

Chivalry 2

VIEL BLUT, VIEL EHR

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Tripwire Interactive** Entwickler: **Torn Banner Studios** Termin: **8.6.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Epic Games Store)** Enthalten in: –

Chivalry 2 bietet gewaltige Multiplayer-Schlachten im Mittelalter mit brutalen und fordernden Kämpfen. Unser Test offenbart die Stärken, aber auch die Schwächen. Von Florian Franck

Am Strand stehen 32 Soldaten und warten nur darauf, Lionspire zu erobern. Die mittelalterliche Stadt ist eine von fünf Belagerungskarten und steht den Eroberungsplänen der Mason-Flotte im Weg. An vorderster Front stehen die beiden Heerführer und peitschen die eigenen Soldaten gegen den Feind auf. Und dann geht alles Schlag auf Schlag: Ehe ihr euch verseht, stürmen die Soldaten von Lionspire und den Masons aufeinander zu, es zischen Pfeile an unseren Köpfen vorbei, Kameraden bleiben neben dem Kampfschrei auch Bolzen in der Kehle stecken, und dem Ritter neben euch fehlt bereits ein Arm. Das hindert ihn allerdings nicht daran, weiterzukämpfen. Bereits das erste Aufeinandertreffen beider Konfliktparteien am Strand von Lionspire sorgt für ein Blutbad. Willkommen in Chivalry 2!

Der Mittelalter-Slasher setzt auf große Schlachten mit bis zu 64 Spielern, bei denen es brutal und gleichermaßen spannend zugeht. Chivalry 2 ist die Fortsetzung des 2012 erschienen Titels und wurde konsequent weiterentwickelt und verbessert. Die Kämpfe

sind im Vergleich zum Vorgänger durch mehr Manöver komplexer. Im direkten Vergleich zum erfolgreichen Genrekonkurrenten Mordhau aber wesentlich übersichtlicher.

Das Kampfsystem

Das Kampfsystem ist zeitgemäß. Die verschiedenen Angriffe sind schnell zu erlernen, aber schwer zu meistern. Ihr könnt Gegner mit einem klassischen Schwertstreich niederstrecken, sie erstechen oder ihnen einen Überkopfschlag verpassen. Die Grundlagen zum Kampf werden euch im Tutorial erläutert. Im Nahkampf pariert ihr gegnerische Angriffe und könnt dadurch zum Konter ansetzen. Auf großen und offenen Schlachtfeldern seid ihr ständig in Bewegung und weicht gegnerischen Pfeilen aus.

Jede Aktion verbraucht Ausdauer, und einige Feinde warten nur darauf, dass ihr erschöpft Schwert und Schild fallen lasst. Kämpfe sind in Chivalry 2 kurzweilig, fordernd und spannend. Dadurch fühlt sich eine Niederlage oft nicht wie eine solche an, sondern motiviert zu neuen Höchstleistungen.

Während Belagerungen attackiert ihr Gegner nicht nur mit eigenen Waffen an, sondern macht euch Alltagsgegenstände zu Nutze. In Kombination mit den zahlreichen Emotes im Spiel führt das zu teilweise kuriosen Szenen: Bei der Schlacht von Coxwell beleidigen wir die Verwandtschaft unseres Gegners, während wir ihm einen saftigen grünen Kohl entgegenwerfen – im Anschluss wird er uns sicher nicht noch einmal mit einem gammeligem, alten Fisch verprügeln.

Motivation ohne Kampagne

Chivalry 2 setzt vollständig auf seine drei Multiplayer-Modi. Eine Kampagne gibt es nicht, und die Story selbst wird über ein be-

Der Beginn einer jeden Schlacht wird in Chivalry 2 atmosphärisch und ziemlich eindrucksvoll eingeleitet.



bildertes Glossar erklärt. Umso wichtiger ist es, dass der Multiplayer eine hohe Langzeitmotivation bietet und abwechslungsreich ist. Zum Release bietet Chivalry 2 insgesamt acht Karten: fünf große und drei kleine.

Die meiste Abwechslung wird euch in Team Objective – dem Belagerungsmodus – geboten. Dort schiebt ihr Belagerungsgeräte an feindliche Mauern oder stoßt den König von seinem Thron. Bei der Schlacht von Coxwell übernehmt ihr zu Beginn die Rolle eines Bauern und wehrt die angreifenden Truppen mit einer Mistgabel ab. Der Belagerungsmodus in Chivalry 2 hat einen eigenen Charme, und der Ausgang der Schlacht ist bis zur letzten Sekunde offen.

Neben Team Objective gibt es mit Team-Deathmatch und Free-for-All zwei weitere Modi. In beiden gilt: Wer zuerst fällt, ist länger tot. Im Team-Deathmatch kämpft ihr Seite an Seite um den Sieg. In Free-for-All hingegen ist jeder ein Feind.

Nach 15 Stunden hat man alle Karten und die Ziele gesehen. Für Gelegenheitsspieler, die abends zwei Stunden Zeit aufwenden, ist das kein Problem. Wer hingegen möglichst viel Abwechslung möchte und pro Woche 20 Stunden Chivalry 2 spielt, wird sich schnell neuen Content wünschen. Entwicklerstudio Torn Banner hat bereits angekündigt, kostenlose Inhalte nach dem Release zu veröffentlichen. Chivalry 2 soll wesentlich größer und umfangreicher werden.

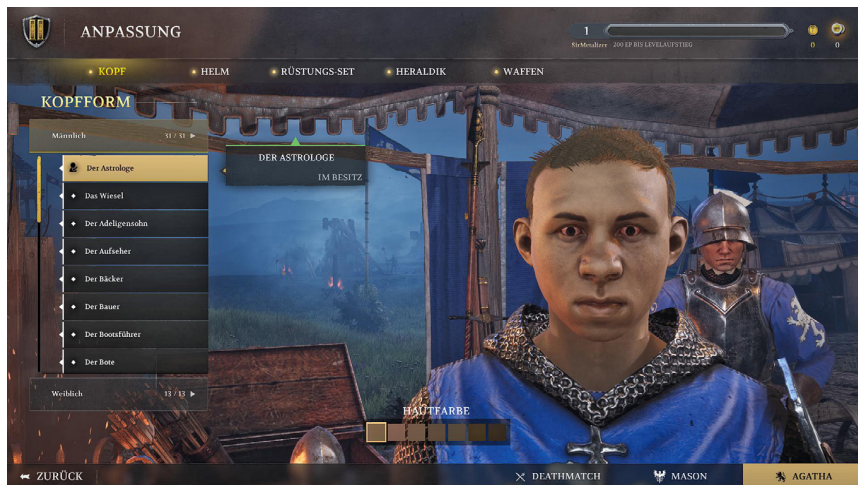
Klassen und Waffen

In Chivalry 2 stehen euch über 60 Waffen inklusive 20 Schildvarianten zur Auswahl. Aber nicht unmittelbar und auch nicht ohne Einschränkungen. Die Waffen sind nämlich

Die Verteidigung von Käfigen ist nur eine von vielen Aufgaben bei Schlachten. Trotzdem bleibt das Gefühl, dass zu wenig Inhalte vorhanden sind.



DER HELM MACHT'S



Nun, unser Ritter ist wahrlich nicht der hübscheste. Aber vielleicht können wir ihn retten!



Was so ein Helm alles ausrichten kann! Er schützt nicht nur den Kopf unseres Ritters, sondern auch unsere Augen. Mit Gold könnt ihr euch neue Charaktermodelle freischalten.

MEINUNG

Florian Franck
@SirMetalizer



Chivalry 2 ist ein würdiger Nachfolger des ersten Teils. Wem die Kampfmechaniken beim Genrekurrenten Mordhau zu komplex sind, wird mit Chivalry 2 eine passende Alternative finden. Der Einstieg ins Spiel gelingt schnell, und auch Erfolge in Form von Siegen und Kills sind mehr als befriedigend. Durch Finten und perfekte Konter wird dem Spieler auch ein Anreiz geboten, sich ständig zu verbessern. Man spürt, dass Chivalry 2 Spielern vor allem eins geben möchte: Spaß am Spiel selbst. Das clevere Map-Design und die abwechslungsreichen Aufgaben während der Schlacht sorgen für kurzweilige Action. Die jeweiligen Karten werden durch stimmungsvolle Intro-Sequenzen vor der Schlacht atmosphärisch in Szene gesetzt. Die Lernkurve in Mordhau ist extrem und steil, wer nicht am Ball bleibt, verliert den Anschluss und die Motivation. Chivalry 2 hingegen schafft es, die Lernkurve aufrechtzuerhalten, und fordert den Spieler im richtigen Maß.

zialfähigkeit. Die lädt sich im Laufe des Spiels auf und kann, im richtigen Moment eingesetzt, ein Spiel entscheiden: Die Vorhut verfügt etwa als Spezialfähigkeit über einen Öltopf, der beim Aufprall zerbricht und den Bereich oder das Ziel in Flammen aufgehen lässt.

Ist es während einer Schlacht euer Ziel, einen Gefangenen zu töten (ja, Chivalry 2 ist wahrlich nicht zimperlich), kann ein Öltopf das Spiel schnell entscheiden. Immerhin wird der Gefangene von einem Spieler gesteuert, der wirklich alles daran setzt, jedem Kampf oder Angriff möglichst lange aus dem Weg zu gehen. Ein wenig Zielwasser, Timing, Antizipation und Glück sorgen aber vielleicht für den perfekten Wurf. Solche Mo-

an die jeweilige Klasse gebunden. Zu Beginn eines Matches wählt ihr aus einer von vier Klassen. Neben den Bogenschützen gibt es die Vorhut, Fußsoldaten und Ritter. Alle verfügen über drei Unterklassen, von denen ihr jeweils zwei durchs Spielen freischaltet. Das kann zu einem Grind führen, der sich je nach persönlichem Skill unterschiedlich lange hinziehen kann.

Nach jedem Match erhaltet ihr eine Zusammenfassung über den jeweiligen Fortschritt, und ihr erfahrt, wie viel Gold ihr erbeutet und welche Freischaltungen (neue Waffen) ihr erhalten habt. Das Gold lagert ihr nicht unter dem Kopfkissen eures Feldbetts, sondern investiert es im In-Game-Shop in die Freischaltung neuer Charakter- und Waffenskins. Vorteile könnt ihr euch mit dem Gold nicht erkaufen.

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... euch Mittelalterschlachten faszinieren.
- ... ihr den Vorgänger bereits mochtet.
- ... ihr kein Problem mit einer Menge Blut habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr besonders brutale Spiele nicht mögt.
- ... ihr keine Lust auf Grind habt.
- ... ihr lieber komplexer mit dem Schwert kämpft.

Klassen und Unterklassen unterscheiden sich bei den Lebenspunkten, Ausdauer und Geschwindigkeit. Der Fußsoldat hat im Vergleich zu anderen Klassen eine schnellere Bewegungsgeschwindigkeit, regulären Angriffen mangelt es dafür aber an Wucht.

Jede Einheit verfügt über eine primäre, sekundäre und tertiäre Waffe sowie eine Spe-

Werdet ihr niedergestreckt, könnt ihr boxen oder euch ein Messer in den Bauch rammen und damit das Zeitlich segnen.



MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Chivalry 2 ist die perfekte Multiplayer-Erfahrung für mich. Ich bin in der Regel ungern komplett darauf fokussiert, in einer Mehrspielerpartie der Beste zu sein. Ich will die Zeit vergessen, eine andere Welt betreten und Zeuge werden, wie sich vor meinen Augen epische Schlachten entfalten. Damit ich das machen kann, darf mich ein Spiel nicht frustrieren. Und das gelingt keinem Multiplayer-Spiel aktuell besser als Chivalry 2. Hier ist es mir fast schon egal, wenn ich mal ins Gras beiße. Ich habe trotzdem Spaß! Chivalry 2 wandelt auf einem schmalen Grat zwischen morbider Gewalt und Klamaus, stürzt dabei auch gelegentlich auf die eine oder andere Seite, rafft sich aber immer wieder auf. Diese Gratwanderung meistert Chivalry 2 im Übrigen auch, wenn es um die Frage geht, wie komplex die Nahkämpfe sein sollten. Hier hält es, wie ich finde, das exakt richtige Maß. Durchdacht als noch im ersten Teil, aber eben nicht so überfrachtet wie bei Mordhau.

mente beflügeln das eigene Selbstbewusstsein und den Willen, sich kontinuierlich weiter zu verbessern, um genau solche Momente immer wieder erleben zu können.

Die Schwächen

Wir haben Chivalry 2 zu unterschiedlichen Zeiten an unterschiedlichen Tagen gespielt. Trotz einer optimalen Internetanbindung und eines niedrigen Pings kam es immer wieder zu Verbindungsproblemen und Lags. Dabei spielt es keine Rolle, ob 64 oder 40 Spieler gegeneinander antreten. Im Match selbst fällt bei genauerer Betrachtung auf, dass Laufanimationen bei Spielern teilweise nicht sichtbar sind und es wirkt, als würden sie über die Karte schweben.

Erfahrene und neue Spieler spielen Seite an Seite. Das kann funktionieren. In vielen Fällen ist es aber für Neulinge eher frustrierend.



Fehlen auf einem der offiziellen Server Spieler, werden die freien Slots durch Bots aufgefüllt. Während nach dem Release die Server gut gefüllt waren, trafen wir knapp zwei Wochen nach Release immer wieder auf Bots. Die verhalten sich nicht gerade schlau, stehen oftmals im Weg rum und reagieren nur selten mit sinnvollen Paraden bei Angriffen. Im gegnerischen Team freut man sich über geschenkte Kills, gefallene Bot-Kameraden sorgen hingegen für Frust.

Für Frust sorgt auch das fehlende Matchmaking. Wer als Spieler auf Level 9 in einer Lobby mit Kontrahenten landet, die weit über dem eigenen Level sind, verliert ganz schnell die Lust auf ein weiteres Match. Zwar besteht immer die Chance, gegen einen einzelnen Veteranen zu bestehen, aber Veteranen treten oft in Gruppen auf und prüfen Frischlingen die Seele aus dem Leib. Immerhin: Positiv aufgefallen ist uns die Gruppenbildung im Vergleich zur Beta. Bei unseren Tests klappten sowohl Einladungen als auch der Beitritt in die Gruppe selbst. Ebenso funktionierte das gemeinsame Verbinden auf Servern. Mit den genannten Ausnahmen lief Chivalry 2 auf unserem Testsys-

tem (RX 6700 XT, Ryzen 9 3900X, 32 GB RAM) sehr gut und bei mindestens 60 FPS, im Schnitt um die 100 FPS bei maximalen Details. Doch auch auf älteren Systemen laufen die großen Schlachten mit bis zu 64 Spielern erstaunlich gut und flüssig. Die kanadischen Entwickler von Torn Banner haben Wort gehalten und mit Chivalry 2 die ideale Basis geschaffen, um den Thron der Mittelalter-Slasher von Mordhau zurückzuerobern. Jetzt warten wir auf Content-Nachschub. ★

CHIVALRY 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 4370 / FX-8100
GTX 660 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 6700 / Ryzen 5 3500X
GTX 1070 / RX Vega 56
16 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- gewaltige Soundkulisse
- weitläufige Levels
- viel Dynamik
- Animationen nicht immer gelungen
- fehlende oder falsche Übersetzungen

SPIELDESIGN



- leicht zu lernen, schwer zu meistern
- interaktive Objekte
- vielfältige Aufgaben
- interessante Klassen
- einige Maps mit Vorteilen für eine Seite

BALANCE



- fair und fordernd
- Erfolge motivieren
- abwechslungsreiche Gameplay-Mischung
- Grind für Freischaltungen
- kein ordentliches Matchmaking

ATMOSPHERE / STORY



- tolle Reden vor dem Kampf
- intensive Schlachten
- viel Mittelalterflair
- etliche »Battlefield-Momente«
- Geschichte nur in Textform im Menü

UMFANG



- vier Klassen mit zwölf Einheiten
- viele Anpassungsmöglichkeiten
- große Waffenauswahl
- nur acht Maps
- lediglich drei Spielmodi

FAZIT

Chivalry 2 baut auf alten Stärken auf, bietet dichte Atmosphäre und packende Schlachten im finsternen Mittelalter.

