

Banishers: Ghosts of New Eden

DÄMONISCH GUT

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Focus Entertainment Entwickler: Don't Nod Termin: 13.2.2024

Die Storyexperten von Dontnod könnten das erste richtig große Rollenspiel-Highlight 2024 liefern. Von Dennis Zirkler



Dennis Zirkler

Kollege Denninger hat's eigentlich nicht so mit Storyspielen, doch Life is Strange von Don't Nod ist eine der seltenen Ausnahmen. Zudem liebt er Action-Rollenspiele und findet, dass das Nemesis-System aus Mordors Schatten eine der besten Erfindungen aller Zeiten ist. Banishers könnte also genau das richtige Spiel für ihn werden.

Der Februar scheint der Monat zu sein, in dem die Gaming-Welt regelmäßig durch großartige Open-World-Spiele bereichert wird. Nachdem uns in den vergangenen Jahren bereits großartige Titel wie Elden Ring und Hogwarts Legacy in ihren Bann gezogen haben, steht nun Banishers: Ghosts of New Eden für Februar 2024 auf dem Programm. Als ich das Spiel der Life-is-Strange-Entwickler Don't Nod bei den Game Awards 2022 zum ersten Mal sah, hatte ich nicht erwartet, dass es auch nur annähernd in die großen Fußstapfen seiner Februar-Vorgänger treten könnte. Doch

Banishers hat mich beim Anspielen in nur wenigen Stunden eines Besseren belehrt. Es lockt euch in die unberührten, düsteren Wälder Nordamerikas des 17. Jahrhunderts. In eine Welt also, die nicht nur ein bislang einzigartiges Setting bietet, sondern auch lebendig, geheimnisvoll und voller unerwarteter Wendungen ist. Eine Open World mit dem Potenzial zum ersten großen Gaming-Highlight des Jahres 2024.

Ghostbusters hoch zwei

Im Mittelpunkt der Handlung stehen die beiden Hauptfiguren Red Mac Raith und Antea

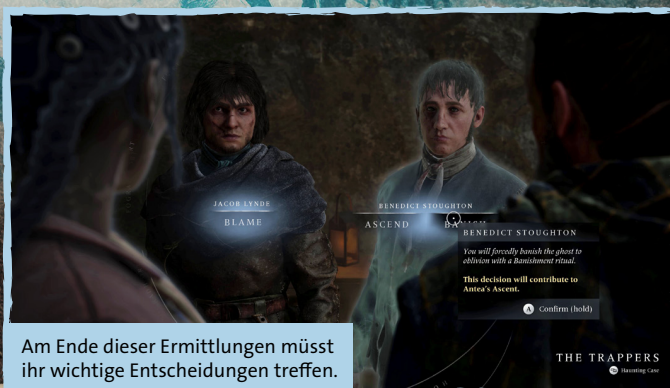
Duarte. Das Ehepaar arbeitet als Banisher, also professionelle Geisterjäger. Doch Antea wird schon früh im Spiel durch tragische Umstände selbst zu einem Geist. Diese Wendung bringt eine spannende Dynamik ins Spiel, da ihr Ehemann Red nun mit der Tatsache konfrontiert wird, dass seine Frau, die er liebt und beschützen will, zu dem geworden ist, was er eigentlich jagt. Die Geschichte erzählt die emotionale Reise von Red und Antea, während sie einen Weg suchen, dieses Problem zu lösen. Schon bald werdet ihr mit der Frage konfrontiert, in welche Richtung diese Suche gehen soll: Setzt ihr alles

Trotz Storyfokus wird in Banishers auch viel und effektiv gekämpft.





Kleine Rätsel und die Suche nach Hinweisen nehmen in den Spukermittlungen eine wichtige Rolle ein.



Am Ende dieser Ermittlungen müsst ihr wichtige Entscheidungen treffen.



Mit den verdienten Belohnungen dürft ihr unter anderem eure Ausrüstung aufwerten.

daran, ein uraltes Ritual zu vollziehen, das Antea zurück ins Reich der Lebenden bringt? Oder wollt ihr ihren Wunsch erfüllen und sie friedlich ins Jenseits aufsteigen lassen?

Falls ihr jetzt denkt: »Red ist todtraurig! Natürlich hole ich Antea zurück!« – so einfach ist das nicht! Denn für das erwähnte Ritual müsst ihr massenhaft Essenz sammeln. Und die gibt es nur, wenn viele andere Menschen von euch geopfert werden, was euch im Verlauf der Geschichte in zahlreiche moralische Dilemmata bringen wird.

Ein neues Paradies?

Die Reise eurer Protagonisten führt euch durch das geheimnisvolle New Eden, einen Ort, der von Geistern und übernatürlichen Phänomenen heimgesucht wird. Und als klassisches Open-World-Spiel erwarten euch hier an jeder Ecke kleine und große Nebenaufgaben. In den sogenannten Geisterissen erwarten euch etwa kleine Dungeons, für die ihr die Welt der Toten betreten müsst. Dort wird dann ein wenig geklettert, ganz viel gekämpft und zum Abschluss ein

Boss umgelegt, um eine Belohnung einzustreichen. Besonders innovativ ist das nicht, auch wenn die Kämpfe riesigen Spaß machen. Aber dazu später mehr.

Entscheidungen, Entscheidungen

Zunächst müssen wir über die größte Stärke sprechen: Die Handlung von Banishers: Ghosts of New Eden sticht schon jetzt als eine der größten Stärken des Spiels hervor. Das Storytelling ist, wie man es von Don't Nod auch nicht anders erwartet, tiefgründig und emotional. Insbesondere dann, wenn es um Red, Antea und ihre besondere Beziehung geht. Während der Geisterjäger nach ihrem Tod oft verbittert und traurig daherkommt, wirkt seine Frau in ihrer neuen Rolle überraschend entspannt und lockert Situationen gerne mit humorvollen, aber stets passenden Sprüchen auf.

Aber auch abseits der beiden Helden ist New Eden gefüllt mit komplexen Charakteren und schwierigen Entscheidungen, die das Herz des Spiels bilden. Red und Antea's emotionale Reise wird mit einer Vielzahl von Nebencharakteren und Handlungssträngen verflochten, die das Universum von New Eden lebendig und glaubwürdig machen. Jeder Charakter, dem ihr begegnet, hat seine eigene Hintergrundgeschichte und Motivation, die entweder zur Haupterzählung beitragen oder die Spielwelt bereichern und ein klein wenig vielschichtiger machen.



Der Bannangriff sorgt jedes Mal für ein kleines Effektwetter.

Die Kämpfe sind zum Spielbeginn recht simpel, werden aber mit jeder neuen Fertigkeit besser.



Verblendeter Lehrer

Ich erinnere mich aus der Anspiel-Session besonders an einen Lehrer namens Hugh Batcheler: ein intelligenter, zutiefst frommer, aber eben auch überheblicher Moralapostel. Hugh ist davon überzeugt, dass seine Schwester nach ihrem Tod als Engel zurückgekehrt ist, um die Bewohner seines Dorfs zu retten. Und weil sich der Gute niemals eingestehen würde, dass er sich niemals irren könnte, bemerkt er nicht, dass sein Engel eigentlich ein böser Geist ist – da werden Erinnerungen an die hervorragende Netflix-Serie »Midnight Mass« wach. Unser Gespräch mit dem Lehrer löst eine Spukermittlung aus: Dabei handelt es sich um besondere Nebenaufgaben, von denen es pro Siedlung eine ganze Handvoll gibt. Diese sind eine Kette mehrerer Quests und verbinden geschickt viele verschiedene Gameplay-Elemente mit der Geschichte.

Ihr spielt etwa Detektiv und sucht als Antea mit ihrer Spektralsicht nach Hinweisen,

löst kleine Rätsel, verhört Beteiligte oder verbannt böse Geister zurück in die Leere – oder hilft ihnen, friedlich ins Jenseits aufzusteigen. Und natürlich bekommt ihr hier auch regelmäßig die Möglichkeit, Menschenopfer zu bringen, um Essenz für Anteas Wiederbelebung zu sammeln.

Gängelnde Spielwelt

Allerdings ist nicht alles an der Open World so großartig. Sicher, alle Gebiete, die wir bisher erkunden konnten, sind wirklich sehenswert und stimmungsvoll. Die Spielwelt ist zudem riesig und bietet mehr als genug Raum, einfach mal auf Entdeckungstour zu gehen, Kräuter zu sammeln und nach versteckten Schätzen Ausschau zu halten. Allerdings spielt sich das alles ein wenig wie auf Schienen. Nur an gekennzeichneten Stellen kann Red klettern oder über Abgründe springen, sodass man relativ geradlinig zum nächsten spannenden Ort geleitet wird. Ein Gefühl von Freiheit, wie man es aus den Spielen von

Bethesda oder Ubisoft kennt, kommt hier also nicht auf. New Eden wirkt eher wie ein enorm großer Schlauchlevel, in dem es an jeder Ecke Barrikaden, Felswände und Gebüsche gibt, die euch den Weg versperren.

Auch ein Pferd habe ich im Spiel vermisst, denn die Welt kann nur zu Fuß erkundet werden. Es gibt zwar Lagerfeuer, die als Schnellreisepunkte dienen, aber wenn man keine Lust auf Erkundung hat und nur schnell zum Zielpunkt einer Quest will, muss man auch mal ein paar Minuten Fußmarsch einplanen.

Dynamisches Duett

Aber zurück zu den schönen Dingen! Die zweite große Stärke neben der Story sind die Kämpfe, die im Laufe des Spiels immer besser werden. In der Rolle des Ex-Söldners Red geht es eher klassisch zu: Der bärtige Schotte haut mit seinem Säbel ordentlich zu, weicht aus, blockt Angriffe oder kontert sie, wenn das Timing stimmt. Zudem kann er sein Gewehr auspacken und so starke Fernkampfangriffe in seinen Kampfstil einbinden. Zu guter Letzt gibt's noch den Bannangriff, der als eine Art Ultimate Skill funktioniert: Er lädt sich nur langsam auf, pulverisiert dafür aber schwache Gegner auf der Stelle oder fügt Elitefeinden großen Schaden zu. All das wirkt direkt vertraut, weil sich ähnliche Kampfsysteme in fast allen Action-Adventures wie Marvel's Spider-Man, Batman: Arkham Asylum oder Mittel Erde: Schatten des Krieges finden lassen. Alle diese Spiele haben einen besonderen Kniff in ihren Kämpfen. Und so auch Banishers, denn ihr könnt jederzeit zu Antea wechseln, was den Kämpfen die dringend benötigte Dynamik verleiht. Reds Geisterfrau kann zwar auch ordentlich mit ihren Fäusten austeilen, ihre große Stärke liegt aber in ihren besonderen Fertigkeiten.

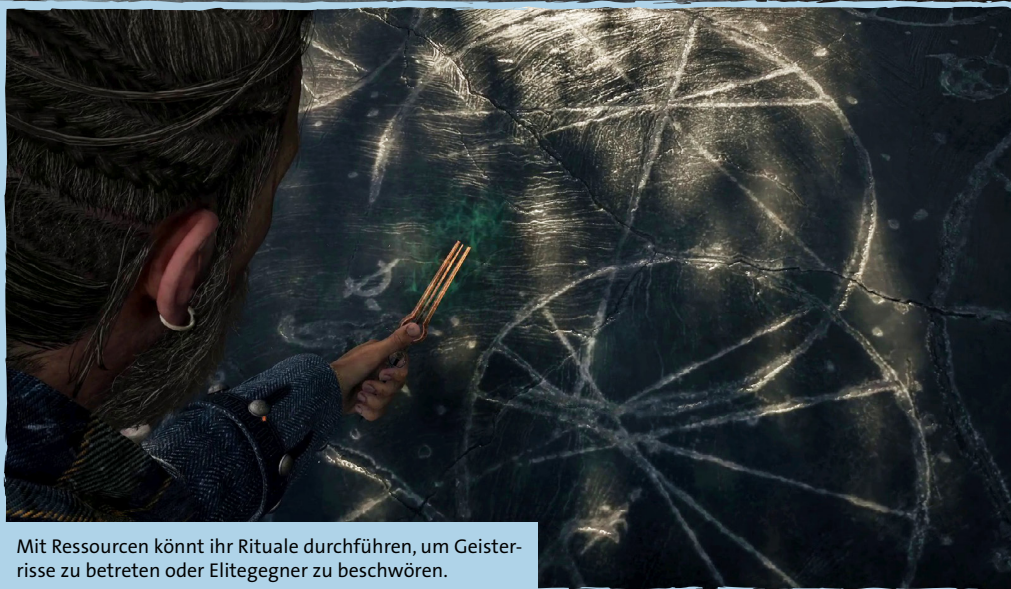
Antea hat mächtige Fertigkeiten, ist aber nur kurzzeitig einsetzbar.



Antea begeistert

Antea schleudert etwa geisterhafte Projektile um sich oder löst eine mächtige Explosion aus, die alle Feinde in der Nähe trifft. Und weil Antea ohnehin schon tot ist, kann sie auch keine Lebenspunkte verlieren und ist letztlich unsterblich. Stattdessen hat sie eine Energieleiste, die ihre aktive Zeit im Kampf begrenzt. Ist diese aufgebraucht, wechselt ihr automatisch wieder zu Red, dessen Angriffe Antea's Energie abermals auffüllen. Jede der fünf aktiven Angriffstasten hat außerdem ihren eigenen kleinen Talentbaum: Hier könnt ihr eure Fähigkeitenpunkte investieren, um euren bevorzugten Spielstil noch weiter zu perfektionieren. Wenn ihr etwa lieber in der Rolle von Haudrauf Red bleibt, könnt ihr Talente freischalten, die Antea nach einer bestimmten Anzahl erfolgreicher Angriffe von selbst erscheinen und zuschlagen lassen oder seinen Schaden erhöhen, solange Antea's Geisterenergie voll gefüllt ist.

Besonders komplex ist dieses System nicht, die Synergien zwischen den Talenten und verschiedenen Spielstilen lassen sich schnell erkennen, wenn man ein wenig im Skill-Baum herumstöbert. Und auch bei der Ausrüstung will euch Don't Nod nicht überfordern. Statt endloser Beutejagd serviert euch Banishers ein überschaubares Arsenal an Waffen, Rüstungen und Estus-Flakons à la Dark Souls, die die bereits erwähnten Spielstile mit zusätzlichen Boni vervollständigen.



Mit Ressourcen könnt ihr Rituale durchführen, um Geisterisse zu betreten oder Elitegegner zu beschwören.

Spiel und Story gehören zusammen

Zwar sind die Kämpfe nicht ganz so fetzig und ausgefeilt wie in einem God of War, und die Erkundung der schlauchigen Open World ist bei Weitem nicht so spektakulär wie in einem Spider-Man, insgesamt macht Banishers: Ghosts of New Eden aber schon in der Preview-Version sehr viel richtig. Das Spiel verwebt geschickt Gameplay-Elemente mit seiner Erzählung. Die Interaktion mit der Umgebung, das Lösen von Rätseln und der Kampf gegen Geister und andere Kreaturen sind eng mit der Geschichte und dem Schick-

sal der Charaktere verknüpft. Banishers legt zudem großen Wert auf Entscheidungen, die weitreichende Konsequenzen für die Spielwelt, ihre Bewohner und natürlich für unsere Hauptfiguren Red und Antea haben.

Wenn euch eine packende Handlung mit gut geschriebenen Charakteren und moralisch komplexen Entscheidungen begeistert, dann könnte Banishers: Ghosts of New Eden also genau der richtige RPG-Auftakt 2024 für euch sein. Denn eines können wir euch jetzt schon mit großer Sicherheit sagen: Ihr bekommt eine tiefgründige und emotionale Geschichte, die sich in rund 25 bis 30 Stunden in einer atmosphärisch dichten Welt mit unverbrauchtem Setting entfaltet. ★



Genug zu tun gibt's in der Spielwelt definitiv.



Red und Antea haben jeweils fünf Fertigkeiten, die ihr im gemeinsamen Skill-Baum aufwertet.

MEINUNG

Dennis Zirkler
@Mantateller



Als Fan des Horrorfilms »The Witch« hat mich das Setting von Banishers: Ghosts of New Eden sofort in seinen Bann gezogen. Die düstere, geheimnisvolle Atmosphäre, die die Welt von New Eden durchdringt, und die Mischung aus pseudohistorischem Hintergrund und übernatürlichen Elementen trifft genau meinen Geschmack.

Trotz meiner Begeisterung für das Setting halte ich meine Erwartungen aber noch bewusst in Maßen. Klar, Banishers hat mir in meiner Zeit mit der Preview-Version viel Spaß gemacht. Damit hier wirklich der erste große Hit des kommenden Jahres entsteht, muss das Spiel aber seine Defizite in puncto Erkundung und Kampf gegenüber großen Titeln anders wettmachen.

Doch das wird am Ende nur gelingen, wenn Story und Nebenquests durchweg auf der Qualität auf dem sind, was ich in meinen wenigen Stunden anspielen konnte. Ich bin aber optimistisch, dass das gelingt, denn sowohl Life is Strange als auch das Spin-off Beyond the Storm gehören bis heute zu meinen absoluten Storyfavoriten.