlds Entertainment. Yavuz erklärt im GameStar-Interview (via E-Mail geführt), wie sich Mount and Blade 2: Bannerlord in den kommenden Wochen verändern wird, an welchen Patches das Team jetzt arbeitet – und wieso die Entwicklung so irre lange (mindestens acht Jahre) gedauert hat. Doch seit dem 31. März 2020 gibt es Mount and Blade 2 endlich auf Steam im Early Access zu kaufen. ★

Wie Taleworlds entstand

Armagan Yavuz hat zunächst Computertechnik an der Bilkent-Universität in Ankara studiert. TaleWorlds entstand, nachdem eine von Yavuz entwickelte Beta des ersten Mount and Blade auf starkes Spieler-Feedback stieß. So wurde aus dem Hobby-Projekt 2005 schließlich ein Unternehmen mit inzwischen ca. 100 Mitarbeitern.



Modder haben Mount and Blade 2 schon um allerlei Features erweitert, auch ohne offizielle Dokumentation und Tools. Beispiel: eine Möglichkeit, eigene Banner ins Spiel einzubinden.



Das hakelige Kampfsystem ist gewöhnungsbedürftig, oft haut man daneben und in Massengefechten kann man nicht richtig ausholen. Es ist ein hartes Leben.

Mount and Blade 2: Der CEO im Interview

Armagan Yavuz ist der CEO von Taleworlds Entertainment und gleichzeitig Chefentwickler von Mount & Blade 2: Bannerlord.

GameStar: Mount and Blade 2 hat es endlich in den Early Access geschafft. Wie fühlst du dich nun?

Armagan Yavuz: Persönlich bin ich sehr zufrieden und aufgeregt. Wir konnten endlich unsere Spieler dazu einladen, das Spiel zu spielen, und Feedback bekommen. Dass die Entwicklung so lange gedauert hat, war für mich kein besonders großes Problem. Es war unser Ziel, einen würdigen Nachfolger zu Mount and Blade zu erschaffen und ich habe dabei stets das Motto gehabt: Es wird fertig sein, wenn es fertig ist.

Warum hat die Entwicklung von Bannerlord so lange gedauert?

Die Entwicklung des Spiels hat deswegen so lange gedauert, weil es ein ambitioniertes Projekt war, das verschiedene Ziele erfüllen sollte. Wir wollten all dem gerecht werden. Natürlich wäre es schneller gegangen, wenn wir mehr Erfahrung gehabt oder bestimmte Probleme vorhersehen hätten können. Aber im Großen und Ganzen glaube ich, dass unser Team einen fantastischen Job gemacht hat. Alle waren mit großem Eifer dabei, und hätten wir an einem simpleren Projekt gearbeitet, wären wir viel früher fertig geworden.

Roadmap und kommende Updates

An welchen Features von Mount and Blade 2 werdet ihr in den kommenden Wochen und Monaten am meisten arbeiten?

Wir haben noch eine Menge bei Schlachten und Belagerungen zu tun. Wir werden weitere Burgen- und Gefechtskarten hinzufügen. Außerdem planen wir zusätzliche Features, unter anderem mehr Möglichkeiten, eure Untergebenen einzusetzen, ein besseres Kommando-Interface [im Kampf, Anm. d. Red.] und eine stärkere künstliche Intelligenz.

Wir werden viele Optionen für die politischen Beziehungen innerhalb einer Fraktion hinzufügen, zum Beispiel Möglichkeiten, den Thron zu stehlen oder Macht auf Kosten anderer Edelleute oder eurer Vasallen zu gewinnen. Es gibt auch noch viel Bedarf für Feintuning im Kampf und natürlich werden wir viel Zeit in die Arbeit an Inhalten und Features für den Multiplayer-Modus stecken.

Wie würdest du Early-Access-Fassung und fertiges Spiel vergleichen, was den Funktionsumfang und die Inhalte angeht?

Die Early-Access-Version enthält alle Kernelemente, die man von einem Mount-and-Blade-Spiel erwartet. Obwohl wir Pläne für neue Features und Inhalte haben, betrachten wir diese eher als unterstützende Elemente. Sie sollen Spielern mehr Optionen und Möglichkeiten geben, ihren Spieldurchlauf anzupassen.

Gab es wichtige Elemente, die ihr noch nicht ins Spiel einfügen konntet? Zum Beispiel beim Clan-System?

Natürlich gibt es Features, die noch nicht fertig sind. Zwar sind Clans bis zu einem gewissen Grad bereits im Spiel integriert, aber verschiedene Aspekte wie Romanzen, Heirat sowie das Großziehen und die Ausbildung der Kinder fehlen noch oder sind nicht komplett. Wir haben außerdem noch keine Rebellionen im Spiel. Wir hoffen, irgendwann auch ein Ranking-System für den Multiplayer-Modus nachzureichen.

Mods und Abwechslung

Wie steht ihr zu Mods? Unterstützt die Early-Access-Version bereits Fan-Modifikationen und wird der Support noch ausgebaut?

Wir haben einen Plan, wie wir Mods unterstützen wollen, und es existiert bereits ein wichtiger Teil der nötigen Infrastruktur. Allerdings unterstützen wir bislang noch nicht offiziell Modding-Features. Das heißt, dass es noch keine Dokumentation für Modder



gibt und wir uns noch auf keine API [application programming interface, also Programmierschnittstelle, Anm. d. Red.] festgelegt haben, die sich nicht mehr verändern wird. Beides wird hoffentlich in den kommenden Monaten folgen, wenn wir bestimmte Teile des Spiels finalisieren. Nichtsdestotrotz wird das Modder nicht daran hindern, ihre Projekte zu starten, und tatsächlich befinden sich bereits viele spannende Mods in Entwicklung.

Die Vorgänger boten nach einer Weile nicht mehr so viel Abwechslung wie zu Beginn. Was habt ihr bei Teil 2 getan oder was plant ihr für die Zukunft, um Spieler länger bei der Stange zu halten?

Mount and Blade 2: Bannerlord bietet viele Features und Verbesserungen, die das Mid- und Endgame aufwerten und spannender gestalten. Es gibt viel mehr politische Optionen in einem Königreich; Spieler müssen ihre Beziehungen zu den anderen Clans im Königreich pflegen, Allianzen schmieden und Rivalen besiegen. Wir haben auch den Kriegspart aufgewertet, es gibt verbesserte Mechaniken zur Verwaltung der Armeen und bei Belagerungen. Es ist jetzt auch viel herausfordernder, eure Armee trotz Hunger und Moralverlust im Feld zu halten.

Ist Spielspaß wichtiger als Realismus?

Mount and Blade 2 ist ein Spiel, das dem Spieler ein möglichst authentisches Mittelaltererlebnis vermitteln will. Wie wichtig war euch historischer Realismus bei der Entwicklung und musstet ihr dabei Zugeständnisse an den Spielspaß machen?

Unser Autor Steve [Stephen Negus, hat Politikwissenschaften studiert und als Journalist in Ägypten, dem Irak und anderen arabischen Staaten gearbeitet, Anm. d. Red.], ich und viele andere Teammitglieder sind begeisterte Hobby-Historiker. Außerdem haben wir während der Entwicklung Hilfe und Ratschläge von Akademikern und anderen Experten erhalten. Auch wenn unser Spiel in einer fiktiven Welt spielt und wir dadurch mehr Freiheit im Umgang mit historischem Realismus haben, bauen wir doch wann immer möglich realistische Features ein.

In den meisten Fällen gibt es keinen Konflikt zwischen historischem Realismus und Gameplay. Burgen wurden zum Beispiel so gebaut, dass sie den Verteidigern viele Vorteile gewähren, mit sich gegenseitig deckenden Türmen, Mörderlöchern oder Schießscharten. Indem wir diese Ideen und Details ins Spiel einbauen, wird es viel unterhaltsamer und interessanter.

Natürlich gibt es viele andere Punkte, bei denen ein realistischer Ansatz das Spiel öde statt herausfordernd und spaßig machen würde. In diesen Situationen verzichten wir entweder komplett auf dieses Detail oder wir vereinfachen es so weit, dass daraus ein bloßer Statuseffekt wird. In der Realität konnten Armeen im Mittelalter während eines langen Feldzugs zum Beispiel nur sechs oder sieben Stunden pro Tag marschieren. Nachtmärsche waren zudem so gut wie unmöglich. Im Spiel kannst du jedoch ohne Unterbrechung durchmarschieren und nachts bekommst du lediglich für ein paar Stunden einen Malus auf die Bewegungsgeschwindigkeit und die Sichtweite deiner Armee.