

Borderlands 3

EIN (FAST) PERFEKTES COMEBACK



GameStar
Gold-Award



GameStar
für Umfang

Genre: **Loot-Shooter** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Gearbox Software** Termin: **13.9.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **45 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Epic Games Store)**

Auf DVD: Test-Video

Borderlands 3 erweist sich im Test als genau das Spiel, auf das Serienfans seit Jahren warten – mit nur einer gravierenden Ausnahme.

Von Maurice Weber

Wie kaum eine andere Serie hat Borderlands seinen eigenen Trend verpennt. Die Idee eines Shooters, in dem wir Waffen zusammenrafften wie Beute in Diablo, hatte Gearbox lange vor Destiny, Warframe oder The Division – aber als diese Spiele das Genre dann so richtig explodieren ließen, tauchte Borderlands einfach ab. Jahrelang!

Dabei musste es sich vor keinem dieser Konkurrenten verstecken. Es hatte seinen ganz eigenen Platz unter den Loot-Shootern als der einzige, in dem eine starke Kampagne im Zentrum stand und nicht einfach nur als Auftakt zu MMO-Grind erhalten musste.

Exklusiv bei Epic

Borderlands 3 ist für die ersten sechs Monate nach Release auf dem PC ausschließlich im Epic Games Store erhältlich. Das wirkt sich auf das Spiel selbst nicht aus, aber auf eine Reihe nützlicher Store-Features müsst ihr damit verzichten:

- Epic unterstützt derzeit keine Achievements, wie sie Steam bietet.
- Cloud Saving gibt es zwar im Epic Games Store, aber es funktionierte in unserer Testversion von Borderlands 3 nicht. Wir mussten die Dateien manuell von einem PC auf den nächsten übertragen.
- Ihr könnt die Sprache des Spiels nur umständlich über einen Kommandozeilenbefehl umstellen, es gibt keine einfache Option im Store wie bei Steam. Wir haben bei Publisher 2K angefragt, ob sich dies zur Release-Version noch ändern wird, aber bislang noch keine Antwort erhalten.

Weil sich diese Punkte allerdings nicht auf das Spiel selbst auswirken, sehen wir davon ab, sie in die Wertung einfließen zu lassen.

Und bewies damit als einziger Genrevertreter, dass selbst Beutegrind-Spiele eine wirklich fantastische Story erzählen können. In diesem Sinne: Willkommen zurück, Borderlands – wir haben dich vermisst!

Zurück in die Borderlands

Auf den ersten Blick ist Borderlands 3 einfach nur mehr Borderlands, vom Comicstil

bis zum Gameplay erinnert alles direkt an die Vorgänger. Wie früher ballern wir in knalligen Gefechten haufenweise Kanonenfutter über den Haufen und lassen uns von der guten alten Motivationsspirale aus immer besseren Items und mehr XP vorantreiben. Als sogenannter »Kammerjäger« sind wir hinter den Kammern der außerirdischen Eridianer und den Schätzen darin her. Diesmal wettei-



Mit einem Feuergranatenwerfer sprengen wir die Calypso-Kultisten aus ihrem Hauptquartier.



Zane darf als einziger Held mehr als einen aktiven Skill auf einmal ausrüsten.



Mozes Mech kann unterschiedlichste Waffen wie die Gatling-Gun und Flammenwerfer einsetzen.

fern wir darum mit zwei neuen Schurken, den Calypso-Zwillingen Troy und Tyreen und ihrem irren Kult. Und wie früher tun wir das wahlweise allein oder im Koop-Modus mit bis zu drei Mitspielern.

Auf den zweiten Blick ist Borderlands 3 immer noch mehr Borderlands – aber an genau den richtigen Stellen verbessert! Wie eingangs erwähnt ist seit dem letzten Teil viel passiert, aber Borderlands 3 folgt nicht einfach jedem Trend, der sich seitdem im Genre etabliert hat. Es ist immer noch kein MMO und hat auch keine Shared oder gar Open World. Es beweist das Selbstvertrauen, seinen Wurzeln treu zu bleiben, und wirft das Borderlands-Prinzip nicht einfach über den Haufen, nur um »modern« zu sein. Genau die richtige Entscheidung, denn genau dieses klassische Rezept haben wir ja so vermisst! Der Test zeigt: Es funktioniert auch heute noch hervorragend.

Vier Helden für eine neue Ära

Die neuen Klassen sind vielleicht die beste Demonstration für die Mischung aus Old-school-Tugenden und sinnvollen Verbesserungen in Borderlands 3. Die Serie hatte immer coole Helden und eine motivierende Skilltree-Entwicklung, aber es blieb immer das Gefühl, dass da noch mehr möglich wäre – vor allem, weil sich jeder Held auf nur eine einzige aktive Fähigkeit beschränken musste. Und siehe da, Teil 3 baut seine Figuren hier deutlich aus!

Erneut kann sich jede Klasse über drei Skilltrees entwickeln, aber diesmal haben fast alle Helden auch drei verschiedene aktive Tricks zur Auswahl. Sirene Amara hält Feinde beispielsweise entweder magisch fest, entfesselt einen mächtigen Nahkampf-Schmetterangriff oder feuert eine Astral-Projektion, die durch alle Feinde in einer Reihe schneidet. Und dann hat sie zum einen noch

verschiedene Varianten von allen diesen Fähigkeiten in petto und kann eins von mehreren Upgrades ausrüsten, die sich alle frei mit jedem Skill kombinieren lassen. Zum Beispiel kann sie wahlweise ein schwarzes Loch hinzufügen, das nahe Feinde heranzieht, oder eine Nova, die Extra-Flächenschaden austeilt. Und als Sahneflächchen legt sie obendrein noch fest, ob sie damit bei den Gegnern Feuer-, Säure- oder auch Schockschaden anrichten will.

Jeder Held hat eigene solche Spezialmechaniken. Der Agent Zane darf etwa als einziger Charakter sogar zwei aktive Skills gleichzeitig kombinieren. Die Schützin Moze dagegen steigt immer in ihren schwer gepanzerten Mech, rüstet den aber mit verschiedensten Waffen wie Flammenwerfern und Gatling-Kanonen aus. Kurzum: Die Helden von Borderlands 3 haben die bislang eindrucksvollsten Skills der Serie und die größte Freiheit, sie anzupassen – willkommene Verbesserungen also in einem Bereich, in dem noch einige Luft nach oben war. Wobei's immer noch Raum für Verbesserung gibt: Noch cooler hätten wir's gefunden, wenn gleich alle Helden wie Zane mehrere Skills auf einmal nutzen könnten!

Waffen, jede Menge Waffen

In Sachen Knarrenvielfalt war Borderlands schon mit Teil 2 Genre-Primus, aber Teil 3 setzt doch tatsächlich nochmal ordentlich einen drauf! Fast alle Schießprügel bringen jetzt alternative Feuermodi mit. Sturmgewehre wechseln zwischen Voll- und Halbautomatik, Elementarwaffen schalten mittendrin von Feuer zu Frost, und ein fetter Raketenwerfer wird auch mal zum Mörser.

Obendrauf haben die Entwickler die Besonderheiten jedes Waffenherstellers mas-



Eine unserer Lieblingswaffen: Eine Shotgun, die eine Reihe von Raketen in Wellenform verschießt.

Die vier Klassen



Die Schützin Moze springt auf Knopfdruck in einen schwer gepanzerten Mech, den sie mit verschiedensten Waffen ausrüsten kann.



Der Bestienmeister FL4K hat stets einen von drei Tierbegleitern an seiner Seite und kann ihm Befehle erteilen.



Die Sirene Amara ist eine ungewöhnliche Magier-Heldin: Sie nutzt ihre mystischen Kräfte am liebsten, um im Nahkampf draufzuhauen!



Der Agent Zane nutzt Gadgets wie Drohnen und Hologramme und kann als einziger Charakter zwei aktive Skills gleichzeitig ausrüsten.

siv ausgebaut. Hyperion-Waffen projizieren jetzt beim Zielen einen Schutzschild nach vorne, und Atlas-Knarren können Feinden einen Tracking-Chip auf den Pelz brennen. Dann verfolgen unsere Kugeln den Gegner selbst um Ecken! Tediore-Waffen schmeißen wir, statt sie nachzuladen, einfach weg und sie werden dann zu Granaten oder Geschütztürmen. Und selbst das sind noch die simpleren Waffen.

Dazu kommen völlig einzigartige wie ein Raketenwerfer, der ... vergiftete Burger schießt. Aber das wohl größte Kunststück bei all dieser Vielfalt ist, dass sich all diese Feuerwaffen tatsächlich durch die Bank fantastisch anfühlen: Knallige Effekte und wuchtige Sounds machen es zur schieren Freude, sie zu benutzen. Und damit setzt Borderlands 3 in Sachen Waffenvielfalt tatsächlich auf einen Schlag einen neuen Genrestandard, an dem sich künftig alle anderen Shooter messen müssen.

Viel Feind, mittelviel Ehr

Die Gegnertypen von Borderlands 3 sind nicht ganz so vielfältig, auch wenn sich die Entwickler hier ebenfalls bemüht haben. Vom Psycho-Banditen über den Hightech-Soldaten bis hin zu verschiedensten Dschungelbestien laufen uns die unterschiedlichsten Zielscheiben vor die Flinte. Einige davon mit Spezialfähigkeiten, die wir nicht außer Acht lassen sollten: Manche Feinde spendieren ihren Kollegen etwa Ext-

ra-Schilde und sollten zuerst ausgeschaltet werden, andere tragen verwundbare Feuer-tanks auf dem Rücken.

Wirklich knallharten Anspruch entfaltet Borderlands 3 allerdings nur selten – und das ist auch völlig in Ordnung so! Es will ja gerade ein Shooter-Diablo sein, und dazu gehört nun mal auch bergeweise Kanonenfutter, durch das wir uns nach Herzenslust metzeln können. Die etwas taiferen Badass-Feinde lockern das gerade im richtigen

Maße auf und halten uns ausreichend auf Trab, dass wir nicht einfach durchwalzen – Borderlands 3 gelingt so genau der richtige Spielfluss aus angenehmem Nervenkitzel und entspannten Schießereien.

Nur die KI hätte sich gern noch etwas schlauer anstellen können, selbst nach Loot-Shooter-Maßstäben. In seltenen Fällen setzen einzelne Gegner im Test komplett aus, aber selbst im Normalbetrieb gehen sie nicht einmal völlig zuverlässig in Deckung.



Längere Strecken legen wir serientypisch im Feuerstuhl zurück – und das endlich ohne nervige Steuerungsmacken!



Die Maliwan-Elementarsoldaten gehören zu den fiesesten Gegnern – vor allem, wenn ihre Support-Kollegen auch noch die Schilde verbessern.

Wie nachvollziehbare oder gar intelligente Feinde wirken sie nie. Braucht das Genre wie gesagt auch nicht zwingend, aber ein Division 2 bietet hier trotzdem deutlich mehr Gegnergrüps und damit auch mehr Spannung in den Standardkämpfen.

Wer ist der Boss?

Aber wer sich zu sicher fühlt, dem könnte der ein oder andere Bossgegner ein böses Erwachen bescheren! Das erste Borderlands war in diesem Bereich eine traurige Enttäuschung, das zweite machte einiges besser, und das dritte setzt diesen Weg fort.

Das Spiel fährt die bislang eindrucksvollsten und anspruchsvollsten Bosse der Serie auf. Auch hier gilt, dass Borderlands 3 ganz bewusst nicht gnadenlos hart sein will, aber

die Feinde lockern das Spielgeschehen angenehm auf und akzentuieren die Story mit imposanten Höhepunkten. Nur ein oder zwei fallen ein wenig aus dem Rahmen und hauen den Spieler so schnell aus den Latschen, dass sie nicht so recht zum restlichen Spielfluss passen wollen.

Das geht außerdem ein wenig auf Kosten der Abwechslung: Weil wir uns in Borderlands wiederbeleben können, indem wir einen Feind ausknipsen, tritt ausnahmslos jeder Bossgegner mit einer Schergentruppe an – eben um seinen teils recht hohen Schaden mit Revive-Optionen auszubalancieren. Das Schema hätte Borderlands 3 gerne ab und an mit Solo-Bossen aufbrechen können, die weniger drastische Schadens-Spikes austeilen. Trotzdem sind die Endgegner insgesamt

gelingen und sowohl in Sachen Design als auch Angriffen schön abwechslungsreich.

Entdecker mit Humor

Auch die Levels zeigen nicht mit Vielfalt, weil wir erstmals zu neuen Planeten aufbrechen. Vom Wüstenplaneten Pandora geht's in futuristische Metropolen, malerische Tempelanlagen und den tiefsten Dschungel. Wie bereits erwähnt nicht als Open World, aber trotzdem serientypisch als weitläufige einzelne Gebiete. Erwartet nur keine allzu lebendige Welt. Die Gebiete sind zwar optisch detailliert, aber bis auf die Feinde weitgehend leer – mehr Kampfarenen als authentische Welten. Dafür haben die Entwickler deutlich mehr Geheimnisse für Entdecker eingestreut als in den Vorgängern. Auf jeder Map warten versteckte Goodies wie zum Beispiel die Tagebücher des ersten Kammerjägers Typhon DeLeon. Wer alle drei pro Level findet, schaltet ein prall gefülltes Waffendepot frei – motivierend!

Nur Entdecker sehen außerdem einige der spaßigsten Aufträge, denn Borderlands 3 strotzt nur so vor Nebenquests. Wer auf einer Dschungelmission die Abzweigung weg von der Hauptstory nimmt, stolpert plötzlich über Dinos mit Laserwaffen. Und eine komplette Neben-Storyline über bescheuerte Wissenschaftler, die eine Bande hyperintelligenter Affen und eine den Sorgen des Fleisches entstiegene Saurier-Überzivilisation erschaffen und gegeneinander aufgehetzt haben, inklusive eigener Bosse.

Beinahe jede Quest in Borderlands 3 erzählt ihre eigene kleine Geschichte, und der serientypisch bizarre Humor der Serie macht selbst spielerisch banale Sammelaufgaben unterhaltsam. Und spielerisch sind die meisten ziemlich simpel – es sind die klei-



Da spazieren wir einfach so durch diese Höhle und plötzlich taucht ein Tyrannosaurus auf...



Die Bossgegner sind optisch eindrucksvoll und halten uns durchaus auf Trab.

nen Storys, die sie trotzdem zu etwas Besonderem machen. Mal nehmen wir etwa an einer Banditen-Spielshow teil, mal schießen wir ganze Armee-Divisionen über den Haufen, um einer Kollegin einen Kaffee zu besorgen. Stellenweise wirkt der Humor zwar etwas bemüht als in Borderlands 2, gerade für Veteranen, die einige der Witze einfach schon kennen. Yep, Claptrap ist immer noch ein Depp. Aber Borderlands 3 bringt trotzdem genug lustige Ideen mit, um für stetige Unterhaltung zu sorgen.

Kleine Frustrationen ...

Allerdings kann es manchmal ziemlich nervig sein, alle Nebenquests zu entdecken. Denn ein Bereich, in dem Borderlands 3 der Serientradition gern etwas weniger treu bleiben könnte, ist das Interface. Das war in der Serie noch nie wirklich komfortabel. Teil 3 scheint das auch erkannt zu haben und

macht einige richtig sinnvolle Verbesserungen, aber teils wären noch tiefere Überarbeitungen sinnvoll gewesen. Zum Beispiel können wir jetzt per Hotkey zwischen unseren aktiven Missionen umschalten, statt dafür ins Quest-Log zu springen.

Viel praktischer wär's, mehrere Missionen auf einmal anzeigen zu können. Das geht nicht einmal auf der Vollbild-Weltkarte, und dort funktionieren auch die Schnellwechsel-Hotkeys nicht. Wer also die perfekte Route über eine Map planen will, um alle Quests mitzunehmen, hat einige Fummelei vor sich. Und damit auch so einiges nerviges Hin- und Hergelatsche. Wobei Borderlands 3 uns das wiederum einfacher macht als bislang, weil wir überall schnellreisen können und neben den festen Zielpunkten auch zu unserem Auto springen können.

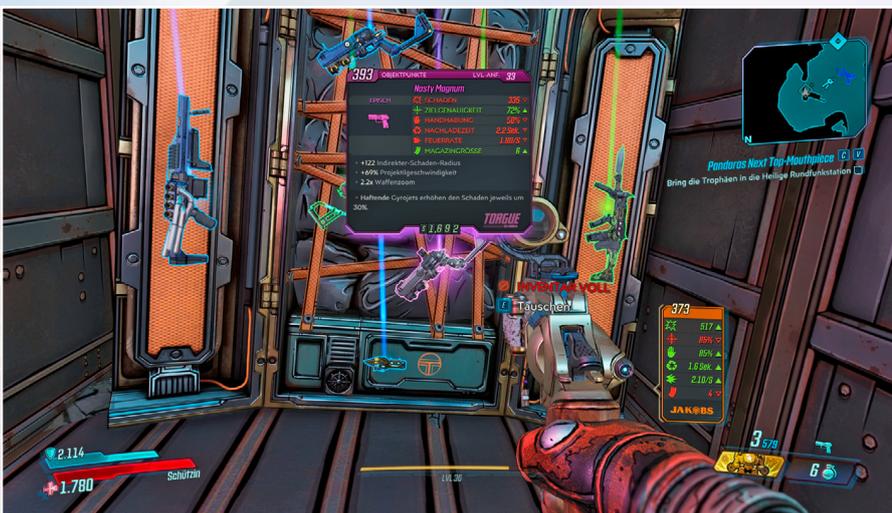
Und die Autos steuern sich erstmals in der Serie richtig angenehm! Dafür fühlen



Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Einerseits feiere ich Borderlands 3 dafür, wie sehr es seinen Wurzeln treu bleibt und nicht jedem Trend hinterherballert – mehr oder weniger leuchtende Vorbilder gibt's im Loot-Shooter-Genre schließlich mehr als genug. Auf der anderen Seite beschlich mich beim Testen immer mal wieder das Gefühl, als hätte ich das alles schon mal wieder gespielt. Borderlands 3 ist für mich wie ein sehr guter Witz, den man zum dritten Mal hört. Man muss immer noch lachen, aber kennt halt schon die Pointe. Und es gibt durchaus ein paar Serienbaustellen, bei denen ich mir mehr Mut zur Veränderung gewünscht hätte. Warum wird die (gute!) Story fast genauso unspektakulär erzählt wie im zweiten Teil? Und wieso sind die Levels nach wie vor nur wenig mehr als leblose Ballerkulissen? Ob ich mich nun durch einen Stadtplaneten oder eine Dschungelwelt schieße, ist spielerisch nahezu irrelevant. Hier loot-shootet etwa ein Division 2 gleich mehrere Ligen höher. Diese Kritik mag ein wenig unfair klingen, denn schließlich liefert Borderlands 3 genau das, was die meisten Serienfans wollen: einfach nochmal das gleiche Spiel, nur in größer und besser. Und das ist mir unter dem Strich tausend Mal lieber, als krampfhaft irgendwelchen Open-World- oder Service-Games-Trends hinterherlaufen zu wollen. Fürs hoffentlich schon geplante Borderlands 4 würde ich mir allerdings dennoch wünschen, dass der alte Witz die eine oder andere wirklich neue und überraschende Pointe bekommt, damit er auch beim vierten Mal noch zündet.



Der erste Kammerjäger Typhon DeLeon hat Beutekisten auf beinahe jeder Map verteilt.



Wir sehen nie alle drei Skilltrees auf einmal – ein Rückschritt in Sachen Übersicht.

sich Menüs wie Inventar und Skilltree immer noch sonderbar altmodisch an und erfordern oft mehr Klicks als nötig. Verbesserungen und Frustrationen halten sich hier also die Waage – das Interface von Borderlands 3 ist keinesfalls unterirdisch, aber könnte noch um einiges besser sein.



Maurice Weber
@Frody42

Was Borderlands angeht, habe ich simple Ansprüche – aber keineswegs niedrige! Ich wollte einfach mehr, aber auch auf dem enorm hohen Qualitätsniveau von Borderlands 2. Und Borderlands 3 liefert das nicht nur, es übertrifft meine Erwartungen in vielen Bereichen sogar. Es hat die bislang besten Klassen, die coolsten Waffen und die spektakulärste Action. Und die Entwickler waren selbstbewusst genug, die Borderlands-DNA zu bewahren, ohne irgendwelchen Trends hinterherzurennen – genau richtig so! Nur dass die Story und vor allem die Hauptschurken als einziger Teil des Spiels nicht mit Borderlands 2 mithalten können, stimmt mich traurig. Gerade weil viele hier sagen werden: Ist doch egal! Warum überhaupt so hohe Story-Ansprüche an ein Looter-Spiel? Braucht doch niemand! Das stimmt zwar, aber auch wieder nicht. Ja, Borderlands 3 macht – wie so viele Spiele seiner Art – auch Spaß, wenn man die Story beiseitelässt. Aber Borderlands 2 war gerade immer mein bester Beweis, dass letztlich doch jedes Genre von einer starken Story profitieren und selbst ein Looter eine erzählen kann! Nun ist die Story auch keineswegs schlecht, aber sie ist eben nicht fantastisch. Auch Kritik auf solch hohem Niveau gehört bei so einer starken Serie dazu! Und die einzig wirklich tiefere Kritik, die ich an Borderlands 3 äußern kann! Abgesehen von einigen kleineren nervigen Problemen bei KI und Interface macht das Spiel für mich absolut alles richtig und ist genau das Borderlands-Comeback, das ich mir seit Jahren gewünscht habe.

...und die große Enttäuschung

So richtig versagt hat Borderlands 3 nur an einer Stelle – aber einer verflucht wichtigen. Die neuen Schurken Troy und Tyreen Calypso wären gern der nächste Handsome Jack, scheitern dabei aber auf ganzer Linie. Wo Jack einer der legendärsten Spieleschurken der letzten Jahre war, gingen uns die Calypsos einfach nur auf den Keks. Dabei könnten sie durchaus amüsant sein: Die beiden sind durchgeknallte Livestreamer, die ihre Follower als irren Mörderkult nutzen. Aber sie funktionieren auf keiner Ebene so richtig: Nicht als amüsante Sprücheklopfer, nicht als Satire auf moderne Social-Media-Auswüchse und auch nicht als tiefere Charaktere. Bestenfalls täuschen sie Tiefgang vor, aber das Spiel macht daraus nie etwas wirklich Interessantes und zieht ihre Charakterentwicklung nicht konsequent durch.

Borderlands 2 setzte die Messlatte hier freilich sehr hoch. Jack kam damals als komplette Überraschung, während auf den Schurken von Teil 3 jetzt riesige Erwartungen ruhen. Aber die Calypsos sind nicht annähernd so denkwürdig wie Jack, und darunter leidet auch die Spannung der Hauptstory. Was aber nicht heißen soll, dass die schlecht ist. Borderlands 3 serviert immer noch eine stärkere Story als beinahe jeder andere Loot-Shooter (mit Ausnahme vielleicht von den besten Warframe-Missionen) und bietet so einige überraschende Wendungen und auch jede Menge coole Charaktere. Die Calypsos mögen vielleicht enttäuschen, aber Tina, Sir Hammerlock und Konsorten haben's immer noch drauf! Nur in Sachen Inszenierung tut sich Borderlands 3 mit seinem Oldschool-Stil ausnahmsweise keinen Gefallen: Abseits der Zwischensequenzen werden die Geschichten lediglich in mau animierten Dialogen erzählt.

Manchmal kommt es doch auf die Größe an

Aber um das klar zu stellen: Diese Enttäuschungen bei der Hauptstory sind Kritik auf hohem Niveau, denn sie sind überhaupt die einzigen wirklichen großen Kritikpunkte an Borderlands 3. Die kleineren Ärgernisse bei Interface und Gegner-KI tun dem Spaß nie

lange Abbruch und die Story ist selbst mit den mäßigen Schurken noch besser als in vielen anderen Loot-Spielen. Dass Borderlands 3 in diesem einen Bereich nicht die Klasse seines Vorgängers erreicht, ändert nichts daran, dass es in allen anderen eine fantastische Fortsetzung geworden ist. Übrigens auch was den Umfang angeht. Wer alles erkundet, ist gut 40 Stunden oder länger mit dem ersten Durchlauf beschäftigt.

Und danach öffnen sich noch New Game Plus und eine Reihe von Endgame-Arenen, in denen ihr für die besten Belohnungen entweder möglichst lange gegen feindliche Wellen durchhalten oder euch möglichst schnell durchkämpfen müsst. Wer einfach nur länger grinden will, um den bestmöglichen Charakter zu basteln, kann das ebenfalls tun. Wächter-Ränge sind Extra-Endgame-Level, mit denen ihr euch ähnlich wie früher mit den Badass-Rängen weitere Werteboni verdient. Und dann sind da noch die Chaos-Schwierigkeitsgrade, die mehr Beute und exklusive Items abwerfen. Zusätzlich erschweren das zufällige Modifikatoren, die etwa Gegner stärker gegen bestimmte Waffentypen machen und uns damit zum Umdenken zwingen. Eine schöne Prise Endgame-Dynamik! Am Ende ist Borderlands 3 also ein würdiges Comeback geworden: Den Wurzeln treu, aber größer, spektakulärer und in – fast – allen Bereichen besser. ★

BORDERLANDS 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 3570 / AMD FX-8350	Core i7 4770 / AMD Ryzen 5 2600
Geforce GTX 680 / Radeon HD 7970	Geforce GTX 1060 / Radeon RX 590
6 GB RAM, 75 GB Festplatte	16 GB RAM, 75 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- stilsicherer Comic-Look
- bombastische Feuereffekte
- sehr gute deutsche und englische Sprecher
- satte Waffensounds
- durchwachsene Animationen in Dialogen und Cutscenes

SPIELDESIGN

- rasante und actionreiche Kämpfe
- riesige und motivierende Vielfalt an Waffenbeute
- mehr Skills und aktive Fähigkeiten pro Charakter
- coole Klassen
- Interface teils zu umständlich

BALANCE

- Mischung aus Gemetzel und etwas anspruchsvolleren Kämpfen
- fordernde Bosse
- Koop passt sich unterschiedlichen Levels an
- Chaos-Schwierigkeiten für mehr Beute
- Kanonenfutter-KI

ATMOSPHÄRE / STORY

- cooles, abgedrehtes Universum
- fast jede Nebenquest erzählt Geschichten
- markante Charaktere
- Wendungen
- Hauptschurken nicht so ikonisch wie Handsome Jack

UMFANG

- 40 Stunden Kampagne
- New Game Plus
- zahlreiche Nebenquests und versteckte Geheimnisse
- Endgame-Arenen
- komplett im Koop spielbar

FAZIT

Borderlands 3 erfindet das Loot-Shooter-Rad nicht neu, macht aber fast alles besser, größer und bombastischer als seine Vorgänger.

