Phänomen Mount & Blade

DAS MITTELALTER LEBT

Wer sich auf der Suche nach dem Heiligen Gral der Langlebigkeit nicht mit bekannten Größen wie Counter-Strike, Minecraft, oder Civilization zufriedengibt, der muss schon eine lange Reise über den Tellerrand wagen, denn dort liegt das Reich des wahren Nischenkönigs: Mount & Blade. Von Thomas Ortsik

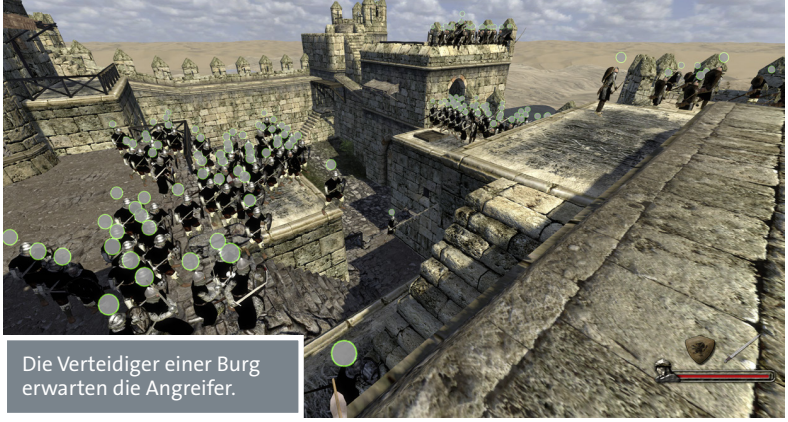
Wir befinden uns im Jahr 1286. Ganz Calradia ist von den GameStar-Truppen besetzt … Ganz Calradia? Nein! Eine von unbeugsamen Nords bevölkerte Burg hört nicht auf, uns Widerstand zu leisten. Damit ist heute Schluss! Hunderte Bogenschützen stehen bestens trainiert und mit gefüllten Köchern vor den feindlichen Toren. Die Schwerter ebenso vieler Ritter sind geschliffen, die Rüstungen poliert. Rückzug ist keine Option. Entweder wir speisen in den Hallen, die vor uns liegen, oder die Raben an uns! Ein letztes Mal inspiziere ich meine Truppen vom Sattel aus, bevor ich absteige, um den Angriff persönlich anzuführen. Der Gegner schläft jedoch nicht. Kaum berühren meine Füße den Boden, prasseln Speere auf meine Truppen nieder. Die meisten reißen gerade noch rechtzeitig ihre Schilde schützend in die Höhe, eine Handvoll fällt jedoch zu Boden. Unsere Bogenschützen zögern nicht mit dem Gegenschlag, und schon bald verdunkelt sich der Himmel unter einer Flut von Pfeilen. Der Sturm auf die Burg beginnt!

Nur Minuten später steht so gut wie fest: Diese Schlacht gehört uns. Noch den letzten Gegnern volles Pfund aufs Maul hauen, und dann habe ich mir ein Bad verdie…*ploing* ein Stein trifft mich am Kopf, ich sacke zu Boden und eine Nachricht am Bildschirm erklärt mir, dass wir zwar 700 Gegner getötet haben und dabei nur 130 Verluste hinnehmen mussten, aber die Schlacht verloren ist. Schreie hallen durch mein Haus, laut genug, um alle Nachbarn zu wecken. Ich koche mir einen Kaffee, schwinge mich wieder auf mein Pferd und fange erneut an, Soldaten zu rekrutieren. In den Worten der Toten Hosen: Wir werden siegen! Irgendwann einmal.

Der Erfolg in Zahlen

Solche oder ähnliche Niederlagen dürfte jeder Spieler von Mount & Blade schon mal erlebt haben, trotzdem kommen die meisten immer wieder zurück. Warband, die erweiterte Version des 2008 erschienenen Mount & Blade vom türkischen Indie-Entwickler TaleWorlds, beweist dies eindrucksvoll mit einem Stammplatz unter den Top 40 der Steam-Spiele mit den meisten aktiven Spielern: Selten sind weniger als 8.000 Könige und Königsanwärter gleichzeitig am Werk. Wirklich imposant wird es aber, wenn wir das Alter des 2010 erschienen Titels miteinbeziehen: Nur Team Fortress 2, Garry's Mod, Counter-Strike und Counter-Strike: Source sind gleichzeitig älter und beliebter als die Mittelalter-Simulation. Laut Steamspy.com besitzen in etwa 2,2 Millionen Menschen Warband, und wenn wir uns die Zahlen vom 27. August anschauen (der Tag, bevor das Spiel 48 Stunden lang kostenlos auf Steam verfügbar war und viele neue Interessenten anlockte), sehen wir, dass 230.000 unterschiedliche Spieler, über zehn Prozent aller Besitzer, es in den beiden Vorwochen ebenfalls spielten. Erstaunlich für ein über fünf Jahre altes Spiel, von dem viele Spieler bestenfalls den Namen kennen – und das ein Paradebeispiel für Einsteigerunfreundlichkeit ist. Spannend ist auch, wie viel Zeit die Warband-Spieler investieren. Trotz größtenteils fehlender Tutorials und dem damit verbundenen Gefühl von Verlorenheit in einer fremden Welt hören gerade einmal zehn Prozent aller Spieler nach einer Stunde und 25 Prozent nach fünf Stunden auf. Klingt nach viel, doch selbst auf den Massenmarkt zugeschnittene Titel wie Assassin's Creed liegen in diesem Bereich. Aber warum kämpfen sich Mount-&-Blade-Spieler denn überhaupt durch unerklärte und zudem chaotische Menüs und durch ein eindeutig angestaubtes Grafikgerüst, das selbst 2010 schon nicht mehr zu beeindrucken wusste?

 Der Ableger With Fire and Sword erschien 2011, seine Geschichte basierte auf dem gleichnamigen Roman von Henryk Sienkiewicz.



Die Verteidiger einer Burg erwarten die Angreifer.

Bei Belagerungen kämpfen bis zu 200 KI-Soldaten gleichzeitig, hier in der Mod Brytenwalda, die auf den britischen Inseln spielt.

Der Nachfolger Mount & Blade 2: Bannerlord (Bild) könnte noch 2016 für den PC erscheinen – und später womöglich auch für die Xbox One und die PlayStation 4.

Mount & Blade erlaubt uns, böse zu sein. Hier haben wir ein ganzes Dorf ausgelöscht, um es zu plündern.

Auch im Multiplayer dürfen wir uns auf Pferden duellieren.

Der Gegner unten auf der Straße macht gleich Bekanntschaft mit einem angespitzten Holzstäbchen.

Einmal Ritter sein

Die Gründe sind vielfältig, doch der Anfang liegt beim Genre-Mix. Mount & Blade ist einzigartig, selbst in den Augen jener, die nicht in der Marketingabteilung des Entwicklers sitzen. Ein Rollenspiel, angesiedelt in einer fiktiven, mittelalterlichen Welt, die ohne Magie auskommt, und in der wir genauso gut Händler, Räuber oder auch blutrünstiger General sein dürfen. Ein Third-Person-Kampfspiel, in dem jede Mann-gegen-Mann-Situation zur Herausforderung werden kann, aber zugleich Schlachten mit bis zu 1.000 Soldaten auf dem Programm stehen – auch wenn ohne Mods maximal 200 davon gleichzeitig kämpfen. Ein Strategiespiel, in dem es uns nicht nur freisteht, auf dem Feld Befehle zu erteilen, sondern in dem wir auch die Zügel eines ganzen Königreiches in die Hände nehmen können. Letzteres zu erreichen, erfordert jedoch einiges an Arbeit, denn zum Start unseres Abenteuers sind wir im besten Fall ein verarmter Adeliger, der vor seinem Lehnsherrn katzbuckelt. Mit Arbeit ist natürlich Diplomatie gemeint, und zwar vorwiegend jene mit dem Schwert. Ohne Blut und Morde beeindruckt man selbst den größten Hippie unter den sechs KI-Königen kaum, und spätestens, wenn man ihm nonchalant mitteilt »Du, Lehnsherr, ich mache mich mal unabhängig. Okay, wenn ich meine Burgen und Dörfer mitnehme?«, ist es so gut wie garantiert, dass Köpfe rollen. Augenblicke wie diese motivieren uns, noch tiefer in die Welt von Mount & Blade einzutauchen. Rollenspiel-untypisch ist uns kein Schicksal vorgegeben, keine Geschichte vorgeschrieben. Die Welt steht uns offen und entwickelt sich auch ohne unser Zutun weiter. Selbst nach Dutzenden Spielstunden können wir uns neue Ziele stecken und in bis dahin unerlebte Situationen geraten. Waren wir zuvor damit beschäftigt, eine Armee zu trainieren und zu finanzieren, unsere Siedlung zu verwalten und den Feldzug unseres Königs zu unterstützen, müssen wir nun als unabhängiger Fürst unser Reich erweitern und andere Adelige davon überzeugen, dass unser Gras grüner ist. Wer jetzt denkt »Dann färben wir deren Gras einfach rot!«, der kann beruhigt sein. Krieg ist auch in dieser Phase ein ständiger Begleiter. Doch spätestens im direkten Duell mit der Aristokratie lernen wir die Vorzüge der Feder zu schätzen. Ein Freund in einflussreicher Position ist bekanntlich besser als zehn Schafe im Katapult.

Der Preis der Freiheit

Das klingt wie der Traum jedes Mittelalterfreunds, hat aber eine Schattenseite. Mount & Blade verlangt viel von seinen Spielern – viel Fantasie, viel Engagement, viel Geduld. Sei es die hässliche 3D-Karte, auf der wir die

Anwärter auf den Königsthron

In Zeiten, in denen die Setting-Vielfalt von Shootern zwischen »modern« und »futuristisch« schwankt, ist der Wunsch nach anachronistischen Schlachten mit Schwert und Schild auf einem Höhepunkt angelangt. Zum Glück interessieren sich jedoch auch immer mehr Entwickler für die Zeit, in der man noch das Weiß im Auge des Gegners sah, und so erleben wir derzeit eine wahre Renaissance des Mittelalters. Noch dazu in erfreulich abwechslungsreichen Spielen.

War of the Roses

War of the Roses von 2013 simuliert ebenfalls realistische Mehrspielerschlachten im Mittelalter. Obwohl die Spielerbasis inzwischen überschaubar ist, sollten Interessierte reinschauen. Unzählige Anpassungsmöglichkeiten und ein schwer zu meisterndes Kampfsystem sorgen für lang anhaltenden Spielspaß.

Chivalry: Medieval Warfare

Vergleicht man War of the Roses mit einer Symphonie von Bach, ist Chivalry wohl das Sepultura der Videospiele. Fliegende Köpfe, abgehackte Arme und düstere Sümpfe zeichnen diesen Mehrspielertitel aus. Eleganz wird dabei entsprechend klein geschrieben, kurzweilige Action dafür umso größer.

meiste Zeit verbringen, oder die Tatsache, dass unserer Existenz im Spiels kein tieferer Sinn zugrunde liegt. Unsere Erfahrung wird bestimmt durch unsere Fantasie. Schon die ersten Schritte in der Spielwelt konfrontieren uns mit einigen der größten Schwächen: Animationen, die selbst einen eingeschlafenen Fuß dynamisch erscheinen lassen, eine viel zu nüchterne Soundkulisse und die Frage, was wir jetzt eigentlich machen. In einer Welt mit so vielen Möglichkeiten ist die »Tyrannei der Wahl« besonders für neue Abenteurer eine nicht zu unterschätzende Hürde, und mangels Tutorial oder Story verliert man schnell den Überblick und so die Motivation. Ja, Mount & Blade macht es uns anfangs schwer, es zu lieben, selbst die Belohnung für das Meistern der ersten Hindernisse ist ein weiterer Stein im Weg: eine Lernkurve, die steiler kaum sein könnte. Paaren wir diese Problematik mit der Tatsache, dass verlorene Schlachten uns besonders zum Beginn Stunden an Fortschritt kosten können – obwohl es kein »Game Over« gibt, ist das Ausheben einer Armee kostspielig und zeitraubend –, zeichnet sich ein Szenario ab, das viele Spieler abschreckt. Doch darin liegt auch ein Teil des Charmes von Mount & Blade: Wir bekommen nichts geschenkt, sondern erarbeiten uns den Erfolg hart. Der Begriff ist zwar abgegriffen, doch hier passt er: Mount & Blade ist für die Hardcore-Spieler. Für jene, die Herausforderungen suchen und bereit sind, viel Lernzeit zu investieren.

Aller Anfang ist anders

Als das Ehepaar Armağan und İpek Yavuz aus dem Wunsch heraus, etwas zu spielen, das noch nicht existierte, mit der Arbeit an Mount & Blade begann, gab es ein Ziel: ein Rollenspiel mit hohem Wiederspielwert und einem Kampfsystem, das nicht nur Attributspunkte vergleicht, sondern das Geschick mit Schwert und Schild in den Mittelpunkt stellt. Davon abgesehen war jedoch kaum etwas in Stein gemeißelt. So hieß der älteste Prototyp von 2004 noch »WarRider«, beinhaltete Magie und Untote, beschränkte sich auf zwei Königshäuser und bot eine richtige Story. Inspiration fanden die Designer bei The Elder Scrolls: Daggerfall, Elite und Sid Meier's Pirates! sowie in den Mittelalter-Romanen von Bernard Cornwell. Schon kurz nach der Veröffentlichung des Prototyps stand fest, dass das Projekt über ein Hobby hinauswuchs. Also folgte 2005 die Gründung des Studios TaleWorlds, das sich seither ausschließlich mit Mount & Blade beschäftigt. Auch finanziell betrat man Neuland: Wie später bei Minecraft und spätestens seit dem Early-Access-Programm von Steam beinahe üblich für Indie-Entwickler, wurde die Weiterentwicklung mit dem Verkauf einer Alpha-Version finanziert. Verbreitung fand diese als Shareware, bis zu einem bestimmten Charakterlevel konnte man kostenlos das ganze Spiel erkunden. In Umlauf kam die Version durch Heft-DVDs oder die damals beliebten Download-Portale, selbst ohne Publisher schaffte es TaleWorlds noch vor der Veröffentlichung, mit seinem Werk ein beachtliches Publikum von hartgesottenen Spielern zu erreichen.

Der DLC Napoleonic Wars basiert auf der Mod Mount & Musket (Bild).

Wikinger, Franzose, Stormtrooper

Aber Pionierarbeit hin, interessanter Genremix her. Deswegen alleine spielt kaum jemand fünf Jahre lang denselben Titel, besonders, wenn er trotz des großen Umfangs Abwechslung vermissen lässt: sich ständig wiederholende Texte in Gesprächen, Städte und Dörfer die so lebendig sind wie der durchschnittliche Oktoberfest-Tourist um 7 Uhr morgens, Belagerungen, die meist nach Schema F ablaufen; und selbst als König hat

Mittelerde mit Orcs erobern? Die Mod The Last Days of the Third Age macht's möglich.

Wer braucht Battlefront, wenn er auch in Mount & Blade das Lichtschwert schwingen kann?

For Honor

Auch Ubisoft schmiedet derzeit Schwerter und poliert Rüstungen. For Honor soll 2016 für PC und Konsolen erscheinen und ein Mix aus dem beliebten MOBA-Genre und taktischen Schwertgeplänkel werden. Die ersten Videos wissen bereits zu beeindrucken, seit der E3 2015 ist es um das Spiel jedoch still geworden.

Crusader Kings 2

Wer keinen Wert aufs aktive Kämpfen legt und sich lieber auf das Regieren beschränkt, dem sei Crusader Kings 2 empfohlen. Das Strategiespiel punktet mit Tiefgang statt Bombast. Es gilt, eine Dynastie zu erschaffen, die Generationen überdauert und mit Intrigen und Diplomatie das alte Europa und Asien beherrscht.

man wenig Spielraum, wenn es um die Gestaltung seines Reiches geht. Sogar das Wohlwollen, das TaleWorlds durch die Nähe zur Spielerschaft während der Alpha-Phase kultivierte, verwelkt irgendwann. Wie kann man dies verhindern? Die stärksten Gemeinschaften sind bekanntlich jene, die nicht nur passiv konsumieren, sondern aktiv gestalten. Das hat nicht zuletzt Minecraft bewiesen. Oder Skyrim, das seiner Mod-Community ein Haltbarkeitsdatum weit über dem Branchenschnitt verdankt. Sei es nun Glück, Zufall, Karma, göttliche Intervention oder Absicht: Mount & Blade vereinte bereits im Alpha-Stadium all diese Formen von Community-Einbindung. Spieler teilten im Forum ihre episch ausgeschmückten Erfahrungen und formten gemeinsam die nur spärlich dokumentierte Welt. Sie tauschten sich über alles aus, was zum Mittelalter gehört, von der Schmiedekunst, bis zu gesellschaftlichen und politischen Entwicklungen. Aber vor allem schufen sie – Mods.

Dass dies noch vor der offiziellen Veröffentlichung passierte, war in zweierlei Hinsicht wichtig. Zum einen konnte man einen nicht unwesentlichen Werbeerfolg durch Mundpropaganda erreichen. Zum anderen wurde damit die Verbindung zwischen Community und Entwickler immens gestärkt. Eine Symbiose entstand, beide Seiten profitierten von der Zusammenarbeit. Armağan Yavuz half persönlich bei der Entwicklung von Modifikationen und schuf so ein Umfeld, in dem sich Hobbyentwickler bis heute wohl fühlen. Als Mount & Blade es dann schlussendlich in die Verkaufsregale schaffte, erwartete Neulinge bereits eine Fülle an Modifikationen, die viele der Schwächen zum Teil ausbesserten und neue Szenarien anboten. Heute befriedigt das große Angebot beinahe jeden Geschmack. Angefangen bei Mods, welche die Rollenspiel-, Taktik- und Aufbauelemente des Hauptspiels auf eine neue Stufe heben, bis hin zu sogenannten Total Conversions, die das Geschehen in den Wilden Westen, ins feudale Japan oder gar ins Universum von Star Wars verlagern.

Vom Modder zum Entwickler

Nachdem TaleWorlds schon bei der Finanzierung der restlichen Branche einige Jahre voraus war, zeigte man auch bei dem Thema Bezahlmods Pioniergeist. Napoleonic Wars vom Entwickler Flying Squirrel erschien 2012 als kostenpflichtiger DLC für Mount & Blade: Warband und basiert auf der vom Team zuvor veröffentlichten Mod Mount & Musket. Die reine Mehrspielererweiterung machte die Serie einer neuen, aber nicht weniger nischigen Zielgruppe schmackhaft: Leuten, die gerne viel Zeit mit dem Nachladen ihrer ungenauen Musketen verbringen. Angesiedelt in den namensgebenden Napoleonischen Kriegen, darf man sich mit realistisch umgesetzten Waffen aus dem frühen 19. Jahrhundert herumärgern. Aus mehr als 20 Metern Entfernung trifft kaum ein Schuss – und nach dem Feuern stehen wir erst mal wehrlos in der Gegend herum. Klingt mühsam, ist mühsam, aber sehr spannend. Regelmäßig organisieren Spieler historisch akkurate Linienschlachten – ein Höhepunkt. Apropos Mehrspielermodus, auch der bleibt schwer beliebt. Entgegen dem zeitweiligen Trend, ihn ungefragt einzubauen, etwa in Bioshock 2, basiert der Multiplayer-Einbau bei Warband auf dem Wunsch der Fans. Das ursprüngliche Mehrspielerkonzept war jedoch alles andere als ausgereift. Fehlende Rollenspiel-Elemente, keine übergreifende Kampagne und ein Limit von 64 Spielern sorgten für eine stark abgespeckte Mount-&-Blade-Erfahrung. Die Fans spielten trotzdem mit, und die Mängel wurden inzwischen von Moddern ausgebessert.

Orakel gesucht

Mittlerweile ist TaleWorlds auf über 40 Leute angewachsen und arbeitet an Mount & Blade 2: Bannerlord. Die Fortsetzung verspricht nicht nur moderne Grafik und einen erleichterten Einstieg, sondern auch eine Vielzahl weiterer Verbesserungen. Trotzdem bleibt abzuwarten, ob die Entwickler ihren Erfolg wiederholen oder gar steigern können. Auf der letzten Gamescom versicherte Armağan Yavuz zwar, dass die Modding-Community wichtig bleiben wird, war aber überrascht bei der Frage, ob Entwickler denn frühzeitigen Zugang zu den Modding-Tools erhalten. Weil sich die Zeiten geändert haben und das Genre der Mittelalter-Simulationen immer umkämpfter wird, wäre eine rasche Erweiterung der verfügbaren Szenarien und eine indirekte Erhöhung der beteiligten Entwickler ein wichtiger Schritt. Immerhin zeigte die Gamescom-Beta bereits, dass der Tiefgang erhalten bleibt. Fans, die fürchten, dass TaleWorld das liebgewonnene Hardcore-Spielprinzip für den Massenmarkt aufweicht, können voraussichtlich beruhigt sein.

Fragt sich zum Schluss: Was können wir von Mount & Blade lernen? Klar ist, dass es in der Spielebranche kein eindeutiges Rezept für Erfolg gibt. Zu viele Faktoren entscheiden über Ruhm oder Niedergang. Mehr Spiele denn je buhlen täglich um unsere Geldbeutel, und um herauszustechen, braucht es nicht nur ein gutes Spiel und die richtige Nische, sondern manchmal auch – Glück. Eine wichtige Lektion ist aber universal anwendbar: Wer nicht vor dem direkten Kontakt mit seinen Spielern zurückschreckt und aufrichtig zuhört, der macht sich die mächtigsten Freunde, die er finden kann. ★

Die begehbaren Städte sind zwar gerade noch ansehnlich, doch gibt es hier nichts zu tun.

Die zweckmäßige Weltkarte liefert wichtige Informationen. Hier versammelt sich gerade eine Armee, um in Kürze Dhirim einzunehmen.