



**GameStar**  
für besondere Atmosphäre

### ⊕ Stärken

- + intelligentes, forderndes Kampfsystem
- + harte, weitreichende Entscheidungen
- + einzigartiger Grafikstil
- + spannende, wendungsreiche Geschichte

### ⊖ Schwächen

- sehr steile Lernkurve
- wenig Schlachtfeld-Variationen
- aktuell nur auf Englisch verfügbar

Selten hat es so viel Spaß gemacht, sich schlecht zu fühlen. Drei Ex-Bioware-Mitarbeiter erschaffen mit Hilfe von Kickstarter ein atmosphärisches Meisterwerk. Von Heiko Klinge

# The Banner Saga

Genre: Strategiespiel Publisher: Versus Evil Entwickler: Stoic (The Banner Saga ist das Erstlingswerk)  
Termin: 14.1.2014 Spieler: einer Sprache: Englisch (deutsche Version erscheint im März) Preis: 23 Euro

Weitere Infos auf GameStar.de Auf DVD: Test-Video

**A**lette spannt ihren Bogen und schießt. Der Pfeil durchbohrt eine anstürmende Stadtwache, die schreiend in sich zusammensackt. Eigentlich müssten wir uns freuen, schließlich ist unsere Taktik perfekt aufgegangen. Wäre da nicht diese Sprechblase über Alettes Kopf. »Ich wollte das nicht tun« steht da. Und wir fühlen uns richtig mies. Nein, **The Banner Saga** macht es uns wirklich nicht leicht. Es verwirrt, belügt, enttäuscht, ist teils richtig gemein und bestraft uns selbst dann, wenn wir perfekt spielen. Trotzdem oder gerade deswegen hat uns kaum ein anderes Strategiespiel in den letzten Jahren so sehr fasziniert.

Dabei fängt alles ganz harmlos an. Ein schickes Zeichentrick-Intro entführt uns in eine von nordischen Sagen inspirierte Fantasy-Welt, in der ein Zweckbündnis aus Menschen und Riesen (»Varl« genannt) den Krieg gegen die golem-artigen »Dredge« gewonnen hat. Unsere Reise beginnt in der Haut des Varl-Weisen Ubin, der in der Siedlung »Strand« eigentlich nur Steuern eintreiben möchte, plötzlich aber das Leben des hiesigen Bürgermeisters verteidigen muss. Noch bevor wir also das Story-Knäuel aus Rassen, Namen und Steuereintreibern entwirren können, stehen wir schon in unserer ersten rundenbasierten Taktikschlacht. Und auch die verwirrt uns mehr, als dass sie uns hilft. Zwar führt uns ein

Zwangs-Tutorial wie auf Schienen durchs Gefecht (wir können nur das anklicken, was das Spiel vorschreibt), erklärt dabei aber nur die wichtigsten Grundregeln. Warum das Kampfsystem zum Besten und Anspruchsvollsten gehört, was das Strategie-Genre derzeit zu bieten hat, kapiert man erst viele Schlachten später. Durch Ausprobieren in den (jederzeit verfügbaren) Trainingsgefechten. Vor allem aber durch Fehler.

Die größte Besonderheit: Jede Einheit verfügt über einen Schild- und einen Stärkewert, wobei Letzterer sowohl den Schaden als auch die Lebenspunkte bestimmt. Pro Zug können wir nur eins von beiden attackieren. Und schon raucht das Hirn. Denn je

## Die Multiplayer-Variante: The Banner Saga Factions

Um das Kampfsystem zu testen (und dabei sicherlich auch ein wenig Geld zu verdienen), hat Entwickler Stoic bereits im letzten Frühjahr auf Steam einen Multiplayer-Free2Play-Ableger von **The Banner Saga** veröffentlicht. In **The Banner Saga Factions** duellieren Sie sich in Einzelmatches oder Turnieren mit anderen Spielern. Erfolgreiche Helden können Sie wie im Solospiel mit Ruhmespunkten aufwerten. Die gibt's für absolvierte Partien, aber auch für Echtgeld. Da das gute Matchmaking-System jedoch meist ungefähr gleichstarke Heldenteams zusammenwürfelt, werden zahlende Spieler nicht übermäßig bevorzugt. Coole Idee: Im Solomodus freigeschaltete Helden sollen Sie auch in **Factions** einsetzen können, ein entsprechendes Update ist in Arbeit. Und ja, die clevere Rudentaktik funktioniert auch in Multiplayer-Partien prächtig, mangels Story-Elementen und weiterer Spielmodi fehlt es **Factions** jedoch an Langzeitmotivation. Zum kostenlosen Reinschnuppern ins Kampfsystem taugt's aber allemal.



Wer an den Turnieren in Factions teilnehmen möchte, benötigt eine vorgegebene Teamstärke.



Eine typische **Gefechtssituation**: Gunnulfs Rundumschlag **1** lehrt gleich zwei Dredge das Fürchten, unser widerstandsfähigster Held Iver **2** zwingt derweil die gegnerischen Schleuderer in den Nahkampf. Der eine Schildträger **3** erhöht den Rüstungswert von Jäger Rook, der andere **4** blockiert den Dredge Destroyer gerade so, dass er unsere Bogenschützin **5** nicht mehr erreichen kann.



Die Karawane zieht weiter, vorbei an wunderschön gezeichneten **2D-Panoramen**.



In den Dialogen treffen wir teils extrem harte Entscheidungen. Eine optimale Lösung existiert nicht.

weniger Schildpunkte ein Gegner hat, desto mehr Schaden können wir ihm anschließend (!) zufügen. Aber je weniger Stärkepunkte er besitzt, desto weniger Schaden müssen wir befürchten. Vieles hängt entsprechend davon ab, welche Einheit als Nächstes ziehen darf und wo sie sich befindet. Hinzu kommt, dass wir jeden Angriff mit begrenzt verfügbaren Willenspunkten verstärken dürfen, die sich nur regenerieren, wenn wir die jeweilige Einheit eine Runde aussetzen lassen. Selbstverständlich verfügt auch jeder unserer bis zu sechs Helden auf dem Schlachtfeld über individuelle Charakterwerte und sowohl aktive als auch passive Spezialfähigkeiten. Je länger Alette etwa auf einer Position verharret, desto mehr Schaden verursacht ihr Bogen, mit dem Schild von Varl-Held Iver stoßen wir Gegner zurück (und idealerweise direkt auf andere).

Jeder Zug will entsprechend wohlüberlegt sein, zumal wir ihn nicht wieder zurücknehmen dürfen. Der Computer nutzt jeden Fehler gnadenlos aus, erledigt etwa ungeschützte Fernkämpfer gern mal mit nur einem Hieb. Segnet ein Held das Zeitliche,

dürfen wir ihn im nächsten Gefecht zwar wieder einsetzen, müssen aber je nach Schwere der Verletzung mit Werte-Abzügen leben. Also Spielstand laden und einen anderen Zug probieren? Denkste, gespeichert wird in **The Banner Saga** natürlich nur automatisch und zwischen den Kämpfen. Hart? Oh ja. Frustrierend? Immer mal wieder. Aber auch gnadenlos spannend und vor allem nie unfair. Denn anders als in vielen anderen Strategie- und Rollenspielen gibt es keinen Glücksfaktor. Ein Schlag mit Stärke 14 verursacht eben auch 14 Schadenspunkte. Wer trotzdem einen Feind mit Schildwert 12 angreift, der muss sich eben nicht wundern, dass der Gegner nur 2 Schadenspunkte kassiert und in der nächsten Runde knallhart zurückschlägt. Man hat also nicht Pech gehabt, sondern schlichtweg einen Fehler gemacht. Und wird beim nächsten Gefecht ganz sicher wieder ein Stück schlauer sein. So entwickeln sich im Kampagnenverlauf mit zunehmender Helden- und Gegnervielfalt immer packendere Duelle, kein Gefecht

gleich dem anderen. Ein wenig Routine gibt's nur bei den Schlachtfeldern, die zwar viel optische Abwechslung liefern, aber fast immer den gleichen Aufbau haben.

Das alles können wir nach dem schwachen Tutorial freilich noch nicht ahnen, zumal wir gedanklich immer noch damit beschäftigt sind, die ganzen Namen, Begriffe und Kampfregeln zu sortieren. Doch nachdem Steuereintreiber Ubin die Siedlung »Strand« endlich wieder in Richtung Varl-Hauptstadt (und mit einer kampfstarken Armee im Gefolge) verlassen darf, ändert **The Banner Saga** urplötzlich die Perspektive und verfrachtet uns ans andere Ende der Welt in die Haut des menschlichen Rangers Rook, der auf der gemeinsamen Jagd mit Tochter Alette einem »Dredge« begegnet – ein Vorbote einer neuen Invasion? Rook, Alette und ihrem gesamten Dorf bleibt nur die Flucht.

Sowohl Varl-Armee als auch Menschenflüchtlinge begeben sich also auf eine Reise,

## Schild oder Leben?



**Erinnerungs-würdig**

Heiko Klinge  
Redakteur  
heiko@gamestar.de

Mit einer ausgetüftelten Spezialfähigkeiten-Kombination zwingt mich auch den letzten Gegner in die Knie und überstehe die Taktikschlacht ohne Verluste. Im folgenden Textfenster klicke ich auf die Antwort, die ich in dieser Situation für die einzig richtige halte ... und verliere meinen ebenso sorgsam wie kostspielig hochgepöppelten Liebingshelden. Ohne Vorwarnung. Einfach so. Das können die doch nicht machen! Aber so sehr ich auch schockiert war: An diesen einen Moment aus The Banner Saga werde ich mich noch monatelang erinnern.

Nein, The Banner Saga wird nicht jedem gefallen: Es verpatzt den Einstieg, ist schmerzhaft unfair, hat einen einzigartigen, aber auch sehr ungewöhnlich Grafikstil und erzählt sein Fantasy-Flüchtlingsdrama nicht in spektakulären Zwischensequenzen, sondern in unvertonten Textfenstern. Aber es ist eben auch ein unvergessliches Erlebnis – wenn man sich denn darauf einlässt.

inszeniert durch pixelgroße Karawanen, die automatisch durch wunderschön gezeichnete 2D-Panoramen ziehen. Auch wenn die rund 15 Stunden lange Kampagne im Grunde nur aus der immer gleichen Abfolge von Schlacht, Karawanen-Wanderung, Dialog, Schlacht, Karawanen-Wanderung, Dialog besteht, fesselt **The Banner Saga** durchgehend. Denn wir können zwar nicht bestimmen, wo es weitergeht (auch wenn das Spiel manchmal etwas anderes suggeriert), aber dafür umso entscheidender, wie es weitergeht.

Die ebenso spannende wie toll geschriebene Geschichte erinnert uns dabei nicht nur wegen ihrer häufigen Perspektivwechsel immer wieder ans großartige **Game of Thrones**. Hier wie dort kommt der Winter. Und hier wie dort sterben völlig unvermit-

telt liebgewonnene Charaktere. Diese Tode treffen uns deshalb so hart, weil wir dafür verantwortlich sind. Im Minutentakt konfrontiert uns **The Banner Saga** mit Situationen, die auf der Flucht und im Krieg alltäglich sind, aber von den meisten Spielen ganz bewusst ausgeblendet werden. Was sollen wir zum Beispiel tun, wenn die uns Anvertrauten kurz vor dem Hungertod stehen, die Bewohner eines Bauernhofes ihre Nahrungsvorräte aus nachvollziehbaren Gründen aber nicht teilen wollen? Für die meisten dieser Textfenster-Konflikte gibt es keine richtige Lösung. Es gibt nur das, was wir für richtig halten. Selbst wenn wir unseren Liebingshelden also auf dem Schlachtfeld von Sieg zu Sieg führen, kann solch eine »richtige« Entscheidung zu dessen plötzlichem oder auch erst späterem Ableben führen. Und ja, das ist verdammt unfair! Aber in der harten Welt so konsequent und passend, dass wir trotz des Schocks keinen alten Spielstand laden.

Unsere Helden wachsen uns nicht nur durch unsere gemeinsamen Erlebnisse und Verluste ans Herz, sondern auch durch klassische Rollenspielelemente. Levelaufstiege bezahlen wir mit Ruhm, den wir für besiegte Feinde, aber auch durch unsere Entscheidungen außerhalb der Kämpfe erhalten. Der Haken an der Sache: Ruhm ist die einzige Ressource, wir benötigen ihn also auch, um Nahrungsmittel zu kaufen. Und wieder stecken wir bis zum Hals im Dilemma: Möchten wir uns das Leben in den Kämpfen erleichtern? Oder

mehr Flüchtlinge durchbringen? Ob Letzteres irgendwann mal spielerische Vorteile bringt, verschweigt **The Banner Saga** ganz bewusst – von einem daran gekoppelten Steam-Achievement einmal abgesehen. Wir bekommen trotzdem ein furchtbar schlechtes Gewissen, als uns zum ersten Mal Dutzende Flüchtlinge wegsterben, obwohl wir es hätten verhindern können. Und wir beschließen gleich nach dem offenen, aber dennoch großartigen Ende, einen weiteren Durchlauf zu starten. Nicht nur wegen der Flüchtlinge.

**Klick, du bist tot!**

So klasse und abwechslungsreich die Schlachtfelder auch aussehen, so wenig unterscheiden sie sich spielerisch voneinander.



Angeblieh soll es sogar möglich sein, dass Alette während des gesamten Spiels keinen einzigen Varl oder Menschen töten muss. Das wollen wir doch mal sehen! **HK**

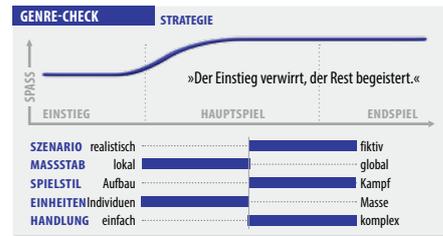
TERMIN 14.1.2014 PREIS 23 Euro USK nicht geprüft

## The Banner Saga

Strategiespiel

Publisher Versus Evil  
Entwickler Stoic Studio  
Sprache Englisch (Deutsch ab März)  
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam



- GRAFIK**
- einzigartiger Stil
  - wunderschöne, handgezeichnete Spielwelt
  - vielfältige Kampfanimationen
  - hölzern inszenierte Dialoge
- SOUND**
- fantastischer Orchester-Soundtrack von Austin Wintory
  - passende Kampfgeräusche
  - kaum Sprachausgabe
- BALANCE**
- Schwierigkeitsgrad jederzeit änderbar
  - fares Kampfsystem ohne Zufallstreffer
  - steile Lernkurve
  - kein Speichern während Schlachten
- ATMOSPHERE**
- allgegenwärtiger Kampf ums Überleben
  - dramatische Entscheidungen
  - ungewöhnliches und faszinierendes Szenario
  - viel Liebe zum Detail
- BEDIENUNG**
- ebenso durchdachte wie flexible Kampfsteuerung
  - einblendbare Hilfstexte
  - manche Fähigkeiten und Details nur unzureichend erklärt
- UMFANG**
- angemessen lange Kampagne
  - hoher Wiederpielwert
  - bis auf KI-Trainingskämpfe keinerlei Nebenbeschäftigungen
- MISSIONSDSIGN**
- spannend bis zum letzten Zug
  - variantenreiche Ausgangssituationen ...
  - ... aber fast immer nur ein Ziel: alle Gegner vernichten
- KI**
- nutzt Fehler gnadenlos aus
  - zieht sich bei Gefahr zurück
  - nimmt bei Spezialangriffen wenig Rücksicht auf eigene Einheiten
- EINHEITEN**
- geniales Kampf- und Charaktersystem
  - motivierende Rollenspielelemente
  - jede Einheit sinnvoll
  - wenig Gegnervielfalt
- KAMPAGNE**
- interessante, erwachsene Geschichte
  - Entscheidungen mit teils dramatischen Auswirkungen
  - lineares Schauplatz-Abklappern

8/10  
8/10  
7/10  
10/10  
9/10  
8/10  
7/10  
8/10  
9/10  
9/10

**Taktisch forderndes Fantasy-Epos.**

**83**

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT 15 Stunden

MINIMUM: Intel i3 530, AMD 2400+, 2 GB RAM (XP), 3,0 GB Festplatte

STANDARD: Intel i5 750, AMD 8450, GeForce 8800GT, 4,0 GB RAM, 3,0 GB Festplatte

OPTIMUM: Intel i7 920, AMD 1220, GeForce 9800GT, 4,0 GB RAM, 3,0 GB Festplatte

PROFIS

AMSPREIS: 23 Euro