

Mount & Blade Warband

Von Hochzeiten und Online-Schlachten: Der zweite Teil des Rollenspiels fügt sanfte Verbesserungen und einen Mehrspielermodus ein.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6715

Auf dem Papier bietet **Mount & Blade: Warband** genau das, was sich viele Rollenspieler wünschen: eine riesige, dynamische Spielwelt mit verfeindeten Fraktionen, Wirtschaftssystem und großer spielerischer Freiheit. Auch die Aufstiegsmöglichkeiten sind ausgezeichnet, kann sich doch Ihr Charakter mit seiner selbstgestrickten Biographie sogar zum König über die mittelalterliche Welt Calradia hocharbeiten. Bei genauerem Hinsehen entpuppt sich das ungewöhnliche Spiel des kleinen türkischen Studios Taleworlds im Einzelspielermodus jedoch als stundenverschlingendes Hardcore-Produkt für eine recht spezielle Spielerschaft. Das überrascht nicht, stimmt er doch weitestgehend mit dem Vorgänger **Mount & Blade** überein, an dem sich schon 2008 die Geister schieden. Neu hinzugekommen ist die Möglichkeit, sich online mit anderen Spielern zu messen.

Unbegrenzte Möglichkeiten

In der Kampagne lässt Ihnen das Spiel nicht nur freie Wahl zu entscheiden, wo Ihr Charakter herkommt, sondern auch, wohin er gehen und was er tun soll. Sie sind jederzeit völlig frei, die durch eine Übersichtskarte verbundenen einzelnen Orte zu bereisen. So viel Freiheit macht das Erzählen einer packenden Handlung schwierig. Womit wir beim Knackpunkt wären: **Mount & Blade: Warband** hat keine Geschichte. Genauer gesagt: keine festgelegte. Denn während Sie durch die Gegend ziehen, Quests erledigen, Männer rekrutieren und so langsam zum politischen Faktor werden, tobt im unscharfen Hintergrund ein Krieg. Eine Art Story entsteht erst durch Ihre Handlungen. Abhängig davon, welche Entscheidungen Sie treffen, entwickelt sich Ihr Spiel. Als Händler, der von Stadt zu Stadt zieht, um

das Meiste aus dem Wirtschaftssystem herauszuholen, wird Ihr Charakter ein ganz anderes Leben führen, als wenn er mit seinen Mannen brandschatzend ganze Landstriche verheert oder sich einem der untereinander verfeindeten Herrscher andient.

Eines bleibt jedoch immer gleich: Die trotz verbesserter Grafik recht steril wirkende Welt. Zwar treffen Sie im Spielverlauf auf Könige, übergangene Thronfolger sowie edle Jungfrauen, doch ein eigenes Profil besitzen die hochwohlgeborenen Herren genauso wenig wie ihre anscheinend ziellos durch die Straßen eilenden Untertanen. Die sind so arm, dass sie sich eine Handvoll Polygonmodelle und Texturen teilen müssen. Die einander ebenfalls stark ähnelnden Städte, Dörfer und Burgen wirken dadurch recht leblos, und auch die (unvertonten) Dialoge wiederholen sich ständig. Betrachtet man **War-**

band unter dem Inszenierungsaspekt, wirkt alles sehr mechanisch und spröde. Spieler, die Wert auf Charakterentwicklung oder epische Geschichten à la **Dragon Age: Origins** legen, werden hier nicht glücklich.

Das große Aber

Dass **Mount & Blade: Warband** so mechanisch anmutet, hat jedoch einen einfachen Grund. Es ist vor allem ein Gerüst, eine riesige Spielwiese für Abenteurer. Durch den Minimalismus, den die Entwickler dem Spieler zumuten, hat dieser die Möglichkeit, die Welt durch sein Handeln ganz ohne Vorgaben zu beeinflussen. Allerdings braucht es schon ein gehöriges Maß an Phantasie, um sich in Calradia hineinzuversetzen. Dann ist **Warband** jedoch nicht selten großes Kopfkino, trotz seiner unbestreitbaren Schwächen. Etwas mehr Anleitung und Überblick hätte sich dabei wohl auch



Auf der **Übersichtskarte** begibt sich Ihr Recke zu den verschiedenen instanziierten Orten Calradias. Solange sich Ihr Charakter nicht bewegt, pausiert das Spiel automatisch.



Braves Gelage. Selbst auf **großen Festen** bei Hofe bewahren die Charaktere Haltung. Das ist anständig, aber nicht sehr atmosphärisch. Bei Turnieren ist deutlich mehr los.



Die unvertonten **Dialoge** laufen in solchen Fenstern ab. Hier lehrt uns ein Minnesänger romantische Verse. Das wird sich bei der Brautschau als nützlich erweisen.



Licht und Schatten: Die **Grafik** ist zwar hoffnungslos veraltet, aber dennoch oft stimmig. Zumindest solange die Beleuchtung stimmt. Andernfalls ist Calradia doch sehr grau.



»Auf Sie mit Gebrüll!« Der Beginn einer **Belagerung** im Mehrspielermodus, der mit seiner großen Spielerzahl für tolle Atmosphäre sorgt. Bis Sie sich auf den Sernen behaupten können, dauert es allerdings einige Zeit. Echte Könnner schaffen es mühelos, im gestreckten Galopp vom Pferderücken aus die Gegnerreihen auszulindern.

der geduldigste Entdecker gewünscht. Wer etwa die Gemächer eines Königs ein halbes Dutzend Mal leer vorgefunden hat, beginnt sich langsam aber sicher zu fragen, wo der Knabe eigentlich steckt. Ob es sich um einen Bug handelt? Wir wissen es nicht, aber Version 1.105 wies noch einige kleinere Fehler auf. Zum König wollen wir natürlich, um uns in seinem Dienst zu beweisen, Ruhm zu sammeln und einst vielleicht eine holde Jungfrau ehelichen zu können. Der Liebe wegen; und natürlich wegen guter Beziehungen zum Adel. Ohne Ansehen wird schließlich niemand Herrscher über Calradia.

Ritterspiele

Der Einzelspielermodus unterscheidet sich nur in Details wie etwa der Möglichkeit zu heiraten vom Vorgänger **Mount & Blade**. Dafür bietet **Warband** nun erstmals einen Mehrspielermodus. Mit der offenen Welt für Solo-Rollenspieler haben die Gefechte für bis zu 64 Spieler lediglich Schauplätze, Ausrüstung und Kampfsystem gemein, Rollenspielelemente gibt es nur rudimentär. Sie erhalten zwar für besiegte Gegner Gold,

mit dem Sie stärkere Ausrüstung kaufen können. Beides geht jedoch verloren, sobald Sie den Server wieder verlassen.

Die Spielmechanik in den Schlachten ist eine der Besonderheiten von **Mount & Blade**. Wie in einem Actiontitel gilt es, im richtigen Moment anzugreifen oder zu blocken. Dafür müssen Sie auch die Richtung festlegen. Holt ein Gegner zum Schlag aus, fährt die Maus mit einem Rechtsklick nach vorne, und Ihr Alter Ego pariert die Attacke. Es bleibt genug Zeit zum Reagieren, denn Schläge und Stöße lassen sich nur mit Schwung ausführen. Sie sehen an der Art und Weise, wie Ihr Kontrahent ausholt, wo seine Waffe aufzutreffen wird. Nach einiger Übung ergeben sich so spannende und – trotz der schwachen Animationen – durchaus elegante Duell. Allerdings könnten die Trefferzonen etwas präziser sein. Gerade im Kampf zu Pferd, eine der großen Stärken des Spiels, ist es schwierig, den richtigen Moment für die Attacke abzuspielen.

Mit noch so großartigen Fechtkünsten allein ist jedoch keine Schlacht zu gewinnen, denn auch sehr gute und stark ausgerüstete

Spieler sehen gegen eine Übermacht kaum Land. Vielmehr sind Teamwork und gute Balance der drei Einheitentypen der Schlüssel zur Eroberung feindlicher Burgen. Auf deren Zinnen kommt es we-

gen der vielen Spieler bisweilen zwar zu unübersichtlichen Scharmützeln, die schnellen Gefechte sind dennoch insgesamt recht taktisch und fesseln Ritterfans viele Stunden an den PC. **SD**

MOUNT & BLADE: WARBAND ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Taleworlds (Mount & Blade, GameStar 10/08: 55 Punkte)
PUBLISHER Paradox Interactive
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 71 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 16.4.2010
CA. PREIS 30 Euro
USK ab 12 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
2,1 GHz Intel Athlon XP 2000+ 1,0 GB RAM 900 MB Festplatte	3,4 GHz Intel Athlon 64 3400+ 1,5 GB RAM 900 MB Festplatte	Core 2 Duo E4600 Athlon 64 X2 6000+ 2,0 GB RAM 900 MB Festplatte	- Geforce 6600 / 6800 - Geforce 7800 / 7900 - Geforce 8800 / 9800 - Geforce 9600 - Geforce GTX 200 - Radeon X1600 - Radeon X1800 / X1900 - Radeon HD 2900 - Radeon HD 3800 - Radeon HD 4800
PROFIKTUR VON	KOPISCHSCHUTZ Aktivierung		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10		
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Sehr gut

SPIELMODI (SPIELER) Sieben verschiedene Spielmodi für bis zu 64 Spieler.
SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER ja
FAZIT Packende Schlachten mit großer Dynamik.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ nette Beleuchtung - ohne direkten Lichteinfall blass - einfache Texturen und Modelle - schwache Animationen	5 / 10
SOUND	+ stimmige orchestrale Untermalung + zumeist passende Effekte + technische Qualität - Dialoge nicht vertont	6 / 10
BALANCE	+ Gegner-KI einstellbar + vielerorts abrufbare Tipps von NPCs - schwieriger Einstieg - oft fehlende Erklärungen	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ tolles Flair für Entdecker und Abenteurer - keine zusammenhängende Handlung - steril wirkende Spielwelt	5 / 10
BEDIENUNG	+ freie Tastenbelegung + Stadtbereiche direkt anwählbar - blockierte Eingabebefehle, z.B. während Animationen	7 / 10
UMFANG	+ riesige, dynamische Spielwelt ... + ... dadurch hoher Wiederspielwert - sehr viele sich wiederholende Elemente + unterschiedliche Aufgabentypen + freie Auswahl - Missionen sind auch an unterschiedlichen Orten oft austauschbar	9 / 10
QUESTS	+ sehr viele Einstellungsmöglichkeiten + Aussehen des Charakters jederzeit veränderbar - Fraktionen bleiben blass	8 / 10
CHARAKTERSYSTEM	+ actionreich und taktisch + Fechten mit der Maus - verbesserungswürdige Präzision - schlechte Trefferrückmeldung	8 / 10
KAMPFSYSTEM	+ große Menge an Waffen und Ausrüstung ... - ... die austauschbar wirken ... - ... weshalb kaum Sammeltrieb entsteht	8 / 10
ITEMS		

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT Einzel für Liebhaber, Multi für (fast) alle

68

SPIELSPASS

Liebhhaberspiele

Stefan Dworschak: Mount & Blade: Warband ist ein Wechselbad der Gefühle: Im Grunde bietet es zwei völlig unterschiedliche Spielerlebnisse. Einerseits motiviert mich die große spielerische Freiheit dazu, mir in Calradia einen Namen zu machen, andererseits sorgt die leblose Spielwelt regelmäßig für Enttäuschungen. Richtig gelungen, wenn auch nicht fehlerfrei, ist hingegen das Kampfsystem. Das verlangt zwar gründliche Einarbeitung, dürfte im Mehrspielermodus aber auch Actionspielern großen Spaß machen.



stefan@gamestar.de