

Mount & Blade 2: Bannerlord

EPISCHE FREIHEIT

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Taleworlds** Entwickler: **Taleworlds** Termin: **2018**

Seit fünf Jahren wird Mount & Blade 2 entwickelt, doch erst jetzt ist es für die Presse spielbar. Und zwar exklusiv für GameStar. Aber lohnt sich das Warten auf die Mittelalter-Sandbox? Von Dmitry Halley

Mensch, ich bin tatsächlich ein bisschen nervös, während ich weltexklusiv als erster Journalist Mount & Blade 2: Bannerlord anspiele. Ironischerweise ist diese Weltexklusivität überhaupt nicht der Grund für meine Aufregung – ob man ein Spiel jetzt als Erster

in die Finger bekommt oder gemeinsam mit Kollegen anderer Publikationen, macht rein handwerklich schließlich fast keinen Unterschied. Nein, hinter meiner Unruhe stecken drei andere Gründe.

Nummer eins: Ich bin zum ersten Mal im Leben in Ankara. Entwickler Taleworlds sitzt etwas abseits der türkischen Hauptstadt in einem speziellen Wissenschaftspark für junge Start-Up-Unternehmen und studentische Projekte. Und während ich auf dem Weg vom Flughafen an einem Meer aus schlichten Appartement-Hochhäusern vorbeigefahren bin, in denen die knapp 5 Millionen Einwohner der Stadt Platz finden, sieht's bei

Taleworlds selbst aus wie im futuristischen UNATCO-Hauptquartier von Deus Ex. Überall moderne High-Tech-Gadgets, ergonomische Bürostühle, offene Räume, Motion-Capture-Studios, Beamer, Whiteboards und Co. Es gibt sogar Gesichts- und Retina-Scanner, mit denen man Einlass in die Räumlichkeiten bekommt – knapp 70 mittelalter-affine Männer und Frauen aus der Türkei, Indien, Großbritannien und Schweden werkeln hier bereits seit 2012 an Mount & Blade 2: Bannerlord. Fünf Jahre Entwicklungszeit bis zur ersten spielbaren Version sind eine ordentliche Zeit – und da liegt Grund Nummer zwei für meine Unruhe.



Die Völker sind historischen Vorbildern nachempfunden. Sie können als berittener Mongolen-Schütze spielen oder als speißender Wikinger.



Auch Burgbelagerungen sind wieder mit von der Partie: Sie sollen deutlich komplexer als im Vorgänger ausfallen und zahlreiche Belagerungsmöglichkeiten bieten. Und natürlich in Gefechten um die Herrschaft über eine Burg enden. Beim Anspielen waren sie allerdings nicht verfügbar.

Wir warten schon so lange

Privat habe ich knapp 100 Stunden mit dem Bannerlord-Vorgänger Mount & Blade: Warband verbracht – und für Fanverhältnisse ist das sogar noch ziemlich wenig Spielzeit (Die Uhr von Kollege Jochen Redinger verbucht knapp 700 Stunden). Die Mittelalter-Sandbox verwirklicht eine Fantasie, die ihr auf Steam eine ungebrochene loyale Community aus Enthusiasten beschert. Sie bietet etwas, das im Prinzip kein anderes Spiel hat, und deshalb ist der Fan in mir ziemlich nervös, ob die lange Wartezeit von fünf Jahren sich am Ende auszahlt. Der Journalist in mir lässt sich davon natürlich nicht beeinflussen und

fasst lieber die Faktenlage zusammen (und was ich jetzt beschreibe, gilt exakt genauso auch für Mount & Blade 2).

Mount & Blade bietet die Möglichkeit, in einer mittelalterlichen Welt (mit fiktiven, aber historisch inspirierten Völkern) zu tun, was man will. Ich erstelle mir einen Avatar und stehe mutterseelenallein auf einer gigantischen Übersichtskarte. Jedes Dorf, jede Stadt und jede Burg lässt sich betreten – dann wechselt das Spiel in die hübschere Verfolgerperspektive. Ich kann meine Freiheit für den kurzen Dienstweg nutzen und auf dem Weg zum ersten Dorf gleich mal einen Händler angreifen. Oder ich erledige ein

paar ehrliche Botengänge für ein Startguthaben und werde mit der so verdienten Kohle selbst zum Händler. Alternativ heuere ich eine Armee an, führe Kriege, entwickle meine Fähigkeiten und werde zum gefürchteten (oder verehrten) Ritterfürsten.

Diese rollenspiel-typische Entscheidungsfreiheit in der Entwicklung und im Verhalten meiner Figur ist der eine Aspekt, den Fans an Mount & Blade lieben. Der andere sind die epischen Schlachten. Kein anderes Spiel bietet einem Hobby-Ritter die Möglichkeit, direkt aus Third-Person- oder Ego-Ansicht derart hautnah an gigantischen Rittergefechten und Belagerungen teilzunehmen, Kohorten zu befehligen und Festungen zu erstürmen. Meine Anspiel-Session von Mount & Blade 2 – und da sind wir beim finalen Grund Nummer drei für meine Nervosität – starte ich aber nicht als Heerführer, sondern als armseliger Amateur-Gladiator mitten in einer Arena. Und meine Unruhe resultiert aus 15 mordlüsternen Barbaren, die gerade auf mich zustürmen.

Was ich spielen konnte

Für einen ersten Anspieltermin bieten mir die Entwickler in Ankara einen vergleichsweise großen Einblick in ihr Spiel. Ich kann bereits zwei der drei wesentlichen Spielbestandteile ausprobieren: nämlich die Singleplayerkampagne, bei der ich mich in der kompletten Spielwelt herumtreibe und den Einwohnern auf mannigfaltige Weise auf den Keks gehe. Außerdem beweise ich mich in den sogenannten Custom Battles, also benutzerdefinierten Schlachten, die man aus dem Hauptmenü auswählen kann. Lediglich der Multiplayermodus steht noch nicht zur Verfügung – logisch, ich bin schließlich der einzige, der Bannerlord spielt.

Meine Karriere im Solomodus beginnt wie erwähnt als mickriger Arena-Kämpfer. Turniere waren schon im Vorgänger ein valider Weg, sich Ansehen und Geld zu verdienen – und ich nutze die Wettkampfsituation, um mich mit dem Kampfsystem vertraut zu machen. Das gehört seit jeher zum Alleinstellungsmerkmal von Mount & Blade,



Die Jahreszeiten

Auch wenn Mount & Blade 2 optisch nicht ganz mit der Triple-A-Konkurrenz gleichziehen kann, ist das Spiel alles andere als hässlich. Besonders die Wechsel der Jahreszeiten sehen schon mal sehr hübsch aus. Hier die selbe ländliche Szene in vier Bildern.



weil es so präzise ist: Mit der Maus entscheidet man haargenau über die Angriffsrichtung seines Schwertstreichs, während man den Gegner mit der Tastatur umtänzelt. Die Distanz zum Kontrahenten spielt eine zentrale Rolle: Wer mit der Klinge den Körper nur streift, landet zwar einen Treffer, verursacht aber nur leichte Schnittwunden, wer hingegen zu nahe dran steht, kann seine Klinge nicht zur Geltung bringen. Außerdem simuliert Bannerlord wie der Vorgänger jede denkbare Mittelalter-Waffe. Vom Dolch über Schwerter, Äxte und Speere bis hin zu Lanzen, Bögen, Armbrüsten und geworfenen

Steinen. Oder man haut halt mit der blanken Faust zu – Bud Spencer geht immer.

Die Entwickler versichern mir, dass Bannerlord gegenüber den Vorgängern nichts an Komplexität einbüßt. Und das merke ich auch beim Kämpfen. Auch wenn einige Animationen noch nicht final ausgearbeitet sind, geht das Ganze spielerisch extrem gut von der Hand. Das Blocken funktioniert genauso präzise wie das Angreifen – und so wehre ich mit meinem Zweihandschwert die Hiebe des ersten Angreifers ab, suche eine Lücke in seiner Deckung, steche ihm die Klinge durch die Brust. Blut spritzt über den

Boden und verteilt sich im Sand – Mount & Blade 2 wird klar brutaler als Warband.

Apropos Änderungen: Im Vergleich zum Vorgänger wirkt das Turnier deutlich aufgeräumter. In Warband bekommt jeder Kontrahent zufällig eine Waffe, man haut Runde für Runde alles um, ohne zu wissen, wo man gerade steht. In Bannerlord gibt's einen übersichtlichen Turnierbaum, jede Partei startet mit den gleichen Voraussetzungen. Mount & Blade 2 nimmt also das Fundament von Warband, hübscht die Grafik auf und verbessert die Spielmechanik in Breite und Tiefe. Diese Stoßrichtung gilt für das Turnier, aber auch für alles Andere, was ich vom Spiel gesehen habe.

Warband und mehr

Auf den ersten Blick mag Bannerlord nämlich aussehen wie ein hübsches Remake von Warband, in Wahrheit steckt aber an allen Ecken und Enden mehr drin als zuvor. Die Spielwelt ist zum Beispiel viermal so groß wie vorher – wer über die Kampagnenkarte reist, kann alle bekannten Gebiete des Vorgängers durchwandern und hat damit gerade mal ein Viertel der neuen Spielwelt gesehen. Und selbst das vermeintlich Bekannte dürfte leicht anders wirken, denn Mount & Blade 2 spielt knapp 200 Jahre vor dem Vorgänger. Deshalb heißen die globalen Fraktionen, denen man sich anschließen kann, anders – im Kern gleichen die Nationen aber



Im Moment sind Schlachten mit bis zu 500 Kontrahenten möglich.

nach wie vor historischen Vorbildern. So reite ich mit Mongolen, Wikingern, europäischen Rittern, Byzantinern oder Sarazenen.

Gut, Story war nie ein großer Faktor in der Sandbox von Mount & Blade. Das ändert sich im Kern auch nicht, allerdings gibt's jetzt eine rudimentäre Hauptquest, der man folgen kann. Das dürfte den Einstieg erleichtern. Trotzdem bleibt Freiheit das Leitmotiv des Spiels: Nach dem Turnier bewege ich mich ein bisschen durch Dörfer und Städte. Die fallen größer und hübscher aus als in Warband – und lebendiger. Im Vorgänger gab es in der Regel in jedem Kaff maximal zwei interessante Personen: einen Dorfältesten, bei dem man sich Quests abholen konnte, und einen nervösen Mann, der sich als Flüchtling, Bandit oder Mörder entpuppte.

Die Entwickler zeigen mir, dass jetzt jede einzelne Siedlung mehrere Parteien und Quests beherbergt. In einer Stadt kann man beispielsweise Aufgaben für Händler erledigen und es sich dafür mit Hinterhof-Gangstern verscherzen. Oder man spielt genau umgekehrt und hilft dem organisierten Verbrechen. Wer sich mit einer Partei gut stellt, erhöht seine Chance auf verfügbare Quests in dieser Örtlichkeit. In einer Beispielquest soll ich für eine junge Dame einen Banditen und sein Gesocks aufhalten. Ich finde die Bande etwas abseits des Dorfes, kann aber vom gesuchten Verbrecher einen Gegenauftrag annehmen und den Spieß gegen das Dorf richten. Ich entscheide mich für den ehrbaren Weg und werde von den Banditen umgebracht. So kann's gehen.

Grafisch aufpoliert, aber reicht das?

In den Dörfern bemerkt man den technischen Sprung von Bannerlord am deutlichsten. Die Gebiete sind nicht nur viel weitläufiger, sondern mit Licht-, Schatten- und Texturereffekten auch viel hübscher. Außer-



Bessere Technik: Vor allem an den Licht- und Schatteneffekten wurde geschraubt.



Die Dörfer sind mit zahlreichen NPCs spür- und sichtbar lebendiger als im Vorgänger.

dem zeigen mir die Entwickler in ihrem Art-design-Büro, dass es jetzt auch einen dynamischen Wechsel der Jahreszeiten gibt – und so ein mittelalterliches Schneedorf sieht schon wirklich atmosphärisch aus.

Klar, grafisch war Mount & Blade immer schon dezent veraltet und das wird sich auch mit Bannerlord nicht ändern. Die Rüstungen und Waffen der Einheiten mögen zwar detailliert sein, dafür wirken Mimiken



Schützen können verheerend für eine feindliche Armee sein, wenn man sie auf Hügeln platziert.

Die Historie von Mount & Blade

Im Rahmen diverser Steam-Sales dürften die meisten Spieler zumindest schon mal einen flüchtigen Blick auf Mount & Blade: Warband erhascht haben. Warband ist allerdings nicht der einzige Vorgänger von Bannerlord.

Mount & Blade (2008):

Das erste Mount & Blade setzt 2008 den Grundstein für all die Features, die Fans bis heute lieben. Als unbekannter Ritter kämpft man in einer mittelalterlichen offenen Spielwelt um Ruhm, Gold und Macht. Der Titel erscheint zwar technisch extrem veraltet und ist obendrein nicht gerade einfach (geschweige denn zugänglich), kann aber ein Fan-Publikum begeistern.

Mount & Blade: Warband (2010):

Eigentlich handelt es sich hier um eine Standalone-Erweiterung für Mount & Blade, aber Warband bleibt bis heute der bekannteste Titel der Serie. Das Spiel baut auf den Features des Hauptspiels auf, fügt einen umfangreichen Multiplayer-Modus hinzu, verbessert Grafiken und, und, und. Dank Mod-Support wird es bis heute rege gespielt.

Mount & Blade: With Fire & Sword (2011):

Ebenfalls als Standalone-Addon vermarktet geht Fire & Sword in eine historische Richtung. Statt auf ein fiktives Reich auszuweichen, stellt es den Chmelnyzkyj-Aufstand von 1648-1657 (einfach mal googlen) nach. Allerdings konnten weder Pistolen noch Granaten die Fans überzeugen. Warband bleibt bis heute die Referenz der Serie.



und Gestiken der NPCs noch sehr hölzern. Und in puncto Präsentation muss man sich nach wie vor mit vielen Textfenstern statt voll vertonten Dialogen abfinden. Natürlich wird sich bis zum Release (wir spekulieren auf 2018) noch einiges tun, Mount & Blade 2 punktet aber serientypisch mit inneren Werten und nicht mit Technik-Bombast.

Eine der Neuerungen in diesem Paket aus inneren Werten ist die Möglichkeit, sich sein eigenes Fürstentum weiter auszubauen als noch in Warband. Wer sich zum Feudalherren mausert, kann nicht nur sein eigenes Dorf mit Kirchen, Minen und dergleichen mehr erweitern, sondern auch Burgen errichten. Und wer das Kontrastprogramm mag, gibt die Verantwortung für eine eigene Regentschaft komplett ab und schließt sich

ohne Herrschersorgen einer Armee als Söldner an: Dann übernimmt der KI-Feldherr die Kontrolle über die Bewegungen auf der Weltkarte und man verdingt sich als Berufssoldat für regelmäßigen Lohn. Beide Features waren in unserer Anspielsession allerdings noch nicht zugänglich.

Die Sahnehaube von Bannerlord

Und jetzt kommen wir zur Crème de la Crème von Bannerlord: den martialischen Schlachten. Die waren schon in Warband ein Highlight – bis zu 150 Soldaten konnten in brutalen Gemetzeln gegeneinander antreten. Im Vergleich zum Nachfolger sind das aber lachhafte Zahlen: In Mount & Blade 2 erlebe ich Schlachten mit sage und schreibe 500 Krieger. In den Custom Battles stelle

ich mir die selbst zusammen, meine Regimenter bestehen aus Schützen, Nahkämpfern, Rittern und berittenen Schützen.

Mitten im Gefecht entscheide ich dynamisch per Funktionstasten (also F1 bis F12), wo sich die Truppen verteilen sollen. Das ging schon in Warband, wirkt jetzt aber viel präziser, weil ich tatsächlich die exakte Position festlegen kann. Ich sage beispielsweise den Schützen, dass sie sich auf den Hügeln eines Flusstals versammeln sollen, um die anstürmenden Feinde von oben zu begrüßen. Meine Fußsoldaten stellen sich den



Das Ende einer Schlacht ist blutig. Wer verliert, landet in Gefangenschaft und muss im Tross des Feindes für eine bestimmte Zeit mitlaufen.



Wie im echten Hochmittelalter dominieren berittene Einheiten das Schlachtfeld.

Kriegern indes im knietiefen Wasser – und alles färbt sich rot vom Gemetzel.

Die Schlachtatmosphäre von Bannerlord ist jetzt schon großartig. Ich fühle mich wie Aragorn vor den Toren Mordors, allerdings ohne Orks und ohne dass irgend so ein Halbling einen Ring versenken muss, damit ich gewinne. Mount & Blade 2 setzt anders als die Vorgänger auf eine simulierte Physik – und die spüre ich, wenn ich mit meinem Schlachtross in einen Pulk aus abgemagerten Fußsoldaten reinpresche. Die Feinde stürzen zu Boden, ich haue und steche, bis

kein Ziel mehr steht. Oder bis ich einen tödlichen Pfeil in den Kopf bekomme. In Bannerlord kann ich meinen Schwierigkeitsgrad ziemlich kleinteilig zusammenbasteln – realistische Naturen beißen allerdings äußerst schnell ins Gras. Es war eben eine raue Zeit damals.

Wird das die Mittelalter-Offenbarung?

Wenn die fleißigen Entwickler von Taleworlds ihr Spiel einer möglichst breiten Masse verkaufen wollen, dann werden die opulenten Schlachten wohl das stärkste Ver-

kaufsargument. Trotzdem bleibt Mount & Blade 2: Bannerlord im Herzen eine für manchen Geschmack vielleicht schon zu komplexe Spielweise für Mittelalter-Enthusiasten. Und das halte ich für die richtige Entscheidung! Der Vorgänger Warband konnte gerade mit seiner anspruchsvollen, aber völlig freien Sandbox so eine treue Community begeistern – und auch der Nachfolger opfert diese Tugend nicht für ein kurzsichtiges Streben nach Massentauglichkeit.

Mount & Blade 2 mag am Ende vielleicht einem großen Teil des Mainstream-Action-Klientels zu altbacken aussehen und zu kompliziert anmuten, weil es den Spieler noch weniger durch seine Welt führt als Skyrim oder Fallout 4. Aber umso spannender wird es für Rollenspiel-Fans, die mit dieser tollen Freiheit umgehen können.

Klar, es gibt noch diverse Fragezeichen. Was ich gespielt habe, fühlte sich rund an – die Schlachten waren beeindruckend, die Kämpfe präzise und wuchtig, die Dörfer atmosphärisch und groß. Aber viele Detailmechaniken wie das Schmieden, die Quests, Dialoge und Rollenspielfähigkeiten werden bis zum letzten Release noch massiv überarbeitet – oder überhaupt erst mal ins Spiel implementiert. Trotzdem bin ich sehr zuversichtlich, dass sich das Warten auf Bannerlord für Fans der Vorgänger definitiv lohnen wird. Und selbst wenn es am Ende Ecken und Kanten geben sollte, wird das Spiel auf jeden Fall mit vollem Mod-Support an den Start gehen. ★



Dimitry Halley
@dimihalley



Mein Kollege Jochen Redinger dürfte mit 700 Spielstunden der größte Fan von Mount & Blade sein, den ich kenne. Und der arme Kerl wartet seit ich ihn kenne (also mindestens seit 2013) Jahr für Jahr auf neues Futter zu Bannerlord. Jede E3 und jede Gamescom verfolgt er mit sehnsüchtigen Augen, und bisher wurde er maximal mit einem Trailer belohnt. Umso erfreuter ist er, dass ich von meinem Anspielerevent im Prinzip nur positive Eindrücke zu berichten habe.

Mount & Blade 2 könnte tatsächlich eine sehr gelungene Fortsetzung werden. Es erbe alle Stärken des Vorgängers und baut sie behutsam und sinnvoll aus. Einzelne Mechaniken wie die Kämpfe, die Schlachten und die Gestaltung der Welt deuten jetzt bereits auf ein stimmiges Fundament hin – ob das alles aber letztlich ein großartiges und konsistentes Ganzes ergibt, steht aktuell noch in den Sternen. Eine Sache wäre aber noch festzuhalten: Nach dem Rückflug von Ankara sagte ich Jochen, dass ich jetzt wieder richtig Bock auf Warband habe. Und das deute ich mal als gutes Zeichen.

