



Mount and Blade 2: Bannerlord

AUSBESSERN REICHT NICHT!

Das Rollenspiel Mount and Blade 2 wird nach dem Early-Access-Release immer besser. Doch ein Fehler stört massiv, trotz der vielen Updates.



Peter Bathge

GameStar-Redakteur Peter ist als Spieletester mit 15 Jahren Berufserfahrung eigentlich nicht so leicht zu beeindrucken. Als er aber vor drei Jahren das erste Mal selbst über Mount and Blade 2 berichtete, war er sofort fasziniert vom Feuereifer, mit dem die Entwickler an ihrem ultimativen Mittelalterspiel feilten. Seit dem Release der Early-Access-Version baut Peter sein eigenes Königreich auf, schickt Hunderte Soldaten in den virtuellen Tod und buhlt um eine potenzielle Gattin. Aber so langsam wird ihm dabei langweilig.

Rund 50 Stunden habe ich nun schon in der Mittelalter-Fantasie verbracht, ein Leben neben dem Leben quasi. Ich habe Burgen belagert und Städte erobert, mich Armeen angeschlossen und meinem Sultan den Lehnseid geschworen. Habe um die Hand diverser Damen angehalten – und habe dabei mehrmals eine Abfuhr erhalten, eben ganz wie in der Realität. Doch jetzt frage ich mich: Wie geht es weiter bei Mount and Blade 2? Nach dem Early-Access-Release von Bannerlord hat Entwickler Taleworlds in Sachen Patches vorbildliche Arbeit geleistet; tägliche Updates haben viele erste Kritikpunkte behoben. Aber den bislang größten Fehler können simple Bugfixes nicht korrigieren. Denn was Mount and Blade 2 aktuell am meisten braucht, sind neue Features – erst recht im Endgame.

Viele Fehler – und viel Potenzial

Acht Jahre ist es her, dass Taleworlds einen Nachfolger zu seinem Überraschungserfolg Mount and Blade und der verbesserten Version Warband angekündigt hat. Hat sich das Warten gelohnt? Ich finde: ja. ABER! Habe ich Spaß in Mount and Blade 2? Ja, ohne Frage! Ich liebe es, meine Truppen immer weiter aufzurüsten, neue Gefährten anzuheuern, ihnen bessere Ausrüstung zu verpassen und mich als Vasall eines Königs hochzudienen.

Irgendwann darf ich dann an großen Schlachten teilnehmen, etwa den Kavallerieflügel in der Armee meines Lehnsherren befehligen oder bei einer Belagerung die Bogenschützen kommandieren. Und klar, das ist viel Grind, an die unzähligen (automatisch berechneten) Schlachten gegen kleine Grüppchen Banditen will ich gar nicht mehr denken, genauso wenig wie an die vielen ausgeräucherten Banditenverstecke, bei denen ich meinen Einheiten inzwischen einfach nur noch den »Stürmt los!«-Befehl gebe. Doch Taleworlds schafft es, mir immer eine neue Karotte vor die Nase zu halten, um mich von solchen sich wiederholenden Aktionen abzulenken: »Meine erste Karawane, mein erster eigener Laden, meine erste Stadt. Juhu, ich darf jetzt bei Entscheidungen im Königreich mitwählen! Oh, ich kann eigene Armeen gründen? Geil, jetzt sage ich mich von meinem König los und gründe ein eigenes Reich!« Im besten Fall spielt sich Mount and Blade 2 damit wie ein Total War aus der Perspektive des Generals. Wo sonst kann ich auf meinem Pferd an der Seite von Hunderten verbündeten Soldaten in eine wimmelnde Masse von Feinden reiten oder im Pfeilhagel einen Belagerungsturm hochklettern, um eine gegnerische Burg im Handstreich zu erobern? In diesen Momenten fühlt sich Mount and Blade 2 einfach nur großartig an.

Sinnlose Inhalte, fehlende Hilfen

Aber die grundsätzliche Kritik halte ich nach wie vor aufrecht: Man merkt, dass Taleworlds nur die eigene Zielgruppe zufrieden stellen muss – der Konkurrenzdruck fehlt und somit auch manch eine Schicht Politur, die Mount and Blade 2 gutgetan hätte. Allein der Umstand, dass man Mount and Blade 2 aktuell kaum wie ein Rollenspiel genießen kann, ist schon sehr bedauerlich. Bei meinem zweiten Spieldurchgang habe ich die Quests diesmal komplett ignoriert, denn die sind schlicht Zeitverschwendung. Die Aufträge wiederholen sich, sind simpel und besitzen lächerlich geringe Belohnungen. Als Händler wird man dagegen in Rekordzeit reich, später vervielfacht sich das Einkommen durch Plünderungen und den Verkauf von Gefangenen – in meinem aktuellen Savegame habe ich über 200.000 Goldstücke auf der hohen Kante. Klar, Mount and Blade 2 begeistert vor allem mit den selbst geschriebenen Geschichten, die jeder Spieler dynamisch erlebt. Aber dass es Taleworlds nicht fertigbringt, Spielern mit Interesse an klarer Struktur und Aufträgen ein spaßiges Erlebnis zu bieten, stimmt mich verdrießlich. Zumal es ohnehin an Führung im Spiel fehlt. Wichtige Mechaniken werden schlecht oder gar nicht erklärt, vieles ist undurchsichtig, unkomfortabel oder unnötig kompliziert. Wie zum Beispiel die Sache mit dem Heiraten. Ich bin darauf angewiesen, mir Tipps anderswo zu holen, in Guides, Foren und Wikis. Dabei sollten die Infos im Spiel sein! Gut, Mount and Blade 2 befindet sich noch im Early Access und wird da auch noch eine Weile verharren, wohl mindestens bis zum Frühjahr 2021. Aber ist es wirklich zu viel verlangt, dass das Spiel elementare Funktionen erklärt?

Altes Design, alte Bugs

Wenn Mount and Blade 2 einen Fehler hat, dann ist es ohne Frage die fehlende Vision von Taleworlds Entertainment. Im September 2008 erschien das erste Mount and Blade, die Entwickler haben also mehr als eine Dekade Zeit gehabt, um Feedback zu sammeln, Probleme am Spieldesign zu identifizieren und sich Lösungen zu überlegen. Das ist viel Zeit. Umso unverständlicher ist es für mich, dass Mount and Blade 2 in so vielen Punkten keine großartige Evolution der Serie darstellt. Zumindest noch nicht. »Ein Warband in hübsch«, diese oder ähnliche Einschätzungen von Mount and Blade 2 habe ich zuletzt öfter gelesen. Oft stammen sie von Fans der Serie, die enttäuscht über den Early-Access-Release sind. Nach gut 50 Stunden verstehe ich ihre Frustration. Ja, Teil 2 sieht besser aus als der Vorgänger. Ja, es gibt Detailverbesserungen und ein paar neue Komfortfunktionen im Vergleich zu Warband. Aber je länger ich Mount and Blade 2 spiele, umso mehr sehne ich mich nach großen Ambitionen und bedeutsamen Änderungen im Spielverlauf. Das Endgame etwa ähnelt immer noch stark den Vorgängern, die wirklich spannenden Neuerungen sind derzeit nur halbherzig integriert (Clan-Politik) oder funktionieren noch gar nicht (Dynastie-System). Einerseits verstehe ich, dass sich Taleworlds beim Early-Access-Launch darauf konzentriert hat, erst einmal eine stabile Grundversion des Spiels zu veröffentlichen. Andererseits bin ich enttäuscht davon, dass sich Mount and Blade 2 auch nach acht Jahren Entwicklung noch wie Stückwerk anfühlt und es an vielen Stellen einfach nur heißt: »Das ist noch nicht fertig, aber wird später mal voll toll!«

Schließlich ist Taleworlds Entertainment nicht irgendein kleines Indie-Studio ohne Erfahrung: Mit der Mount-and-Blade-Serie haben die Türken mutmaßlich mehrere Millionen Euro Umsatz gemacht, im Jahr 2016 zählte man zudem deutlich über 100 Mitarbeiter. Da darf man – finde ich – nach acht Jahren durchaus ein bisschen mehr erwarten als das, was uns andere Early-Access-Projekte zu Beginn kredenzen. Zumal es auch in Teil 2 immer noch Ärgernisse gibt, die schon seit Jahren in den Vorgängern existieren. Beispiel Belagerungen: Während meine angreifende Armee penibel auf den mitgebrachten Nahrungsvorrat achten muss, können Garnisonen ohne ein einziges Gramm Weizen wochenlang hinter den Mauern aushalten. Verluste?

Ein erhabenes Gefühl: In Mount and Blade 2 die eigene Armee wie ein echter Feldherr kommandieren.



Zurzeit ist es superschwierig, einen potenziellen Lebenspartner in Mount and Blade 2 davon zu überzeugen, den Bund der Ehe einzugehen. Noch schlimmer: Man muss den oder die Angebetete/n mehrmals aufsuchen und dabei zum Teil die ganze Spielwelt abklappern.



Letztens habe ich einen Kaiser gefangen genommen und verurteilt. Hat sich großartig angefühlt – bis ich gemerkt habe, dass sich dadurch nicht viel am Spielverlauf ändert.



Fehlanzeige! Ein Aushungern der Verteidiger ist so unmöglich – genau wie im nun schon zehn (!) Jahre alten Warband.

Die Modder machen's?

Unabhängig von gefixten Bugs ist mir Taleworlds Mittelalter-Fantasie derzeit noch zu wenig das Spiel, auf das ich jahrelang gewartet habe. Klar, Mods aus der kreativen Community werden wie schon bei den Vorgängern viele Sachen ändern und für Langzeitspaß sorgen. Aber ich finde es problematisch, wenn sich ein Studio so offensichtlich wie hier darauf verlässt, dass die Modder die Versäumnisse der Entwickler schon noch angehen werden. Für die nächsten Monate wünsche ich mir daher, dass Taleworlds nach den größten Bugfixes jetzt endlich die versprochenen tiefergehenden Neuerungen angeht und nach und nach ins Spiel einfügt. Erst dann wird sich Mount and Blade 2 wie ein echter Nachfolger anfühlen, nicht nur wie eine hübschere und größere Neuauflage von Warband. Im Rückblick würde ich mir wünschen, dass sich Taleworlds doch noch ein bisschen mehr Zeit mit dem Release gelassen hätte, um zumindest ein paar mehr der ambitionierteren Endgame-Mechaniken in die Early-Access-Version zu packen. ★