

The Banner Saga 3

ENDSPURT IN DEN UNTERGANG



Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Stoic** Entwickler: **Stoic** Termin: **26.7.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

The Banner Saga 3 bringt uns im Test spielerisch und emotional an unsere Grenzen, hätte aber noch weiter gehen können. Von Elena Schulz

Rugga schenkt uns die Art hinterlistiges Grinsen, die sonst nur für »Game of Thrones«-Bösewichte reserviert ist, und erklärt, dass er unsere einzige Chance zu überleben darstellt, weil er als starker Anführer die belagerte Stadt Aberrang unter sich einen kann. Okay, Rugga ist ein ziemlich unangenehmer Zeitgenosse, der andere gerne übers Ohr haut. Aber vor den Stadtmauern wartet eine Armee aus Wütern – unheimlichen Steinsoldaten – auf uns, während sich um uns herum die Menschen gegenseitig die Köpfe einschlagen. Haben wir wirklich eine Wahl? Klar haben wir die! Denn The Banner Saga 3 stellt erneut unsere Entscheidungen in den Mittelpunkt: Wir können Rugga hier und jetzt zum Schweigen bringen oder ihm zumindest die Meinung geigen. Oder wir nutzen die Chance, mit seiner Hilfe die Kontrolle über die letzte Festung Aberrang zu erlangen. The Banner Saga 3 soll die Trilogie zu ihrem epischen Finale führen. Im Test überzeugt uns das Runden-taktikspiel dabei vor allem durch seine unfassbar dichte Atmosphäre, allerdings hätten wir uns von den Machern mehr Mut gewünscht – spielerisch und erzählerisch.

Niemand ist sicher

Zu Beginn wählt man zwischen drei Schwierigkeitsgraden und Rook oder Alette als Start-Charakter. Da beide Bogenschützen mit ähnlichen Fähigkeiten sind, macht es spielerisch keinen großen Unterschied, sondern bestimmt einfach, welchem Pfad der Geschichte wir folgen. Optional kann man auch einen Spielstand importieren. Unsere Karawane aus den Vorgängern muss sich in Teil 3 in Aberrang behaupten, das schon zu Spielbeginn von Wütern umzingelt ist. Die



Gegnerwellen liefern eine zusätzliche Herausforderung und wertvolle Belohnungen.



In den taktischen Rundenkämpfen können wir Rüstung und Gesundheit der Gegner angreifen.

Schauplätze wechseln storybedingt, sodass wir parallel die Magier Juno und Eyvind begleiten. Die versuchen in der Unterwelt, die Dunkelheit (eine böse Macht, die das Land verschlingt) zu stoppen.

Dabei treffen wir zahlreiche Entscheidungen, die noch härter als in den vorherigen Teilen ausfallen. Weil wir gefühlt direkt in den Endkampf starten und schon nach wenigen Stunden der erste große Bosskampf

winkt, gibt es keine Schonfrist: Wir müssen zum Beispiel unsere Gefährtin Nyd zum Bleiben überreden, nachdem ihr Sohn in der Schlacht getötet wurde. Versagen wir, verlässt sie uns. Wichtige Figuren können zwar nicht im Kampf, wohl aber durch unsere Entscheidungen sterben – zum Beispiel, wenn wir eine falsche Abzweigung nehmen und in einen Hinterhalt geraten. Oder wir bitten einen Charakter (den wir aus Spoilergründen



Die wunderschön gezeichneten Hintergründe schaffen eine dichte Atmosphäre und fallen abwechslungsreicher aus als in den Vorgängern.

nicht namentlich nennen wollen), uns zu einem Gespräch mit dem Feind zu begleiten. Die Situation eskaliert und derjenige wirft sich schützend vor uns, was er mit dem Leben bezahlt. Hätten wir ihn nicht mitgenommen oder anders gehandelt, wäre er noch am Leben, die Situation wäre aber womöglich anders verlaufen. Allerdings ist meistens nicht ersichtlich, welche Folgen Entscheidungen nach sich ziehen.

Die Schönheit einer sterbenden Welt

Trotzdem tragen solche kompromisslosen Entscheidungen ungemein zur Atmosphäre bei, die ohnehin das Herzstück von The Banner Saga 3 ist – hier übertrifft das Finale seine in dieser Hinsicht schon grandiosen Vorgänger sogar. Wir sehen, wie Aberrang um uns herum zerfällt, während Stadtbewohner und Flüchtlinge sich aus Angst vor dem Untergang gegenseitig an die Gurgel gehen.

Wir müssen entscheiden, ob wir den Wütern helfen oder sie aus Selbstschutz vernichten – obwohl sie doch selber nur geflohen sind.

Oder begleiten mit Juno und ihren Gefährten ein regelrechtes Selbstmordkommando: Fast jede falsche Entscheidung führt hier zu einem schnellen Charaktertod, zumal wir uns nicht nur mit von der Dunkelheit besessenen Wütern konfrontiert sehen, sondern auch noch vom verrückt gewordenen Varl Bolverk gejagt werden, während vor uns eine riesige Monsterschlange auf uns wartet. Dabei springt uns das Ende der Welt auch optisch über die wunderschön gezeichneten Hintergründe entgegen, nicht nur in der brennenden Stadt Aberrang. Die Unterwelt empfängt uns mit düsteren, fast surrealen Umgebungen, die mehr Abwechslung liefern als die grünen Wiesen der Vorgänger.

Perfekt untermalt wird das Gefühl von Melancholie und Verzweiflung durch die Soundkulisse: Auch wenn erneut wenig vertont ist und Zwischensequenzen rar bleiben, sorgen Hintergrundgeräusche wie Gesänge oder Rauschen sowie der nordische Soundtrack für ordentlich Atmosphäre. Zudem

Kann man mit The Banner Saga 3 einsteigen?

Auch wenn die Entwickler das Gegenteil behaupten, sollte man die Vorgänger kennen. Die Banner-Saga-Reihe erzählt eine Geschichte über drei Teile und nimmt dabei keinerlei Rücksicht auf Neueinsteiger. Selbst wer die Vorgänger zum Release gespielt hat, dürfte anfangs Schwierigkeiten haben, der Handlung zu folgen, Teil 1 ist immerhin schon über vier Jahre her. Die Geschichte setzt ohne große Erklärungen einfach da an, wo Teil 2 aufgehört hat. Das kurze Intro-Video reicht nicht, um alle Detailfragen zu beantworten, weshalb wir empfehlen, die Vorgänger (noch einmal) zu spielen oder zumindest eine ausführliche Zusammenfassung zu lesen, bevor man sich an The Banner Saga 3 wagt.

sind die Dialoge wieder fantastisch geschrieben, weshalb wir jeden ruhigen Augenblick mit den Figuren genießen, bevor der nächste Sturm anrückt.

Unsere Tage sind gezählt

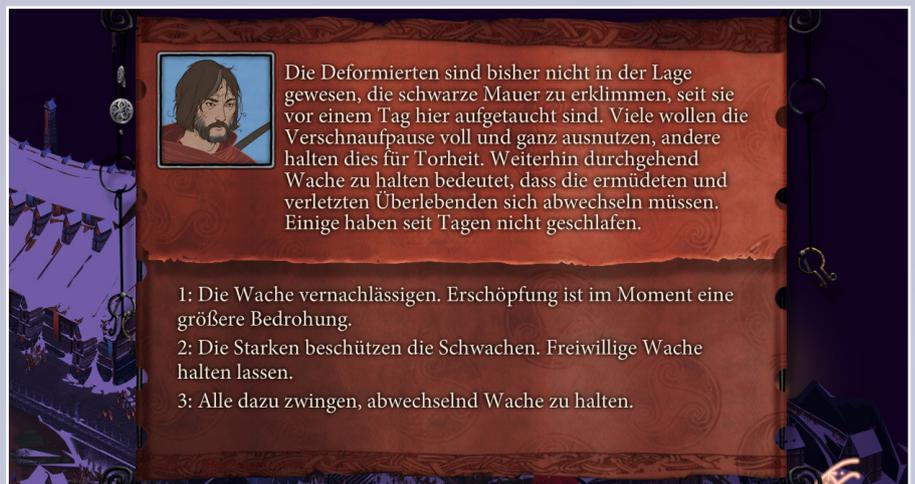
Auch spielerisch wird es im dritten Teil dramatischer: Wir müssen wieder Vorräte auf-treiben, um unsere Karawane am Leben zu erhalten. Später im Spiel wird die Nahrungsknappheit aber zu einem gnadenlosen Countdown, der die Tage runterzählt, für die unsere Vorräte noch reichen. Die Nahrungsmenge in unserem Besitz wird also direkt in Tage umgerechnet, die uns anzeigen, wie viel Zeit zur Rettung der Welt noch bleibt.

Haben wir vorher zu wenige Ressourcen bei Händlern eingekauft oder sind zu großzügig mit ihnen umgegangen, geht uns die

Zeit aus. Das klingt spannend, entpuppt sich aber als zahnlos: Selbst wenn der Zähler auf null sinkt, ist das Spiel nicht vorbei. Im schlimmsten Fall sterben Figuren, durch Entscheidungen und Kämpfe können wir aber Tage gutmachen.

Heldentitel und Gegnermassen

Die taktischen Rundenkämpfe sind fast gleich geblieben: Haben wir unsere Party aus unterschiedlichen Klassen zusammengestellt, steht uns pro Zug eine Aktion zur Verfügung. Wir können beim Gegner Rüstung oder Gesundheit angreifen, sowie Fähigkeiten einsetzen, die Willenskraft kosten. Magier dürfen zum Beispiel einen Blitz über das Feld jagen, der auf mehreren Feldern einschlägt. Bogenschützen greifen mit hoher Reichweite an, kommen aber schlecht



Entscheidung: Sollen wir unsere Verteidigung vernachlässigen, um Kämpfer zu schonen?



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Die Banner-Saga-Trilogie ist für mich etwas ganz Besonderes. Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen wie den Telltale-Adventures schafft sie es, meinen Entscheidungen wirklich Bedeutung zu verleihen. Gleichzeitig gibt es genug Enden, die selbst geliebte Serien nachträglich zerstören können. Ich sage nur Mass Effect 3, auch wenn ich das damals nicht so eng sah.

Was The Banner Saga 3 fantastisch schafft, ist das Gefühl der Vorgänger auf den Punkt zu bringen. Die ganze Reihe ist von einer gewissen Verzweiflung und Traurigkeit durchzogen, die nun einmal zum unvermeidlichen Ende dazugehören. Das Finale treibt diese Melancholie auf die Spitze, motiviert mich durch Kämpfe und Entscheidungen aber gleichzeitig zum Weitermachen. Wenn es keine Hoffnung gibt, dann schaffe ich sie eben, verdammt nochmal!

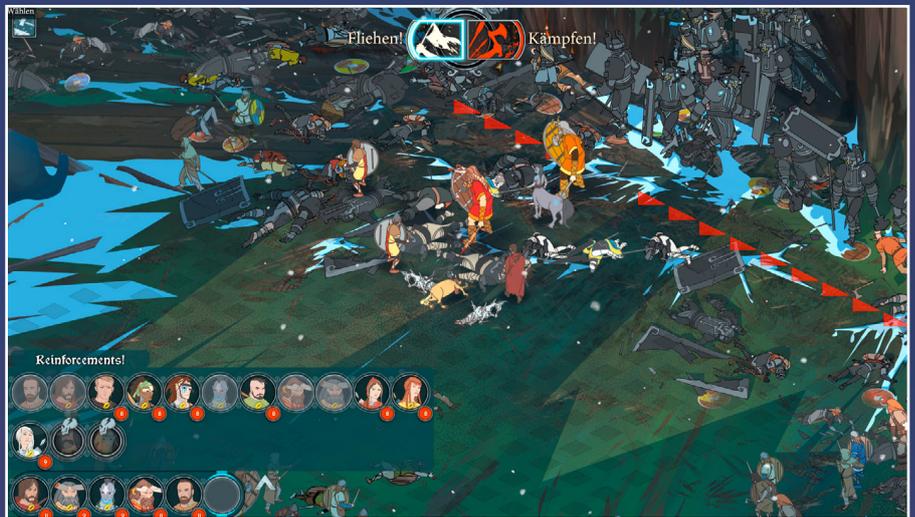
durch Rüstungen, weshalb ein Nahkämpfer vorher Rüstungspunkte abziehen sollte.

Mit den Gegnerwellen, dem Valka-Speer und den Heldentiteln gibt es auch Neuerungen. Bei den Wellen müssen wir nach einem Kampf entscheiden, ob wir weiterkämpfen und uns schließlich einem Boss stellen. Bei jeder Stufe (meistens zwei oder drei) dürfen wir verletzte Kämpfer austauschen. Besiegen wir den Endgegner, gibt es ein seltenes Item als Belohnung. Diese optionale Herausforderung ist ideal für alle, die sich noch anspruchsvollere Kämpfe wünschen.

Der Valka-Speer sendet ähnlich wie die Blitzfähigkeit elektrische Entladungen über das Feld, kann aber von jedem Helden bedient werden und lädt sich über Gegnertode auf. Durch seine geringe Schadenswirkung



In den großartig geschriebenen Dialogen erfahren wir mehr über die Charaktere und die Welt.



Zu den neuen Kampffeatures gehört der Valka-Speer, mit dem wir geschickt mehrere Gegner angreifen können. Durch den geringen Schaden ist er aber nicht so nützlich, wie das klingt.

haben wir ihn auf dem normalen Schwierigkeitsgrad aber meistens ignoriert. Ähnlich verhält es sich mit den Heldentiteln: Wählt man sie beim Aufleveln aus, bringen sie für den jeweiligen Charakter Boni wie erhöhten Angriffsschaden. In der Schlacht merken wir aber kaum einen Unterschied.

Die Welt endet abwechslungsreich

Dafür fallen die Gefechte an sich abwechslungsreicher aus als in den Vorgängern, weil oft Story-Ziele eingebaut werden: Wir müssen etwa eine verwundete Figur beschützen. Cleveres Vorgehen lohnt sich, weil die Kämpfe auch ohne die Ziele fordernd sind.

Mit den Wütern, den von der Dunkelheit besessenen Deformierten, sowie Menschen, Varl und anderen Rassen wie den Pferdegeborenen stehen uns außerdem unterschiedliche Gegnertypen gegenüber, die jeweils eigene Taktiken erfordern. Manche Gegner sind zum Beispiel schwer gepanzert, weshalb man erst ihre Rüstung angreifen sollte.

Gerade wenn wir ohnehin schon gegen eine Überzahl an Feinden kämpfen und dann immer noch Verstärkung nachkommt, kann das aber schnell für Frust sorgen. Sieht man sich mit zehn neuen Gegnern konfrontiert, während die eigene Party schon auf drei von sechs Mitgliedern geschrumpft ist, hat man kaum noch eine Chance. Hier hätten die Entwickler ruhig etwas Härte rausnehmen können. Verletzte Charaktere star-

ten zwar mit einem Malus auf Stärke und Rüstung in die nächste Schlacht, es gibt aber selbst für Niederlagen Ansehenspunkte. Die können wir in Vorräte oder Charakterlevel investieren. Zudem geht die Geschichte weiter, egal wie gut man kämpft: Wenn man immer verliert, aber trotzdem ein befriedigendes Ende erreichen kann, bricht das etwas mit der knallharten Atmosphäre.

Trotzdem liefert The Banner Saga 3 ein würdiges Finale ab. Denn es beendet nicht nur eine großartige Erzählung, sondern hat auch eine Welt erschaffen, die – wenn es nach uns geht – für viele Spiele gut ist. ★

THE BANNER SAGA 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|------------------------------------|-------------------------------------|
| Celeron E1400 DC / Athlon 64 4000+ | Core 2 Duo E4400 / Athlon II X3 425 |
| Geforce GT 720 / Radeon X1900 GT | Geforce GT 640 / Radeon HD 6670 |
| 2 GB RAM, 4 GB Festplatte | 4 GB RAM, 6 GB Festplatte |

PRÄSENTATION



- + wunderschön handgezeichneter Stil
- + abwechslungsreich gestaltete Landschaften
- + äußerst stimmungsvolle Soundkulisse
- + detaillierte Animationen
- kaum Sprachausgabe

SPIELDESIGN



- + clevere Rundenkämpfe
- + Mischung aus Gefechten, Entscheidungen und Story
- + Fähigkeiten und Items
- + optionale fordernde Gegnerwellen
- Kämpfe wirken sich zu wenig auf Handlung aus

BALANCE



- + drei Schwierigkeitsgrade
- + kein Zufallselement
- + Kämpfe insgesamt fordernd, aber spaßig
- Übermacht an Gegnern sorgt mitunter für Frust
- Folgen von Entscheidungen oft nicht absehbar

ATMOSPHÄRE / STORY



- + packende Endzeitatmosphäre
- + spannende Story
- + Entscheidungen beeinflussen Beziehungen und Geschichte
- + glaubhafte, gut ausgearbeitete Charaktere
- + unerwartete Wendungen

UMFANG



- + keine überflüssigen Spielmodi
- + große Klassenvielfalt bei Charakteren und Gegnern
- + enormer Wiederspielwert durch Entscheidungen
- kein Leerlauf
- keine Nebenmissionen

FAZIT

The Banner Saga 3 ist ein würdiges Abschluss der Reihe, der vor allem durch seine dichte Atmosphäre und knallharte Entscheidungen überzeugt.

