

Mount & Blade 2: Bannerlord

RITTERSPIELE IM SANDKASTEN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Taleworlds** Entwickler: **Taleworlds** Termin: **25.10.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

So eine Mittelalter-Sandbox gibt es nirgendwo sonst: Wir verraten, welche Sorte von Spielern mit Mount & Blade 2 Spaß haben wird. Und welche eher nicht. Von Peter Bathge

Wer Mount & Blade 2: Bannerlord blind kauft, der staunt: Da stecken ja drei Spiele auf einmal drin! Das Schöne daran: Je mehr ihr euch mit Bannerlord beschäftigt, je mehr Zeit ihr reinsteckt und je mehr ihr euch in seine Mittelalterfantasy hineinsteigert, umso größer wird euer Spielspaß. Denn Mount & Blade 2 bietet euch mit seiner riesigen Sandbox-Welt viele Freiheiten – aber ihr müsst auch bereit sein, genau diese Freiheiten auszunutzen. Seid ihr hingegen darauf konditioniert, stur der Story zu folgen, wollt Nebenquests abhaken und spannende vorgefertigte Geschichten erleben, statt eigene zu schreiben, dann ist der Mix aus Rollenspiel und Strategie vielleicht eher nichts für euch. Zehn Jahre Arbeit hat Entwickler

Taleworlds in das Spiel gesteckt, davon zwei im Early Access. Nun ist das Mammutprojekt fertig, und es ist unvergleichlich.

Das Abenteuer beginnt ganz klein

Die Einzelspielerkampagne von Mount & Blade 2 entlässt euch nach einem optionalen Tutorial in die Freiheit: Ihr habt als grobe Aufgabe, ein uraltes Banner zusammenzuführen und so entweder das zerbrochene Imperium zu einen oder ein neues Königreich aus der Taufe zu heben, ansonsten stehen euch alle Wege offen. Das Setting orientiert sich dabei stark am mitteleuropäischen Mittelalter, es gibt dicke Burgen, gepanzerte Ritter, wilde Reiterscharen im Süden und Osten, pelztragende Axtschwinger

im Norden – alles bekannt und gänzlich ohne Fantasy-Elemente.

Euer zu Beginn erstellter Held kann Soldaten und NPC-Kameraden anheuern. Die Größe der Party wächst mit dem Erfahrungspunktebalken, eure Gruppe wird auf der Weltkarte aber stets als einzelnes Pferd mit einer die Truppenstärke angegebenden Nummer daneben angezeigt – genau wie alle anderen Händler, Armeen, Glücksritter und Banditen, die sich gleichzeitig mit euch in Echtzeit über die Karte bewegen.

Ihr könnt jetzt mit Waren handeln, deren Preise sich dynamisch ändern und je nach Region unterschiedlich sind, indem ihr entweder selbst Zeug in euer Inventar ladet oder aber Karawanen organisiert und Werk-



Um diese Festung tobt eine Schlacht zwischen KI-Reichen. Wir bieten unsere Dienste an und helfen mit in der Hoffnung, irgendwann auch mal König zu werden.



stätten kauft. Das ist ein Weg zum Reichtum. Ein anderer ist Ausrüstung zu schmieden (auf Wunsch sogar mit einem endlosen Nachschub an NPC-Fertigungswünschen). Auch hiermit lässt sich sehr leicht viel Geld verdienen, was teilweise an einen Exploit grenzt. Oder ihr erledigt zufallsgenerierte Aufträge für Zivilisten und Adel, die sich schnell wiederholen, aber euer Ansehen steigern. Draufgänger kämpfen vielleicht auch mal in der Arena als Gladiator und verdienen sich so eine goldene Nase oder jagen Banditen, was ebenfalls Geld und Ansehen bringt. Ihr könnt euch auch einem Lord oder Königreich anschließen, etwa als Söldner, woraufhin mit genügend Ansehen neue Optionen verfügbar werden. Heiraten, Kinder bekommen, ins Gefängnis wandern, sterben ... aber dazu später mehr.

Ja, es gibt vom Start weg eine Menge zu tun in Mount & Blade 2, und die alibimäßige Story mit einer Prise englischer Sprachausgabe gehört nicht zu den interessantesten Möglichkeiten. Anfangs motiviert vor allem das Aufrüsten der eigenen Truppe, denn jeder Soldatentyp besitzt einen Upgrade-Baum. Mit genug Erfahrung werden aus grünen Rekruten irgendwann standhafte Elitespeerträger. Gleichzeitig sammelt auch euer männlicher oder weiblicher Charakter Erfahrung. Ähnlich wie bei The Elder Scrolls steigert ihr Attribute, indem ihr die damit verknüpften Tätigkeiten ausübt, also etwa fleißig mit dem Bogen schießt oder euren Charme in Dialogen versprüht. Es ist ein gelungenes System, das zuverlässig funktioniert. Nebenbei rüstet ihr den Helden und die (trotz Hintergrundgeschichten komplett austauschba-

ren) Gefährten auch noch mit erbeuteten, selbst hergestellten oder gekauften Gegenständen aus, zur Verfügung stehen eine große Anzahl von Waffen, Rüstungsteilen und Zaumzeug (fürs Pferd, nicht für die Gefährten!). Die Gegenstände seht ihr übrigens direkt am Körper eurer Figur, selbst in der

Weltkartenansicht. Die Steuerung ist größtenteils gelungen, das Kampfsystem lässt sich mit einer optionalen Aufschaltfunktion und weiteren Vereinfachungen an die eige-



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... euch Freiheit in einem RPG am wichtigsten ist.
- ... ihr Mittelalteratmosphäre erleben wollt.
- ... ihr euch gerne Geschichten ausdenkt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... euch Story und Dialoge am wichtigsten sind.
- ... ihr spannende Quests erwartet.
- ... ihr schon den ersten Teil nicht mochtet.



MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Vorsicht an alle Mittelalter-Fans: Dieses Spiel ist ein Schwarzes Loch, das eure Zeit frisst! Es ist so irreführend, mir in der riesigen Sandbox-Welt meinen eigenen Weg zu bahnen, meine Truppen zu Elitekriegerern aufzurüsten und dabei zuzusehen, wie mein Avatar durch meine Aktionen immer stärker wird – und zwar in genau jenen Disziplinen, die ich auch ausübe. Nach zehn bis 20 Stunden kommt dann mit der Königreichsverwaltung eine neue Ebene hinzu. Ganz ehrlich: Auf Dauer verliert Mount & Blade 2 hier für mich an Reiz, denn das Geschacher mit Provinzen ist in meinen Augen nicht so spannend wie der Beginn und die Mitte des Abenteuerlebens. Aber ich kann trotzdem anerkennen, wie viel Spiel hier drinsteckt: Bis ich die ganze Karte in meinen Farben angemalt habe, vergehen weit über 100 Stunden, und meine anfangs junge Heldin hat ihren Job schon längst an ihre Nachfahren übergeben. Ich könnte noch ewig so über Bannerlord schwärmen, aber ich gehöre auch voll zur Zielgruppe. Wer hingegen erwartet, dass einen die mitgelieferte Geschichte fesselt, ist hier an der falschen Adresse. Und Ärgernisse wie die immer gleichen Reaktionen der NPCs reißen selbst mich dann und wann aus der Mittelalteratmosphäre raus, sodass ein Großteil der Spielzeit zum Abspulen der stets gleichen Aktionen verkommt. Da hilft nur ein Ausflug in die Sandbox, um alle Fesseln abzustreifen und mit viel Fantasie seinen Charakter zu erleben – eine solche Freiheit bietet nahezu kein anderes Spiel.

nen Fertigkeiten anpassen. Obwohl die Simulation von Schlag- und Blockrichtungen grundsätzlich faszinierend ist, nervt doch mindestens der Umstand, dass selbst perfekt getimte Schläge mal danebengehen, weil die eigenen Verbündeten mit einem Schild, einer Lanze oder ihrem Körper im Weg stehen.

Dann wird alles schnell sehr groß

Nach etwa zehn Stufenaufstiegen habt ihr eine Armee von gut 100 Mann zusammen und könnt endlich auf der großen politischen Bühne mitspielen. Bis dahin habt ihr wahrscheinlich schon etliche kleinere Gefechte bestritten – dank eigenständiger KI könnt ihr diese sowohl auf der Karte berechnen als auch in den separat geladenen Schlachtfeldern nahezu automatisch ablaufen lassen. Wer den im Detail vor Spielstart und während einer Partie anpassbaren Schwierigkeitsgrad etwas nach oben dreht, sollte aber lieber selbst mitmischen, denn

die Gefechte bieten eine gehörige Portion (taktischen) Anspruch. Kämpfe finden auf Maps statt, die sich an den Umgebungsbedingungen auf der großen Weltkarte orientieren, es gibt viel Platz zum Manövrieren (manchmal sogar zu viel, weil sich die KI gut verstecken kann), und die Atmosphäre ist Spitze: An der Spitze einer Kavallerieeinheit die gegnerischen Bogenschützen niederzureiten, ruft unweigerlich manisches Lachen beim Spieler hervor. Und wenn am Ende einer Belagerung (inklusive Aushungerungsmechanik) schließlich der Sturmangriff erfolgt und die Soldaten dicht an dicht gepackt in der Mauerbresche stehen, nur um ganz vorn von den Verteidigern niedergemetzelt zu werden, denkt ihr euch unweigerlich, dass das Leben im Mittelalter vielleicht doch nicht so romantisch war, wie wir uns das heute gerne vorstellen. Wie so vieles in Mount & Blade 2 wiederholen sich die Situationen im Kampf aber auf Dauer. Geradezu absurde Ausmaße nimmt das etwa



beim anfänglichen Ausräuchern von Banditenlagern an, bei denen ihr schließlich die KI auf Autopilot stellen und mit eurem Helden nur noch für das immer gleiche Duell mit dem Bandenanführer aufkreuzen müsst. Das ist auch deshalb viel effektiver, als selbst in den Kampf einzugreifen, weil eure KI-Soldaten ohnehin immer schneller zu Fuß unterwegs sind als ihr selbst. Eine Sprintfunktion wird schmerzlich vermisst!

Doch kommen wir zurück zu den drei Spielen, die wie eingangs erwähnt in Bannerlord stecken. Das zweite entfaltet sich im Midgame: Ihr nehmt ein Lehen von einem der KI-Könige an, baut euren Clan aus und gründet schließlich ein Königreich. Hier rücken Verwaltungsaufgaben stärker in den Vordergrund, Aufträge delegiert ihr jetzt an KI-Kumpanen, ihr beschäftigt euch mit der Ausbildung eurer Kinder, richtet Widersacher hin und trifft strategische Entscheidungen. In einer Art Mini-Verfassung gebt ihr mittels Edikten vor, wie euer Königreich funktioniert, und müsst dafür euren Einfluss geltend machen, um interne Konkurrenten zu überstimmen. Außerdem übernehmt ihr die Kontrolle über Städte und verteidigt sie gegen Invasoren (etwa indem ihr eine Garnison mit Soldaten verstärkt). Die meisten dieser Aufgaben finden in Menüs statt, ihr seid aber auch als König weiter hoch zu Ross unterwegs und müsst in der riesigen Spielwelt von einem Ende zum anderen trabsen, das zieht den Spielverlauf manchmal un schön in die Länge. Euer Spielziel bestimmt ihr übrigens selbst, theoretisch könnt ihr jede der dutzenden Städte und Festungen übernehmen und so ein Weltreich schaffen. Oder ihr denkt euch etwas ganz anderes aus. Und hier zeigt sich dann das dritte »Spiel im Spiel«.

Unendliche Möglichkeiten

Schon das erste Mount & Blade und dessen Ableger Warband wurden von den Spielern für weitaus mehr als nur die gewöhnliche Kampagne genutzt. Taleworlds Entertainment trägt dem mit dem Sandbox-Modus Rechnung. Hier fehlt die hauchdünne Hintergrundgeschichte um das antike Drachen-

Neben Fern- und Nahkampfwaffen stehen euch auch Fußtritte und Schildrumpler zur Verfügung, um Feinde in den Staub zu schicken.



Im Schlachtgetümmel könnt ihr gezielt Befehle erteilen, die Übersicht geht aber schnell flöten.

banner, stattdessen startet ihr mit einem frischen Charakter ein neues Spiel, der darf anders als im Hauptmodus auch schon ein alter Recke sein. Es geht darum, dass der Spieler die größtmögliche Freiheit bei der Gestaltung seines Abenteuers hat: Ihr wollt eine Schmiedin spielen, die früher Soldatin war, jetzt aber auf der Suche nach der großen Liebe ist? Ihr habt es euch zur Aufgabe gemacht, jeden König der acht KI-Reiche hinzurichten? Ihr wollt sehen, was euch passiert, wenn ihr selbst im Kerker landet? All das und vieles mehr könnt ihr in Mount & Blade 2 ausprobieren. Die Welt dient als Staffelei, auf der ihr euer ganz persönliches Gemälde erschafft, oder als Chronik, in der ihr eure eigene Geschichte schreibt. ★

MOUNT & BLADE 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 8100 / Ryzen R3 1200
GTX 660 / Radeon HD 7850
6 GB RAM, 60 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 9600K / Ryzen 5 3600X
GTX 1060 / RX 580
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 schicke Burgen und Städte 👍 wuchtiger Soundtrack
👍 Massenschlachten mit Staunfaktor
👎 viele Ladezeiten 👎 kaum Sprachausgabe

SPIELDESIGN



👍 Rollenspiel und Strategie 👍 spielerische Freiheit
👍 motivierende Mechanik 👍 Königreichsverwaltung
👎 Verbündete stehen oft im Weg

BALANCE



👍 anpassbare Schwierigkeit 👍 Gegner und Verbündete clever
👍 Tutorial 👍 Handel und Kampf
👎 Wirtschaft lässt sich leicht aushebeln

ATMOSPHÄRE / STORY



👍 Geschichte mit rotem Faden 👍 Mittelalter-Feeling
👍 Welt wirkt lebendig 👎 nutzlose Stadtkulissen und austauschbare NPCs
👎 kaum Reaktionen auf Taten

UMFANG



👍 Sandbox-Modus und Kampagne 👍 riesige Weltkarte
👍 endloser Questnachschub
👍 acht Fraktionen 👎 Aufträge wiederholen sich

FAZIT

Extrem motivierendes Mittelalterrollenspiel, das statt auf Atmosphäre und Story auf Sandbox-Freiheit setzt.

