

## Chivalry 2

## IMMER FESTE DRUFF!

Genre: **Action** Publisher: **Tripwire Interactive** Entwickler: **Torn Banner Studios** Termin: **8.6.2021**

Blut, Morde und kalter Stahl: Hier geht es auf dem Schlachtfeld richtig zur Sache. Doch ist das genug für eine gute Mittelalter-Multiplayer-Metzelei? Von Fabiano Uslenghi



Wir stehen Seite an Seite mit edlen Rittern und groben Landsknechten. Gemeinsam geht es in die Schlacht.



Beim Actionspiel *Der Herr der Ringe: Die Eroberung* habe ich damals 2009 blind zugegriffen und es sofort bereut. Aber der Gedanke an filmreife Schlachten epischen Ausmaßes war einfach zu verlockend! Nur war das Spiel weder episch, noch filmreif. Wie es besser geht, zeigte drei Jahre später *Chivalry: Medieval Warfare*. Und das ganz ohne *Herr der Ringe*-Lizenz. Hier bekam ich brachiale Schlachten aus der Ego-Perspektive. Dass sich unter den Fans von *Chivalry* viele Tolkien-Fans befinden, wussten auch

die Entwickler bei Torn Banner Studios, deshalb folgte etwas später ein Spiel namens *Mirage: Arcane Warfare*, mit dem das junge Studio jedoch einen derben Misserfolg hinlegte. Und nicht nur das. *Chivalry* gingen so langsam die Spieler flöten.

Und dann kam 2019 plötzlich *Mordhau* raus. Im Kern ein fast schon dreister *Chivalry*-Klon, der aber besser aussah und ein paar neue Ideen wie Pferde einbaute. Doch *Chivalry* kehrt zurück. Wenige Monate nach dem *Mordhau*-Release kündigte Torn Banner

*Chivalry 2* an, das am 8. Juni 2021 erscheint. Der einstige König beansprucht also erneut den Thron. Aber wie will *Chivalry 2* seine Spielerschaft zurückgewinnen?

### Gefahr für Mordhau

Im Interview mit Steve Piggot (Präsident und Gründer von Torn Banner) kommen wir auch auf den großen Konkurrenten *Mordhau* zu sprechen. Hier gibt sich Piggot gewohnt versöhnlich. Für ihn sei es kein, »Cola oder Pepsi«-Wettstreit. Das Genre der Ego-Nahkämpfer sei ohnehin eher klein und es gebe keinen großen Konkurrenzkampf. Er macht aber auch klar, dass sie mit *Chivalry 2* eine andere Richtung einschlagen als *Mordhau*. Der Konkurrent führe etwa das Kampfsystem weiter. Mache es aber auch etwas komplexer und schwieriger zu lernen. *Chivalry 2* will Spielern vor allem das Gefühl geben, mitten in einem mittelalterlichen Hollywood-Streifen zu stecken. Die Schlachten von *Chivalry 2* sind mehr Barschlagerei als authentische Schwertkampfsimulation.

Kämpfe wurden daher eher verfeinert als umstrukturiert. Blocks können nun beispielsweise gehalten werden, solange die Ausdauer reicht. Für einen Konter gilt es, im rechten Moment das gleiche Manöver wie der Gegner auszuführen. Das hilft vor allem dann, wenn ein Krieger mit riesiger Streitaxt



Aus der Kickstarter-Zeit stammen diese Schlachtszenen. Im fertigen Spiel war davon kaum was zu sehen.

## CHIVALRY 2 IN ZAHLEN

### Wie viele Ritter sind in einer Schlacht?

64 Spieler

### Wie viele Maps gibt es?

acht Karten, fünf große und drei kleine.

### Wie viele Modi gibt es?

drei Spielmodi: Team Objective (Belagerungen), Team Deathmatch und Free-For-All

### Wie viele Klassen gibt es?

vier Hauptklassen mit je drei Unterklassen.

### Wie viele Waffen sind im Spiel?

Es gibt über 60 Waffen, inklusive 20 Schildvarianten.

### Was kostet Chivalry 2?

36 Euro

Tolle Emotes: Der Ritter zuckt entschuldigend die Schultern, nachdem er mir den Arm abgeschlagen hat.



permanent nur auf die linke Maustaste haut. Sinnvoller ist es, Angriffsformen abwechselnd einzusetzen. Also mit dem Mausrad auch mal von oben zuzuschlagen oder zuzustechen. Gekonnte Finten brechen Angriffe nicht mehr einfach nur ab, sondern gehen direkt in eine andere Attacke über.

Die Nahkämpfe bleiben so gleichzeitig schön wuchtig und spielen sich allgemein deutlich dynamischer als im ersten Teil. Und sie sind überschaubar und fühlen sich nicht so überladen an wie bei Mordhau. Man kommt sofort rein und kann schnell Erfolgserlebnisse feiern, gerade weil der Kampf in Unterzahl dank der neuen Parade und Ausweichmanövern öfter von Erfolg gekrönt ist. Als Bogenschütze hat man jedoch etwas weniger Spaß. Die Fernkämpfer sind wie schon im ersten Chivalry eher schwachbrüstig und richten auch keinen großen Schaden an. Chivalry 2 gelingt es dabei, dass wir uns in einem Moment noch wie ein unbesiegbare Lanzelot fühlen, nur um Sekunden später einen würdelosen, blutigen aber irgendwie trotzdem nicht demotivierenden Tod zu sterben. Der ist oft so unterhaltsam, dass einem das virtuelle Ableben fast egal wird.

### Eine Armee aus Schwarzen Rittern

Chivalry 2 liegt ein von den Entwicklern erdachtes Motto zu Grunde: »Refuse to die«. Spieler sollen sich weigern zu sterben. Egal, wie schwer wir verletzt sind, es geht immer weiter. Selbst einarmig können wir unser Gegenüber noch abstechen. Wer seine kompletten Lebenspunkte einbüßt, gilt auch nicht sofort als tot. Stattdessen können wir noch eine Weile am Boden rumkriechen. Wer es dann dann noch schafft, einen Gegner umzuhausen, darf wieder aufstehen und weiterkämpfen. Oder wir werden einfach von einem Teamkameraden wiederbelebt. Das klappt übrigens nicht, wenn ein Zweihänder unseren Schädel von den Schultern trennt. Dann sind wir wirklich sofort erledigt.

### Story? Braucht's nicht!

Über den Hintergrund von Chivalry 2 müsst ihr eigentlich nicht viel wissen. Der spielt keine große Rolle und eine Story-Kampagne gibt es in den reinen Multiplayer-Schlachten

ohnehin nicht. Es geht irgendwie um unrechtmäßige Könige und jede Menge Herrschaftsansprüche. In die Haare kriegen sich dabei die tapferen, aber rücksichtslosen Ritter des Mason-Ordens (rot) und die ebenso loyalen wie ehrbaren Agatha-Ritter (blau). Für wen wir kämpfen, fällt uns nach Beginn der Schlacht auf. Dann stürzen sich die Soldaten nämlich mit erhobenen Klingen ins Gefecht und kreischen dabei Parolen wie »For the Order!« oder »For the cross and the lion!« Und mein ganz persönlicher Favorit: »Give it all you've got. I'm not gonna lay down and take it – like your mother!«

Ja, in Chivalry 2 haben wir einen Sprachbefehl, mit dem wir die Mütter unserer Feinde beleidigen können. Der von Monthy Python inspirierte schwarze Humor war schließlich schon immer Teil des besonderen Chivalry-Charmes. Das äußert sich nicht nur über die zahlreichen Schlachtrufe und Befehle, sondern auch in den teilweise absurden Slapstick-Momenten. Inmitten der äußerst brutalen Schlachten wird das Geschehen so stets ein wenig aufgelockert. Irgendwie muss man einfach doch lachen, wenn ein Ritter in voller Rüstung mit einem Kriegsschrei auf den Lippen nach vorne stürmt, nur um unmittelbar danach den Blechhelm von einer Schaufel eingedellt zu bekommen. Schaufel ist euch noch nicht albern genug? Dann sammelt eben einen Bierkrug auf oder einen unglückseligen Gockel. Das ganze Schlachtfeld ist eure Waffe!

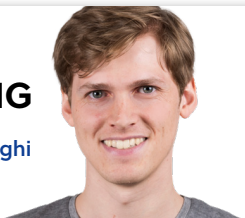
### Das kann noch schiefgehen

Aktuell zeigt Chivalry schon deutliche Stärken wie das Schlachtfeld-Feeling, die dynamischen Zweikämpfe, die im Vergleich zum Vorgänger deutlich schickere Optik und nicht zuletzt den rabenschwarzen Humor. Weniger gut gefallen uns der etwas unbefriedigende Fernkampf, die geringe Anzahl an Maps und Modi und das Fehlen von knackigen Eins-gegen-Eins-Duellen – wobei die vielleicht noch nachgeliefert werden. Ebenfalls nachkommen sollen Pferde. Da müssen die Entwickler nur höllisch aufpassen, dass die schnellen Reittiere nicht die Balance ruinieren. Apropos Aufpassen: Im Konkurrenz Mordhau können wir unseren Ritter sehr

frei gestalten. Das hat natürlich auch nackte Wahnsinnige zur Folge (ach, das Internet ...), die auf die Mittelalter-Atmosphäre drücken. In der Pre-Beta von Chivalry 2 waren solche Dinge noch deaktiviert, wir müssen abwarten, wie tief das System hier reicht. Am Schluss wird der Erfolg von Chivalry 2 jedoch von den Spielerzahlen abhängen. Chivalry und Mordhau waren beides eher Strohfeder und konnten die Massen an Rittern nicht übermäßig lange halten. Es wird sich zeigen, ob Chivalry 2 langfristig besser funktioniert als seine Vorgänger. Immerhin bietet das Spiel Crossplay zwischen allen Plattformen, das könnte die Server voll halten. Wir sehen uns auf dem Schlachtfeld! ★

## MEINUNG

Fabiano Uslenghi  
@StillAdrony



Das erste Chivalry war 2012 für mich ein kurzfristiger Spaß, in dem ich ein paar sehr unterhaltsame Wochen verbracht habe und das ich danach selten wieder anrührte. Auch Mordhau krachte nach seinem anfänglich Hype schnell auf ein durchschnittliches Niveau. Die Herausforderung für Chivalry 2 liegt also darin, Spieler länger am Beil zu halten. Ob das gelingt, kann man zum jetzigen Zeitpunkt kaum abschätzen. Doch zumindest den kurzfristigen Spaß liefert das Entwicklerteam abermals. Ich war sofort im Spiel und habe mich in einen regelrechten Kampfrausch geprügelt und geschrien. Es war fast schon absurd, wie schnell ich gedanklich an nichts anderes mehr denken konnte als an die Schlacht. Ich hätte sogar fast mein Interview mit den Entwicklern verpasst, wie peinlich! Das ist aber tatsächlich ein sehr gutes Zeichen. Chivalry 2 scheint wie erhofft alle Stärken seines Vorgängers zu erben und die meisten seiner Schwächen gezielt auszumerzen – wenn auch nicht alle. Das Ergebnis könnte eines der vielleicht unterhaltsamsten Multiplayer-Spiele des Jahres werden. Zumindest wenn ihr keine bierernste Schlachtfeldsimulation erwartet.