

Borderlands: Story-Recap

WER ZUM TEUFEL IST JACK?

Bei drei Spielen, einem Adventure-Spin-off und jeder Menge Figuren geht im Borderlands-Universum schon mal der Handlungsüberblick verloren. Wer nicht noch mal alles spielen will, ist in unserem Story-Rückblick richtig. Von Richard Nold

Sie war natürlich nur eine Frage der Zeit, die Ankündigung von Borderlands 3. Der Koop-Spaß wird die Geschichte um gierige Vault-Plünderer fortsetzen. Dieses Story-Special soll Neulingen den Einstieg in das neue Borderlands vereinfachen und für Fans der Reihe die Geschehnisse aus den bisherigen Teilen zusammenfassen. Falls ihr die komplexe Geschichte doch lieber selbst erleben möchtet (etwa mit der GotY-Edition), ist jetzt genau der richtige Zeitpunkt nicht mehr weiterzulesen: Spoiler-Gefahr!

Borderlands – Die Reise nach Pandora

Die Legende besagt, dass es auf dem Planeten Pandora eine geheimnisvolle Kammer (engl. Vault) gäbe. Schon seit Jahren begeben sich daher selbsternannte Kammerjäger (haha!) auf die gefährliche Suche nach diesem Ort. So auch die vier tapferen Helden Roland, Lilith, Mordecai und Brick. Es heißt, dass die Kammer Reichtümer, Alien-Technologien und mächtige Waffen enthalten soll. Ein weiblicher Schutzengel namens Angel will den Helden dabei helfen die Kammer zu finden. Sie nimmt über das ECHONet als Projektion mit ihnen Kontakt auf und versorgt sie mit Informationen. Bei der Mission, die Bruchstücke des Schlüssels für die Kammer zu finden, stellt man schnell fest: Pandora

ist kein friedlicher Ort. Banditen gehen für Waffen, Munition und Ausrüstung über Leichen. Und die vielen Kreaturen Pandoras sind von Natur aus aggressiv und tödlich. Obendrein ist die Crimson Lance hinter dem Kammerschlüssel her, die Privatarmee der Atlas Corporation, dem mächtigsten Waffenhersteller auf Pandora. Angeführt von Kommandantin Steele kommt die Crimson Lance in den Besitz aller Schlüsselfragmente und macht sich auf zur Kammer, um sie zu öffnen. Unsere Helden sind ihr nur einen Schritt hinterher. Voller Schrecken müssen alle feststellen, dass die Kammer weder Reichtümer noch Alien-Technologien birgt. Stattdessen treffen sie auf ein gewaltiges Tentakelmonster, das Laserstrahlen verschießt. Das wurde vor Ewigkeiten von den Eridianern (eine uralte Alienrasse) eingesperrt, um den Planeten zu schützen. Das Monster tötet Kommandantin Steele, und nur mit geballter Kraft können die Helden

die Kreatur erledigen. Die versprochenen Reichtümer? Fehlzanzeige!

Borderlands 2 – Der Eridium-Tyrann

Nach dem Öffnen der Kammer im Vorgänger macht sich ein mysteriöses Mineral auf Pandora breit: Eridium. Das weckt das Interesse von Pandoras neuem führenden Waffenhersteller Hyperion, da Eridium unter anderem als Währung und zur Veredelung von Waffen genutzt wird. An Hyperions Spitze steht der Tyrann Handsome Jack. Während Jacks Forschungen über Eridium stößt er auf Hinweise auf eine zweite Kammer: die Kammer des Kriegers. Jack schreibt sich auf die Fahne, jeden zu stoppen, der nach dieser Kammer sucht. Auch die neuen Helden Axton, Maya, Salvador und ZerO (via DLC noch Gaige und Krieg) sind Handsome Jack bei seinem Feldzug ein Dorn im Auge. Der Schutzengel Angel stellt sich den neuen Helden als Künstliche Intelligenz vor und bittet sie, Handsome Jack zu stoppen. Den Jägern bleibt nichts anderes übrig, als ihr zu vertrauen. Sie erreichen einen Bunker, wo sie auf Angel treffen. Sie ist nicht wie anfangs vermutet eine KI, sondern Jacks eingesperrte Sirenen-Tochter. Jack missbraucht ihre Fähigkeiten, um den Planeten zu überwachen und den Kammerschlüssel durch ihre Sirenen-Fähigkeiten aufzuladen. Um Angels Leiden ein Ende zu setzen, entscheiden sich die Helden dazu, die Reaktoren zu zerstören, die Angel am Leben gehalten haben. Voller Wut kidnapped Jack die Borderlands-Sirene Lilith, um den Schlüssel vollständig aufzuladen und damit zu aktivieren. Er öffnet die Kammer und erweckt damit den Krieger, der diese Kammer





Was sind die Kammern?

Die Borderlands-Spiele selbst geben nur wenig über die Kammern (im Original: Vaults) preis. Mythen besagen, dass sie vor sehr langer Zeit erbaut wurden und eridianischer Herkunft sind. Ruhm, Macht und fortschrittlichste Alien-Technologien erwarten denjenigen, der sie findet. Zum Öffnen einer Kammer wird ein Vault-Schlüssel benötigt, der aus puzzleartigen Fragmenten besteht. Diese sind auf ganz Pandora verteilt und Ziel vieler Abenteurer. Das Symbol der Kammer ist ein Kreis mit einem umgedrehten V. Im Inneren einer Kammer wartet immer ein Hüter, den es zu bezwingen gilt.



bewacht. Die Helden besiegen allerdings den Hüter und setzen Jack ein Ende.

Borderlands: The Pre-Sequel Jacks Aufstieg zur Macht

Der böswillige Firmenboss Handsome Jack war nicht immer so hassefüllt. Jack startet in diesem Prequel als einfacher Programmierer. Er erfährt von einer Kammer auf Pandoras Mond und heuert eine Truppe von Jägern an, die sie öffnen soll. Diesmal gehen Athena, Wilhelm, Nisha und der quasselnde Roboter Claptrap (via DLC auch Doppelgänger Jack und Aurelia) auf Schatzsuche. Auf dem Mond Elpis versuchen die Soldaten der Dahl Corporation mit allen Mitteln, Jacks Vorhaben zu stoppen. Ohne Rücksicht auf Verluste stürmen sie die Hyperion-Raumstation Helios, um die Station und den Mond mithilfe einer riesigen Laserwaffe zu vernichten. Bei dieser Waffe handelt es sich um das Auge des Zerstörers, dem Hüter der Kammer aus dem ersten Borderlands. Doch Jack aufzuhalten ist nicht einfach: Zusammen mit dem Kammerjäger-Paar Roland und Lilith und der vollbusigen Mechanikerin Moxxi stellte Jack eine eigene Roboterarmee auf, um Helios zurückzuerobern. Jack gelingt es damit, die Dahl Corporation zu vernich-

ten. Jack erfährt von einer Kammer auf Elpis, findet dort jedoch lediglich ein Vault-Symbol, das die Weisheiten der Eridianer enthält. Die Borderlands-Heldin Lilith kommt ihm aber zuvor und sprengt dieses Symbol in tausend Einzelteile. Dabei trifft ein Fragment Jacks Gesicht, er wird mit dem Vault-Symbol gebrandmarkt. Hier beginnt Jacks Wahnsinn, denn er ermordet den Hyperion-Chef und ernennt sich zum neuen Anführer. Von nun an hört er auf den klangvollen Namen Handsome Jack.

Tales from the Borderlands Handsome Jacks Rückkehr

Hyperions Suche nach weiteren Kammern nimmt kein Ende. Einige Zeit nach der Öffnung der Kammer des Kriegers will der Angestellte Rhys auf dem Schwarzmarkt einen Kammerschlüssel kaufen. Der stellte sich aber als Fälschung heraus. Ohne Schlüssel und ohne Geld tut sich Rhys mit der Trickbetrügerin Fiona zusammen, um die Kohle wieder zu beschaffen. Anfangs wird Rhys dabei noch von Loader Bot, seinem Hyperion-Roboter unterstützt, bis der verwundet ausfällt. Ach, und Rhys hat sich aus Versehen Jacks Persönlichkeit in sein Gehirn gepflanzt. Der ID-Chip, den Rhys einem ver-

storbenen Professor abnahm, enthielt zu seinem (Un-)Glück nämlich die Daten von Handsome Jack. Dieser erscheint daraufhin nur für ihn sichtbar als Projektion und beeinflusst Rhys. Rhys und Fiona stoßen bei ihrer Suche auf ein geheimes Atlas-Kammer-Suchprojekt namens Gortys. Gortys ist ein Roboter, der von der Atlas Corporation gebaut wurde, um die Kammer des Reisenden herbeizurufen und diesen zu bändigen. Die verstreuten Upgrades für Gortys führen das Team zu Jacks Büro auf der Raumstation Helios. ID-Chip-Jack bringt Rhys dazu, ihn ins Netzwerk auf Helios einzuschleusen. Jack nutzt diese Gelegenheit, um wieder die Macht über Helios an sich zu reißen. Der Versuch, ihn zu stoppen, lässt die Raumstation auf den Planeten Pandora krachen. Dort ruft Gortys schließlich die Kammer des Reisenden herbei. Er schafft es aber nicht, das Monstrum zu bändigen. Das Kammerjäger-Duo Rhys und Fiona verbannt die Kammer samt dem Reisenden, und ihre Wege trennen sich. Ihr gemeinsamer Freund Loader Bot vereint Rhys und Fiona jedoch wieder und sie reparieren gemeinsam Gortys. Es gelingt ihnen, den Reisenden zu besiegen, und sie betreten die Kammer. Was sie dort finden, bleibt vorerst ein Geheimnis. ★

