

DER BESTE SERIENTEIL?

Genre: Ego-Shooter Publisher: 2K Games Entwickler: Gearbox Termin: 13.9.2019

Wir haben Borderlands 3 gespielt – und sind ziemlich angetan! Gearbox ist auf dem richtigen Weg!

Von Maurice Weber

Borderlands 3 hätte so vieles falsch machen können. Unsinnige Experimente mit Open oder Shared World, um mehr wie Destiny zu sein. Bergeweise Service_Game-Elemente und Mikrotransaktionen. Oder schlimmerdings Gameplay von der Qualität eines Aliens: Colonial Marines, dem nächsten Gearbox-Spiel nach Borderlands 2. Nachdem wir Borderlands 3 nun fünf Stunden gespielt haben*, können wir erleichtert sagen: Das Ding macht keinen dieser Fehler – zumindest bis jetzt nicht. Was wir erlebt haben, war einfach wieder herrlich klassisches Borderlands. Nur noch größer, noch abgedrehter, noch explosiver!

Willkommen zurück in der neuen Welt

Wir konnten einen 90-minütigen Abschnitt auf dem ersten neuen Planeten bestreiten.



Zane darf zwei Skills gleichzeitig ausrüsten, dafür aber zunächst keine Granaten mehr werfen.

Moment, neuer Planet? Richtig: Wie der Trailer schon andeutete, verschlägt es uns diesmal auf neue Welten abseits von Pandora. Wir erforschten Promethea, den Hightech-Planeten, auf dem zum ersten Mal Alien-Technologie entdeckt und genutzt wurde.

Dort helfen wir der Atlas Corporation und ihrem neuen Boss Rhys (ja, der Typ aus Tales from the Borderlands!) gegen eine Invasion der Konkurrenzfirma Maliwan.

Angekommen sind wir auf Promethea übrigens mit unserem Raumschiff. Die Sanctu-



Rhys hätte eigentlich lieber eine Armee zur Hilfe als uns, aber das Leben ist kein Wunschkonzert.

ary 3 ist unsere Basis und lässt uns zwischen Planeten pendeln. An Bord sprechen wir außerdem mit alten Bekannten wie Moxi und nutzen praktische neue Features wie eine Maschine, die Beute für uns einsammelt, die wir vielleicht aus Versehen liegen gelassen haben. Dieses Schiff sahen wir aber nur in einer Gameplay-Präsentation, selbst haben wir es nicht betreten.

Apropos anderer Planet: Promethea ist ganz ähnlich aufgebaut wie Borderlands 2: keine Open World, sondern einzelne Gebiete und eine gesunde Mischung aus eher linearen Schießabschnitten und weitläufigeren Regionen für ausgedehnte Spritztouren mit einem Fahrzeug. Das heißt aber nicht, dass es keine Verbesserungen gibt. Dank etlicher kleiner und großer Komfort-Upgrades navigieren wir die Welt von Borderlands 3 bequemer als je zuvor. Zum Beispiel gibt es nun eine 3D-Minimap, damit wir Questmarker auch über oder unter uns zuverlässig finden. Und wir können jederzeit zu einem Schnellreisepunkt springen, ohne selbst an einem stehen zu müssen. Sogar unser Fahrzeug ist jetzt selbst ein Schnellreisepunkt! Und es steuert sich viel präziser und angenehmer als noch in Borderlands 2.

Waffen, jede Menge Waffen

Das gilt auch für die Waffen. Hier glänzte Borderlands immer schon mit sprühender Kreativität, und Borderlands 3 scheint das nochmal zu toppen. Unsere Lieblingsknarre soweit? Die Pistole, deren Kugeln unsere Gegner selbst um Ecken verfolgen, wenn wir ihn davor mit einem Tracking-Geschoss erwischen. Nein, halt! Das Maschinengewehr, das zu einem laufenden Geschützturm wird, wenn wir es nachladen.

Haufenweise Knarren haben in Borderlands 3 erstmals einen alternativen Feuermodus eingebaut. Zurück kehren Spezial Eigenschaften je nach Hersteller, aber die fallen abwechslungsreicher aus als früher. Tediore-Waffen etwa werfen wir wieder als Wurfgeschoss weg, statt sie nachzuladen. Aber was dann passiert, unterscheidet sich



Mit dem neuen Monorail brausen wir über den bröckeligen Asphalt von Promethea hinweg. Fahrzeuge steuern sich viel genauer als in den alten Borderlands-Teilen.

von Waffe zu Waffe! Manche hüpfen als Flummigranate durchs Level. Andere explodieren in drei zielsuchende Raketen. Und wieder andere fahren Beine aus und machen sich selbstständig auf die Jagd.

Wir hatten enorm viel Spaß dabei, uns durch unsere Beute zu wühlen und immer neue Waffenideen zu entdecken. Aber was genauso wichtig ist: Wir hatten genauso viel Spaß, sie zu benutzen! Gearbox hat ordentlich an den Waffengeräuschen, den Effekten und dem Treffergefühl geschraubt, damit sich die Feuergefechte richtig schön wuchtig anfühlen. Dabei helfen einige so einfache

wie effektive Kniffe: Mit wuchtigen Treffern können wir Feinde jetzt von den Füßen fegen, und Sprengfässer lassen sich in die Gegnermassen treten. Das verleiht den Schießereien spürbar mehr Dynamik.

Wer ist der Boss?

Aber selbst mit so einem Arsenal mussten wir feststellen: Borderlands 3 ist kein Spaziergang! Gut, wir haben es zum ersten Mal gespielt, aber es war ja auch ein früherer Ab-



Hyperion-Waffen fahren beim Anvisieren einen Schutzschild aus. Der kann Kugeln zurückschleudern oder unsere Munition auffüllen.

schnitt. Trotzdem konnten wir uns nicht einfach durchballern und mussten obendrein genau drauf achten, dass uns die Munition nicht ausging. Borderlands 3 führt einige Gegner mit neuen Tricks ein. Zum Beispiel Flash-Trooper, die sich kurze Strecken übers Schlachtfeld teleportieren, und gepanzerte Hünen mit Flammen- und Granatwerfern, die uns ordentlich einheizten. Das Spiel fühlte sich immer angenehm fordernd, aber auch nie frustrierend an. Interessanterweise bildete ausgerechnet der eine Bosskampf, den wir erlebten, eine Ausnahme: Der Gigamind schwebt durch die Arena und ordnet per Telekinese seine Geschosse in immer anderen geometrischen Mustern an, bevor er sie auf uns feuert. Nur eine echte Herausforderung war er nicht, seine Stärke war sein dickes Lebenspunktepulster. Lead Enemy Designer Josh Jeffcoat erklärte, dass Gigamind dazu dient, uns Angriffsmuster beizubringen, die auch andere Gegner nutzen. Spätere Bosse würden stärker darauf abzielen, uns eine Abreibung zu verpassen. Hoffentlich!

Übrigens: Der Schwierigkeitsgrad skaliert im Koop-Modus für jeden Spieler separat nach seinem Level. So kann ein Charakter der Stufe 25 mit einem der Stufe 10 zusammenspielen, ohne übermächtig zu sein. Außerdem kriegen beide ihre eigene Beute, die sich ebenfalls ihrem Level anpasst. Um Beuteklau muss man sich also keine Sorge mehr machen. Es sei denn, man möchte und aktiviert den Klassik-Modus, in dem Feinde und Beute wie früher für alle Helden gleich sind. Wie gut die Skalierung funktioniert, konnten wir allerdings noch nicht testen, denn auf dem Anspiel-Event gab es keinen Multiplayer. Im fertigen Spiel spielen wir wie gehabt mit bis zu vierköpfigen Teams oder auf Wunsch auch ganz allein offline.

Klasse Klassen

Und wen spielen wir? Vier neue Helden, von denen wir zwei ausprobieren konnten. Die Helden von Borderlands 3 haben einiges mehr auf dem Kasten als ihre Vorgänger! Sie



Die Tricks des Gigamind sehen gefährlicher aus, als sie sind. Außerdem ist der echt winzig. Süß.

haben nun gleich drei aktive Fähigkeiten zur Wahl, zwischen denen wir jederzeit wechseln können. Die Sirene Amara etwa kann Feinde in einem magischen Klammergriff festhalten, ein Astral-Geschoss auf ihre Gegner jagen oder per Sprungangriff mitten ins Getümmel krachen. Im Laufe des Spiels schalten wir sogar noch weitere aktive Skills und Verbesserungen für die anfänglichen drei frei. So entscheiden wir beispielsweise, welchen Elementarschadenstyp ihre Fähigkeiten anrichten. Noch vielseitiger ist Agent Zane: Er darf als Einziger sogar zwei Skills gleichzeitig nutzen! Für ihn stehen zu Beginn eine Drohne, eine Hologramm-Projektion und eine Schutzbarriere zur Wahl. Soll er zwei davon einsetzen, hat das aber einen Preis, denn der zweite Skill wandert auf seinen Granaten-Button. Dafür kann Zane seinem Hologramm später beibringen, selbst Granaten zu schleudern. Die ausgebauten Klassen haben uns von allen Verbesserungen in Borderlands 3 am besten gefallen.

Aber wie gut ist die Story?

In die Fußstapfen von Handsome Jack treten zwei neue Schurken, die Calypso-Zwillinge

Tyreen und Troy. Die haben einen irren Kult um Tyreen als Göttin aufgebaut und jagen gleich mehrere Vaults. Tyreen kann als Sirene anderen Lebewesen die Kraft entziehen und will sich die Bestien in den Kammern einverleiben. Sie aufzuhalten ist unser Ziel. Klingt alles recht finster. Aber das ist nur die halbe Wahrheit. »Die beiden sind die schlimmstmöglichen Arschloch-Livestreamer«, erklärt Gearbox-Boss Randy Pitchford. Tyreen ist ihr Social-Media-Ruhm derart zu Kopf gestiegen, dass sie uns ständig nur als »Superfan« bezeichnet und überzeugt ist, dass wir ihr aus Bewunderung nachjagen.

Noch nicht einschätzen können wir, ob die Geschichte es schaffen wird, mehr als Humor zu liefern. Gerade Borderlands 2 schaffte es zwischen all den Lachern ganz überraschend auch noch, uns zu berühren. Gelingt das, könnte Borderlands 3 selbst den fantastischen zweiten Teil noch übertrumpfen. ★



Maurice Weber
@Froody42



Ich war mir unsicher, ob's Gearbox noch draufhat. Ja, Borderlands 2 war fantastisch, aber das ist sieben Jahre her. Seitdem hatte das Studio keinen Hit mehr. Aber Borderlands 3 hat meine Sorgen rasant zerstreut – es spielt sich fantastisch! Von den abgedrehten Waffen bis zu den tieferen Klassen enthält es fast jede Verbesserung, die ich mir gewünscht hätte, und hält sich fern von modernen Trends wie Open World oder Shared World, die ein Borderlands in meinen Augen einfach nicht braucht. Kurzum: Was ich bislang gespielt habe, war genau das Borderlands 3, das ich mir gewünscht habe! Es muss sich natürlich noch zeigen, ob Gearbox dieses Niveau hält, und vor allem, ob Borderlands 3 eine ähnlich gute Story erzählen kann wie sein Vorgänger. Aber ich verließ das Anspiel-Event mit großen Hoffnungen für das Spiel.



Amara schmettert sich dank ihrer Spezialfähigkeiten mit voller Wucht in ihre Feinde.