



GameStar
für Story

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... euch die Story wichtiger ist als alles andere.
- ... ihr gerne knifflige Entscheidungen trefft.
- ... ihr euch gerne in atmosphärischen Spielwelten verliert.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr ein tiefeschürfendes und forderndes Kampfsystem wollt.
- ... ihr eine Open World mit viel spielerischer Abwechslung erwartet.
- ... euch viele Dialoge und Cutscenes schnell nerven.

Banishers: Ghosts of New Eden

VIEL HERZ, VIEL SCHMERZ

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Focus Entertainment Entwickler: Don't Nod Termin: 13.2.2024 Sprache: Deutsch, Englisch
USK: ab 16 Jahren Spieldauer: 30 Stunden Preis: 50 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: -

Banishers: Ghosts of New Eden will ein Action-Rollenspiel mit Open World sein.

Das gelingt nur bedingt, dafür glänzt die Story im Test aber umso mehr. Von Elena Schulz



Die Flinte integriert auch Fernkampf für Red, wird zwischendurch aber zur fummeligen Zielübung – gerade wenn es schnell gehen muss.

Banishers stellt uns gleich zu Spielbeginn eine schwierige Frage: Was machst du, wenn du die Liebe deines Lebens verlierst? Oder noch konkreter: Was machst du, wenn du die Liebe deines Lebens verlierst, sie wenig später als Geist vor dir steht und dir eine weitere, noch viel schwierigere Frage stellt: Willst du mich zurückbringen, egal, was es kostet? Banishers: Ghosts of New Eden ist das neue Spiel des Studios Don't Nod, das man unter anderem von Life is Strange und Vampyr kennt. Banishers ist aber deutlich näher an Vampyr dran als an Life is Strange, denn das Spiel ist ein Action-Adventure mit Rollenspielanleihen, Kämpfen, Entscheidungen und Open-World-Abschnitten.

Wir schlüpfen in die Rolle der beiden Geisterjäger Antea Duarte und Red mac Raith, die 1695 nach New England bestellt



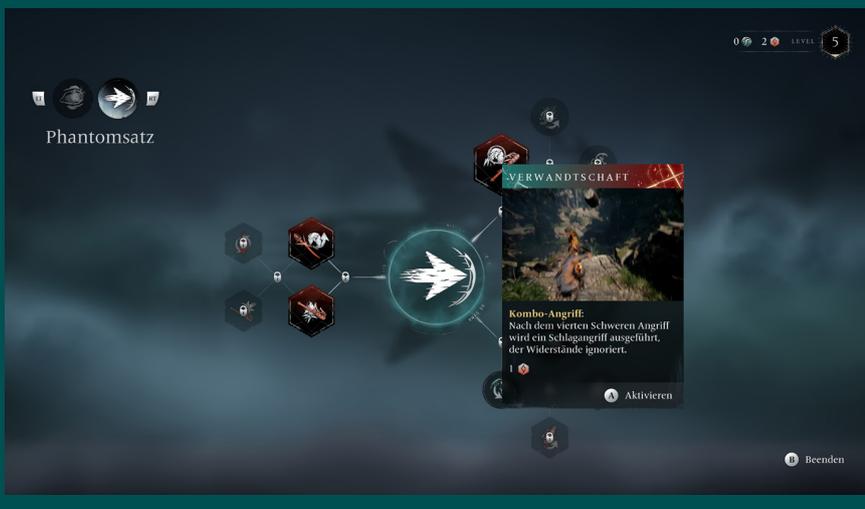
Für die Spukermittlungen suchen wir Hinweise im Stil von Sherlock Holmes: Crimes and Punishments.

IST BANISHERS EIN ROLLENSPIEL?

Viele Dialoge und Entscheidungen mit Konsequenzen sorgen bei der Story für Rollenspiel-Feeling. Aber auch spielerisch will Banishers mehr sein als ein Action-Adventure. Für abgeschlossene Nebenmissionen wie die oben erwähnten Spukermittlungen oder Kampfherausforderungen in der Spielwelt wie Elitegegner oder Nester von gefährlichen Geistern erhalten wir direkte Boni oder Essenz.

Die Essenz investieren wir dann in neue Kräfte und Perks für Antea und Red. So lässt sich der eigene Spielstil ein wenig anpassen, und ihr erlernt Kombos, die die untoten Gegner ordentlich aus den Latschen hauen. Wechselt ihr zum Beispiel nach einem schweren Angriff mit Red direkt zu Antea, könnt ihr einen mächtigen Finisher ausführen.

Das Ganze bleibt allerdings durchweg sehr oberflächlich, die Tiefe eines echten Rollenspiels erreicht es nicht. Wir hätten uns hier deutlich mehr spürbare Spezialisierung gewünscht, damit die Abwechslung auf Dauer nicht auf der Strecke bleibt. Gerade Anteas Kräfte immer weiter auszubauen, fühlt sich aber immerhin durchweg belohnend an.



werden. Dort sollen wir den Fluch lüften, der auf der Stadt New Eden liegt. Aber das geht gehörig schief, denn wir sehen uns plötzlich einem Albtraum gegenüber. Im wahrsten Sinne des Wortes, denn Nachtmahre sind in Banishers die tödlichste Art von Geist. Und ehe wir uns versehen, stranden wir als Red irgendwo in den Umländen von New Eden mit dem Geist unserer toten Partnerin an unserer Seite und der Mission, dem schrecklichen Albtraum ein Ende zu setzen. Im Test klären wir, wo die Gespensterjagd selbst nach 30 Stunden noch glänzt und wo dem Spiel zwischendurch die Puste ausgeht.

The Witcher lässt grüßen

Beginnen wir beim absoluten Highlight von Banishers: der Story. Die funktioniert un-

gläublich gut, weil sie feinfühlig und nahbar ist und uns vor dem Bildschirm immer wieder zum Nachdenken zwingt. Die Entscheidungen sind zum Teil brutal, aber wirken nicht aufgesetzt. Sie zeigen einfach, wie selbst gute Menschen unter den falschen Umständen zu Schrecklichem fähig sind. Aber ist das wirklich ein Grund, sie zu verdammen? Als Verbanner sollen wir Geister austreiben und anderem übernatürlichen Spuk ein Ende setzen. Also begeben wir uns nach den schlimmen Ereignissen vom Anfang auf unserer Reise zurück nach New Eden von Siedlung zu Siedlung und helfen den Menschen unterwegs. Dabei sind wir aber nicht ganz und gar selbstlos: Es gibt ein Ritual, mit dem wir unsere verstorbene Freundin Antea theoretisch zurückbringen

MEINUNG

Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Eigentlich dachte ich, ich bin ziemlich routiniert, was Entscheidungen in Spielen angeht. Normalerweise zieht es mich fast automatisch zur guten Wahl, und ich ignoriere die Versuchung, mal meine dunkle Seite auszuleben. Banishers hat das völlig auf den Kopf gestellt, indem es mir mit Red und Antea zwei so liebenswerte und echt wirkende Figuren vor die Nase gesetzt hat, dass ich meine Prinzipien hinterfragen musste. Denn obwohl es sich falsch anfühlte, wollte ich Antea unbedingt von den Toten zurückbringen. Jeder Dialog zwischen den beiden, jedes »Ich wünschte, wir hätten mehr Zeit gehabt« geht mir so nahe, dass ich bereit bin, das Leben anderer Charaktere dafür zu opfern – obwohl sie den Tod vielleicht nicht verdient haben. Und das ist großartig! Ich biege mir Schicksale zurecht, bin herzlich und knicke dann doch ein, weil mich Gewissen und Mitgefühl einholen. Selbst simple Nebenmissionen werfen in Banishers schwierige Fragen und moralische Probleme auf, und das ist toll! Deshalb kann ich die meiste Zeit auch problemlos über den mangelnden spielerischen Feinschliff hinwegsehen. Nein, die Kämpfe machen Dark Souls keine Konkurrenz, aber sie unterhalten genug, um der Story nicht im Weg zu stehen. Und natürlich hätte ich mir persönlich mehr von coolen Geschichten am Wegesrand gewünscht und weniger Wiesengabeln und Pyrit-Vorkommen zum Einsammeln. Banishers ist definitiv nicht perfekt und weist abseits seiner Story große Schwächen auf. Die aber reißt es so sehr raus, dass ich Banishers als Storytipp trotzdem empfehlen kann – vor allem für Fans von kniffligen Entscheidungen und tiefen Emotionen.

könnten. Dazu müssen wir allerdings viele Menschen opfern und deren Lebensessenz horten. Wenn heimgesuchte Menschen uns um Hilfe bitten, untersuchen wir das jeweilige Umfeld, befragen Zeugen, folgen Spuren und beschwören letztlich den schuldigen Geist, sobald wir seine ganze Geschichte kennen und somit seine »Fessel« finden können – das Objekt, das ihn in der Welt der Lebenden bindet.

Richtig fühlt sich nicht immer richtig an

Jede Spukermittlung mündet dabei in einer kniffligen Entscheidung. Wir können den involvierten Geist entweder aufsteigen lassen und ihm damit Frieden schenken oder ihn verbannen, um selbst die letzte Erinnerung an ihn zu tilgen. Oder wir geben dem heimgesuchten Menschen die Schuld am Geistespuk, töten ihn und helfen Antea damit Schritt für Schritt zurück ins Leben. Entscheidungserprobte Spieler riechen natür-

lich, welche Entscheidung hier die »gute« ist – Menschenopfer sind meist schwierig zu rechtfertigen. Trotzdem haben wir uns im Test oft schwergetan. Die Beziehung von Antea und Red ist so glaubhaft und lebendig inszeniert und geschrieben, egal ob sie zanken und schäkern, sich gegenseitig aufziehen und über alte Zeiten plaudern. Als Antea zum Beispiel von ihren Geschwistern erzählt, die sie nie kennenlernen durfte, spüren wir einen Kloß im Hals und versprechen ihr Hals über Kopf, sie zurückzubringen. Ein Schwur, der am Ende Konsequenzen haben wird und unsere anderen Entscheidungen zusammenführt.

Keine leichte Entscheidung

Aber dann treffen wir auf die Siedler, die wir dafür opfern sollen – und hadern wieder. Ein Jäger bittet uns zum Beispiel, seinen ver-



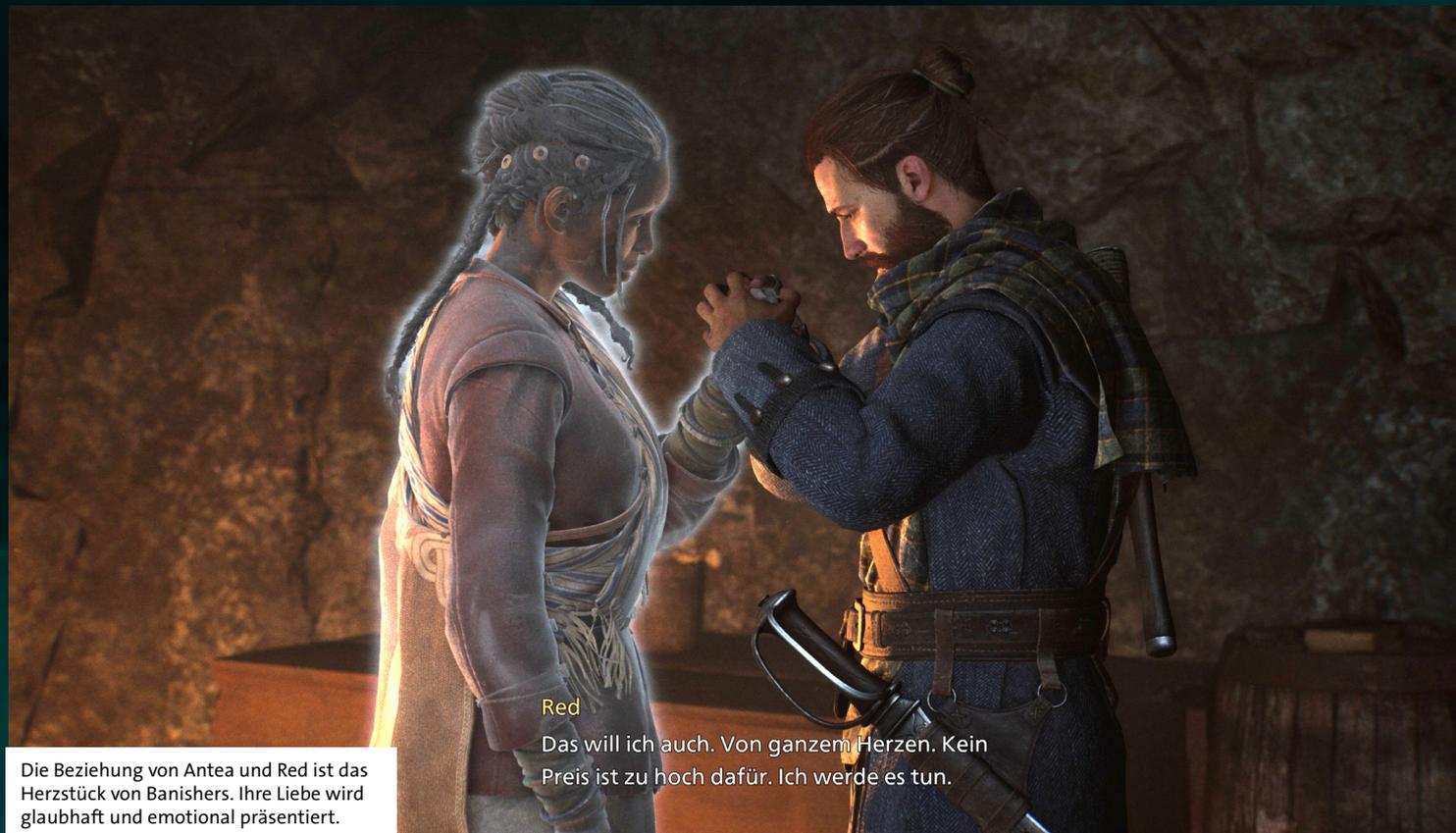
An Tatorten lauschen wir Geisterechos und untersuchen Hinweise, bis wir endlich die Fessel finden, die den Geist in der Welt hält.

lorenen Gefährten aufzuspüren. Wir finden heraus, dass er ihn im Streit geschubst und später vor Verzweiflung verspeist hat. Der Schuldige ist klar, aber wir haben einen Jungen vor uns, der völlig den Verstand verloren hat. Verdient er wirklich den Tod für seine

Taten? Kann ich einer Frau wirklich vorwerfen, dass sie ihren gewalttätigen Ehemann in Notwehr tötete? Und was ist mit dem Kommandanten, der kranke Soldaten in einer Mine einschloss, um den Rest der Bevölkerung vor einer Seuche zu schützen? Darf man Wenige für das Wohl Vieler opfern? Keine Entscheidung in Banishers ist leicht, und so ziemlich jede geht uns nahe. Manche Geister verbannen wir aus Wut, andere lassen wir voller Mitgefühl aufsteigen. Und manche Siedler verdienen vielleicht wirklich den Tod für ihre Taten. Schnell merken wir, dass wir unseren Schwur nicht so einfach halten können. Das Spiel gibt uns später nochmal die Chance, ihn zu erneuern oder zu ändern, aber die Entscheidung wird nicht leichter. Banishers ist ein unbequemes Spiel. Eines, das uns aus unserer Komfortzone von Recht und richtig zwingt, und das ist fantastisch. Gerade gegen Ende, wenn sich die Lage immer mehr zuspitzt und wir erkennen, wie sehr die einzelnen Abschnitte der Geschichte wirklich miteinander verzahnt sind. Denn auch wenn wir so viele Ein-



Wir beschuldigen entweder den heimgesuchten Menschen, lassen den Geist friedlich aufsteigen oder verbannen ihn gewaltsam ins Jenseits.



Red

Das will ich auch. Von ganzem Herzen. Kein Preis ist zu hoch dafür. Ich werde es tun.

Die Beziehung von Antea und Red ist das Herzstück von Banishers. Ihre Liebe wird glaubhaft und emotional präsentiert.



Ähnlich wie mit dem Hexersinn in The Witcher 3 helfen uns Anteas übersinnliche Kräfte, versteckte Hinweise an Tatorten zu enthüllen.

zelschicksale vor uns haben, ist die Geschichte von Banishers eigentlich eine sehr intime, persönliche und tragische.

Schlagfertige Untote

Diese Geschichte trägt uns problemlos über die rund 30 Stunden bis zum Abspann. Et was komplizierter sieht es aber mit dem Gameplay aus. Dem geht nämlich nach rund der Hälfte der Spielzeit zunehmend die Puste aus. Hinter den Kämpfen von Banishers steckt eigentlich eine wirklich coole Idee.

Als Red stellt ihr euch im Souls-artigen Nahkampf direkt unterschiedlichen Geistern und blockt ihre Angriffe oder weicht aus, bevor ihr mit leichtem oder schwerem Schlag zum Gegenstoß ansetzt – am besten mit einem Gamepad, da das Ganze mit Maus und Tastatur schnell fummelig wird. Trotz frei konfigurierbarer Belegung. Dabei füllt sich eine Bannanzeige, mit der ihr die Schrecken schließlich exekutieren könnt. Außerdem lässt das Spiel euch fließend zu Antea wechseln, die nach und nach neue Spezialangrif-

fe erlernt. Sie kann blitzschnell zu einzelnen Gegnern dashen und sie aus dem Gleichgewicht bringen, sie per Spektralexpllosion von sich stoßen oder kurzzeitig fesseln.

Prügeln statt Fecht-Finesse

Manche Gegner erfordern außerdem eine besondere Taktik – ihr müsst zum Beispiel erst ihre Deckung durchbrechen, sie aufhalten, bevor sie Besitz von einem Körper ergreifen, oder erst mit Antea attackieren, um sie verwundbar für Red zu machen. Durch die mangelnde Gegnervielfalt wird der gefährliche Geistertanz aber schnell zur Routine. Untote Wölfe, simple Spukgesellen, besessene Minenarbeiter ... das Spiel setzt euch insgesamt lediglich eine Handvoll Feindtypen vor die Nase, von denen keiner wirklich viel Grips oder Technik erfordert. Wenn Red keinen Schaden macht, wechseln wir eben schnell zu Antea und umgekehrt oder besiegen fix den Geist zuerst, der den anderen per Schild beschützt. Hinzu kommt, dass das Kämpfen sich selbst mit Gamepad etwas hakelig und unpräzise anfühlt. Kein Vergleich zum befriedigend wuchtigen Kampfgefühl eines Dark Souls und Co., wo jeder Schlag sitzt. Gerade wenn später auch noch die Flinte dazukommt, wird das Zielen oft zur Geduldprobe.

Dank der fünf jederzeit änderbaren Schwierigkeitsgrade könnt ihr aber auch einfach auf »Story« umschalten und die seichtere Kampferfahrung nebenbei laufen lassen. Immerhin die Bosskämpfe stechen als echtes Highlight bei den Kämpfen heraus, weil sie wirklich toll inszeniert sind und uns immer wieder mit cleveren Ideen überraschen. Einmal bekämpfen wir zum Beispiel eine riesige Bestie, die in Ketten liegt. Ein anderes Mal stehen wir uns in einem Gerichtsprozess selbst gegenüber.

Eine Reise, die sich lohnt

Anteas Geisterkräfte nutzt ihr aber nicht nur im Kampf. Sie erschließen euch auch nach und nach die Spielwelt. Banishers hat nämlich keine klassische zusammenhängende

WAS BIETET DIE OPEN WORLD?

Banishers lohnt sich vor allem für seine Story, weshalb man natürlich mehr über die Welt und ihre Bewohner erfahren möchte. In verlassenen Stollen und am Wegesrand erwarten euch aber vor allem Sammelobjekte und spielerische Ablenkungen:

- verteilte Ressourcen zum Aufleveln der Ausrüstung
- Kampfherausforderungen wie Nester und Elitegegner für neue Charakter-Perks
- kleinere Umgebungsrätsel mit (Ressourcen-)Truhen als Belohnung
- vereinzelte Storydokumente
- verfluchte Verstecke mit hochwertigen Ausrüstungsbelohnungen
- zahlreiche Spukermittlungen und kleinere Nebenaktivitäten

Die offene Welt ausgiebig zu erkunden, lohnt sich damit nur für diejenigen, die Spaß an den Kämpfen und eher dünnen Rollenspielelementen von Banishers haben. Ach, sagen wir, wie es ist: Die sind für uns eher die Schwächen des Spiels.





Mit wem habt Ihr gesprochen?

Was macht Ihr hier?

Über Euren Ehemann

Prudence

Ein Tag ohne Brot ist lang. Aber aus Eicheln lässt sich auch Mehl gewinnen.

Die Dialoge von Banishers sind toll geschrieben und auf Deutsch und Englisch super vertont, sodass wir uns gerne stundenlang in Gesprächen verlieren.

Open World, sondern unterteilt seine Spielwelt in mehrere weitläufige Hubs, die wir nach und nach bereisen, während wir der relativ linearen Geschichte folgen. Wir landen zum Beispiel in einem Jägerlager und sollen uns dort nützlich machen, bevor wir die angeblich in den Wäldern hausende Bestie jagen und herausfinden, was mit einer verschwundenen Siedlergruppe passiert ist. Dann geht es weiter zum Haus einer Hexe, die uns Hilfe gegen den Nachtmahr verspricht, oder in ein abgelegenes Fort, das hoch oben auf einem verschneiten Berg von einer Geisterarmee belagert wird.

Per Schnellreise können wir bequem in jeden Abschnitt zurückkehren und unerledigte Aufträge nachholen. Schreiten wir weiter in der Story voran, kommen außerdem wieder neue dazu. Außerdem setzen wir Anteas Fähigkeiten im Stil von Metroidvanias auch in der Spielwelt ein. Die bereits erwähnte Spektralexpllosion sprengt beispielsweise vormals unzugängliche Routen frei.

Von der spannenden Story angetrieben waren wir zudem immer motiviert, weiter vor-

anzukommen und mehr zu entdecken. Außerdem ist die Spielwelt wirklich hübsch und abwechslungsreich. Wenn wir durch modrige Sümpfe waten und in der Ferne ein unheimliches Heulen hören, fühlen wir uns fast wie in einer Partie Hunt: Showdown, und wenn wir über lichtdurchflutete Wiesen streifen, vergessen wir die Schrecken von New Eden beinahe.

Technisch läuft Banishers ziemlich rund, wenn man von vereinzelt Ruckler absieht und bei der ein oder anderen nachladenden, leicht verwaschenen Textur ein Auge zudrückt. Außerdem klebt die Kamera etwas zu steif an den Figuren, was trotz der an sich geschmeidigen Animationen zwischendurch für Unruhe sorgt, wenn das Bild bei jeder kleinen Bodenwelle auf und ab wackelt.

Open World mit falschem Fokus

Angeht die hübsche Landschaft ist es umso unverständlicher, dass uns ausgerechnet die Hauptgeschichte immer wieder auf ausgedehnte Touren unter Tage schiebt. In den Minen und Höhlen verschenkt Bani-

shers viel Tempo und Atmosphäre. Außerdem fehlt es der Open World an interessanten Nebenbeschäftigungen. Optionale Kampfherausforderungen und versteckte Ressourcen haben uns nur wenig zum Erkunden motiviert.

Am meisten glänzt Banishers, wenn ihr euch einfach auf die Geschichte konzentriert. Lasst ihr euch ganz auf die ein, bekommt ihr einen Geheimtipp, der sich für Story-Fans auf jeden Fall lohnt. ★

BANISHERS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 8300 / Ryzen 3 2200G
GTX 1050 Ti / RX 580
8 GB RAM, 52 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 10600K / Ryzen 5 5600X
RTX 2060 / RX 6700 XT
16 GB RAM, 52 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ⊕ detaillierte Umgebung ⊕ dichte Soundkulisse
- ⊕ packender Erzählstil ⊖ kaum Gegnervielfalt
- ⊖ teils verwaschene, nachladende Texturen

SPIELDESIGN



- ⊕ spannende Ermittlungen ⊕ Mix aus Story, Kämpfen und Erkundung ⊕ packende Bosse ⊕ milde Individualisierung
- ⊖ Kämpfe schnell repetitiv

BALANCE



- ⊕ Checkpoints und freies Speichern ⊕ fünf Schwierigkeitsgrade ⊕ wichtige neue Kräfte und Upgrades
- ⊖ Gegner teils zu robust ⊖ fummelige Steuerung

ATMOSPHERE / STORY



- ⊕ glaubhafte Charaktere ⊕ stimmungsvolle Inszenierung
- ⊕ überraschende Wendungen ⊕ emotionale Entscheidungen
- ⊕ gut geschriebene Dialoge

UMFANG



- ⊕ Metroidvania-Prinzip ⊕ Nebenmissionen und Aktivitäten ⊕ Wiederspielwert
- ⊖ nur Ressourcen fürs Erkunden ⊖ fühlt sich zum Teil gestreckt an

FAZIT

Dringender Tipp für Fans von guten Geschichten, die über spielerische Schwächen hinwegsehen können.



Die auf Nahkampf fokussierten Kämpfe erinnern an Souls-likes, allerdings mit weniger Wucht und Präzision.