

**Eignet sich für euch, wenn ...**

... ihr den Borderlands-Humor mögt.  
 ... ihr nach einem spaßigen Story-Shooter sucht.  
 ... euch die Jagd auf Loot motiviert.

**Eignet sich für euch nicht, wenn ...**

... ihr spielerische Neuerungen erwartet.  
 ... ihr nicht auf Arenakämpfe steht.  
 ... ihr eure Fantasy lieber klassisch mögt.

Tiny Tina's Wonderlands

# WUNDERLAND

## DER BEKLOPPTEN IDEEN

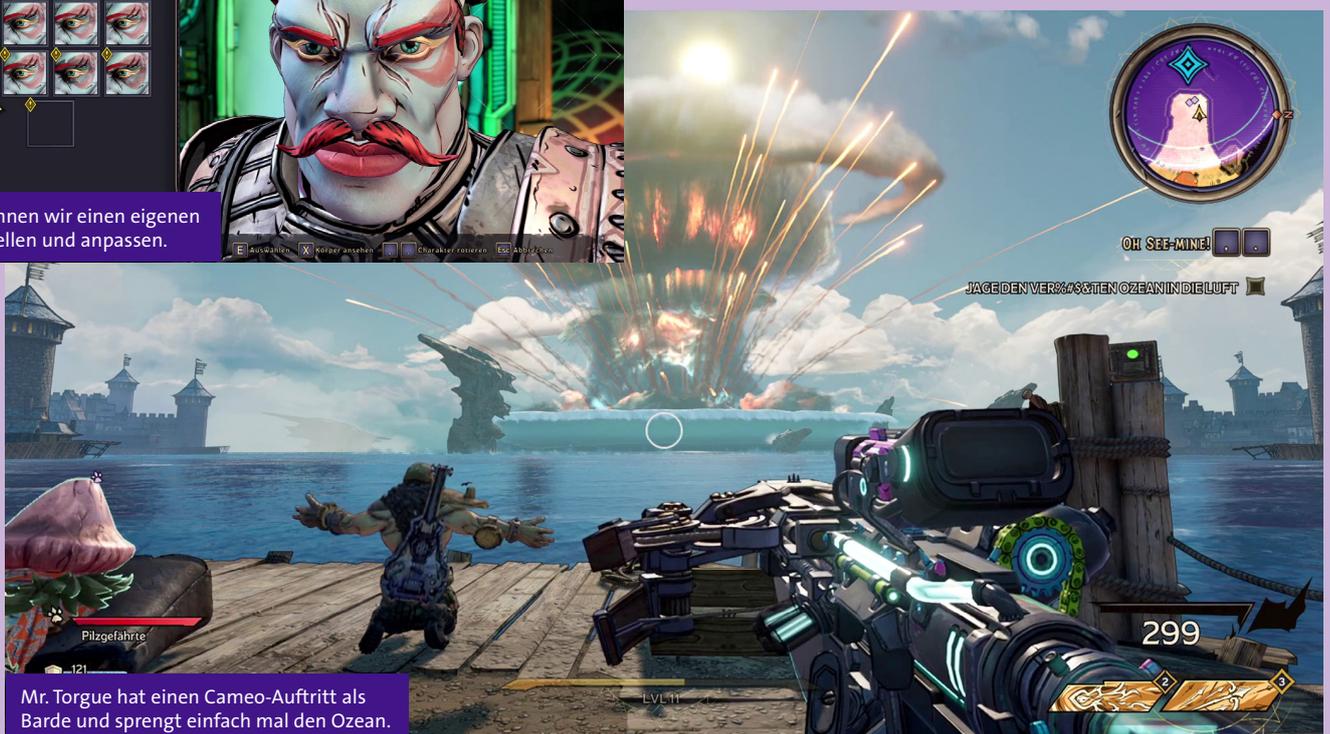
Genre: Ego-Shooter Publisher: 2K Games Entwickler: Gearbox Termin: 25.3.2022 Sprache: Deutsch, Englisch  
 USK: ab 16 Jahren Spieldauer: 25 Stunden Preis: 60 Euro DRM: ja (Epic Store) Enthalten in: -

Mehr Rollenspiel, mehr Humor und eine richtig lange Kampagne: Tiny Tina's Wonderland macht vieles richtig und wird dennoch für Diskussionen sorgen. Von Dennis Zirkler



Erstmals können wir einen eigenen Helden erstellen und anpassen.

Vor rund neun Jahren erschien mit Tiny Tinas Sturm auf die Drachenfestung nicht nur der beste DLC für Borderlands 2, sondern auch die bis heute spaßigste Erweiterung unter den unzähligen Addons der gesamten Borderlands-Reihe. Nachdem dieses kleine Meisterwerk im vergangenen Jahr nochmals als Standalone-Abenteuer veröffent-



Mr. Torgue hat einen Cameo-Auftritt als Barde und sprengt einfach mal den Ozean.

licht wurde, folgt mit Tiny Tina's Wonderlands nun ein richtiger, rund 25 Stunden langer Story-Shooter, der die Idee rund um eine von Serienliebhaber Tiny Tina geleitete Tabletop-Runde erneut aufgreift.

Doch kann der Ausflug in die D&D-Welt – pardon, natürlich B&B-Welt erneut zünden? Oder geht der Borderlands-Reihe im mittlerweile fünften Ableger so langsam die Luft aus?

### Das Abenteuer beginnt

Statt serientypisch einen vorgegebenen Kammerjäger zu spielen und das Universum vor einem fiesen Oberbösewicht zu bewahren, verschiebt es uns in Wonderlands in eine Runde des Tabletop-Rollenspiels Bunkers & Badasses – quasi die Borderlands-Version von Dungeons & Dragons. Als Spielleiterin der Kampagne dient natürlich erneut Tiny Tina, während uns mit dem dickköpfigen Captain Valentine und der regelversessenen Roboterdame Frette zwei charmante Begleiter zur Seite gestellt werden. Zwar dürfen diese aufgrund einer kleinen Streiterei mit Tina nicht selbst am Spiel teilnehmen, sie kommentieren und diskutieren aber fleißig mit, was während des Spiels für viele witzige Momente sorgt.

Bevor wir die Reise in die Wonderlands antreten, müssen wir passend zum Thema zunächst einmal einen Charakter erstellen – eine Neuheit in der Borderlands-Reihe. Neben optischen Anpassungen wie Frisuren und Make-up steht hier auch die Klassenwahl an. Und diese Klassen fallen glücklicherweise ziemlich abwechslungsreich aus: Der Brrr-Serker ist etwa auf Frostschaden und Nahkampfangriffe spezialisiert, der Sporenhüter greift dagegen lieber aus der Ferne an, während sein Pilzgefährte die Aufmerksamkeit der Feinde auf sich zieht. Während in Borderlands 3 jede Klasse noch drei Skill-trees hatte, haben sie in Wonderlands nur noch einen. Doch dafür könnt ihr im späteren Spielverlauf eine Sekundärklasse wählen, was zu ausgiebigem Experimentieren einlädt.

### Bunkers & Badasses

Der Einstieg in die Fantasy-Welt könnte klischeehafter kaum sein: Spielleiterin Tiny Tina schickt uns zunächst in die Hauptstadt Pracht-huf, die gerade von Skelettdienern des fiesen Nekromanten Dragon Lord belagert wird. Haben wir die Bedrohung erledigt, geht's anschließend auf einen Friedhof, um mit dem Seelenschwert ein überaus mächtiges Relikt aus einer Gruft herauszuholen. Das klingt so weit erstmal ziemlich unspektakulär. Doch zum Glück beweist Tina großen Einfallsreichtum und mehr als nur einen Hauch von Wahnsinn, wenn sie uns durch ihre ersonnene Geschichte führt: Immer wieder präsentiert sie uns abgedrehte Charaktere wie etwa die Königin der Wonderlands: ein Pferd aus puren Diamanten, das auf den Namen Arschgaul hört. Leider wird dieses recht zügig durch ein Attentat des Oberbösewichts wortwörtlich einen Kopf kürzer gemacht, sodass unser neues Ziel lautet, übers Meer zu seiner Nekropole zu reisen und dem Übeltäter den Garau zu machen.

Aus Spoiler-Gründen wollen wir euch an dieser Stelle natürlich nicht zu viel von der Story verraten. Doch so viel sei gesagt: Die Geschichte an sich ist zwar nur mäßig spannend, aber deutlich witziger und besser geschrieben als etwa noch in Borderlands 3. Dazu kommt, dass der Dragon Lord dank seiner selbstgefälligen Monologe deutlich charismatischer als die unheimlich nervigen Calypso-Zwillinge daherkommt. Einem Handsome Jack aus Borderlands 2 kann aber auch er nicht das Wasser reichen.

Und auch wenn die Geschichte für unseren Geschmack nicht so richtig zünden will, gibt es in Tiny Tina's Wonderlands doch einige inszenatorische Glanzmomente. Insbesondere dann, wenn die Spielleiterin unerwartet ins Geschehen eingreift. Beim Betreten des Gebiets »Verrottender Moder« stehen wir anfangs in einem ziemlich durchschnittlichen Wald. Da dieser unserem Mitspieler Valentine nicht modrig genug ist, lässt Tina daraufhin einfach alle Bäume sterben und erschafft einen mit riesigen Pilzen überwucherten Sumpf. Diese Situationen, in denen Tina auf die Diskussion mit euren Mitspielern reagiert und die Spielwelt spontan ändert, sind aufgrund der witzig geschriebenen Dialoge und der hervorragenden Leistungen aller Synchronsprecherinnen und -sprecher immer echte Höhepunkte. Da können dann auch mal plötzlich Storycharaktere an

## DIE KLASSEN IN WONDERLANDS

**KLASSE WÄHLEN**

**ZAUBERSCHUSS**

Magiener\*in mit Schwerpunkt auf dauerhaftem Zauberwirken

**Klassen-Großknoten**

**Zauberschleuder**

Das Wirken eines Zaubers oder das Nachladen bewahrt Schicksalsbringer\*innen eines Zauberschleuder-Stacks und erhöht den Zauberschaden. Zauberschleuder-Stacks laufen automatisch nach ein paar Sekunden ab.

**Action-Skills**

**POLYMORPH-FÄHIGKEIT**

Schicksalsbringer\*innen verwandeln einen Feind auf magische Weise für eine paar Sekunden in ein harmloses Skaf.

**Action-Skills**

**BEHÄNDIGTES ZAUBERN**

Schicksalsbringer\*innen können einen zweiten Zauber im Inventar aktivieren. Ms. können sie diesen Zauber wirken.

**Wer sich auf die neuen Zauber spezialisieren will, sollte den Zauberschuss wählen.**

**KLASSE WÄHLEN**

**BRR-SERKER\*IN**

Wütende\*r Krieger\*in mit Fokus auf Frostschaden

**Klassen-Großknoten**

**RASEREI DER URALTEN**

Der Action Skill Start verastet Schicksalsbringer\*innen in Raserei. Während der Raserei verursachen ihre Angriffe Bonus-Frostschaden.

**Action-Skills**

**SCHRECKENSWIRD**

Schicksalsbringer\*innen werben herein, verschieben alles in der Nähe mit der Nahkampfwaffe nieder und verwandeln sich in einen Tornado der Schmerzen.

**Action-Skills**

**WILDE WALLUNG**

Schicksalsbringer\*innen springen auf ihr Ziel zu und verursachen Frost-Fähigkeitsschaden bei allen Gegnern in der Nähe.

**Der Brrr-Serker besticht im Nahkampf und hat sogar eine Wirbelwindattacke.**

**KLASSE WÄHLEN**

**SPORENHÜTER\*IN**

Pilzfreund\*in mit Fokus auf Fernkampfschaden

**Klassen-Großknoten**

**PILZGEFÄHRT**

Schicksalsbringer\*innen werden von einem Pilzgefährten begleitet, der Feinde in der Nähe anvisiert und ihnen Giftschaden zufügt.

**Action-Skills**

**SPERREFEUER**

Schicksalsbringer\*innen schießen einen schmalen Bogen, der die Feinde auf einmal abfeuert, die beim Aufschlag Fähigkeitsschaden verursachen. Die Pilze prallen zwei Mal zwischen Feinden in der Nähe ab.

**Action-Skills**

**BLITZARD**

Schicksalsbringer\*innen erzeugen 3 Blitzbolzen, die sich auf Feinde in der Nähe zubewegen und für begrenzte Zeit Frost-Fähigkeitsschaden verursachen.

**Fernkampf und Tank-Haustier: Der Sporenhüter ist die Klasse für alle WoW-Jäger.**

**KLASSE WÄHLEN**

**KILLOMANT\*IN**

Heimtückische\*r Meuchler\*in mit Fokus auf kritische Treffer

**Klassen-Großknoten**

**SCHMUTZIGER KAMPF**

Die kritische Trefferchance der Schicksalsbringer\*innen wird erhöht. Das hilft super beim Ersetzen.

**Action-Skills**

**GEISTLICHE**

Schicksalsbringer\*innen schleudern eine große Geisteswoge heraus, die sich an Ort und Stelle dreht und Feinde in der Nähe je nach ihrer Ausrichtung Nahkampfwaffe Nahkampfschaden zufügt.

**Action-Skills**

**AUS DEN SCHATTEN**

Schicksalsbringer\*innen aktivieren Tarnung und werden unsichtbar. Solange Tarnung aktiv ist, wird Feinden verursachter Schaden automatisch durch kritische Treffer ersetzt, allerdings können kritische Treffer auch weniger Schaden.

**Der Killomant erinnert an eine Diebesklasse. Er meuchelt aus der Unsichtbarkeit heraus.**

**KLASSE WÄHLEN**

**GRABSPROSS**

Seeleflüchter\*in mit Fokus auf das Verursachen von Schaden im Tausch gegen Gesundheit

**Klassen-Großknoten**

**HALB-LICH-GEFÄHRT**

Schicksalsbringer\*innen werden von einem schwebenden Halb-Lich-Gefährten begleitet, der Gegner aus der Distanz mit Feuer nimm und Dunkelmagie Schaden verursacht.

**Action-Skills**

**DÜSTERES OPFER**

Schicksalsbringer\*innen opfern einen Teil ihrer Gesundheit, um Dunkelmagie Fähigkeitsschaden zu verursachen und Dunkelmagie oder Giftfelder auf alle Feinde in der Nähe anzuwenden.

**Action-Skills**

**KNOCHENHEBER**

Schicksalsbringer\*innen werden vollständig regeneriert, erlangen erhöhten Ausdauer-Effizienz und verursachen Bonus-Dunkelmagie Schaden, verlieren jedoch immer mehr Gesundheit pro Sekunde.

**Und nochmal Zauberei: Der Grabspross opfert seine Lebenspunkte für mächtige Magie.**



Diese Zyklopen erinnern ziemlich stark an die Goliaths aus Borderlands 2 und 3.



Um im Spiel voranzukommen, müssen wir diesen Snack aus dem Weg räumen.



Skelette warten im ganzen Spiel auf uns, selbst kurz vorm finalen Bosskampf.



Das Shooter-Gameplay ist Borderlands-typisch effektiv.

spontaner Selbstentzündung sterben oder Gegner auftauchen, die einfach nur »Ähm«, »Öhm« oder »Hmm« heißen. Sachen, die halt passieren, wenn die Spielleitung in hitzigen Momenten etwas überfordert ist.

Ein weiteres Highlight sind die vielen Nebenaufgaben: Diese haben zwar mit dem Verlauf der Haupthandlung allesamt nichts am Hut, erzählen aber immer tolle Geschichten. Schon früh im Spiel helfen wir etwa einer einfachen Bäuerin, die sich in eine eitle Alchemistin verliebt hat. Diese würde sich aber erst mit der armen Landwirtin abgeben, wenn Schweine fliegen lernen, Wasser bergauf fließt oder ein gepunkteter, dichtender Kobold ihr ein Liebeslied vorträgt. Also besorgen wir ihr einen Kobold mit Liebeslied – auf die wohl bekloppteste Art und Weise, die man sich vorstellen kann.

**Keine Gameplay-Experimente**

Um diese ganzen Quests in Wonderlands abzuschließen, müsst ihr natürlich kämpfen, kämpfen und nochmals kämpfen. Und so kreativ sich die Entwickler beim Storytelling auch zeigen: Beim Gameplay setzen sie lieber auf Bewährtes. Wonderlands spielt sich nämlich fast genauso wie Borderlands 3. Das ist jetzt erstmal nichts Schlechtes, schließlich hat sich die Borderlands-Formel im Laufe der Jahre immer wieder bewährt. Dennoch fühlen sich die Gefechte für einen Serienveteranen an, als hätte man sie schon tausendmal gesehen. Daran ändern auch die neuen Zauber nichts: Diese ersetzen die Granaten und sind wunderbar effektiv inszeniert. Wir lassen Eiszapfen aus dem Boden schießen, Meteoriten vom Himmel regnen und Kugelblitze zwischen Feinden hin und her sprin-

gen. Das sieht nicht nur cool aus, mit dem richtigen Charakter-Build können diese auch für richtig viel Zerstörung sorgen. Allerdings konnten die Granaten in Borderlands 3 das genauso gut.

Ein ähnliches Bild zeichnet sich bei den Waffen ab: Diese sind zwar teilweise auf das neue Fantasy-Setting umgetrimmt worden, spielen sich aber quasi genauso wie in Borderlands 3. Manche Pistolen sehen jetzt etwa wie Handarmbrüste aus und verschießen kleine Bolzen, spielerisch und am Gefühl ändert das aber nichts Nennenswertes.

Die Nahkampfwaffen klingen ebenfalls nur in der Theorie nach einer relevanten Neuerung. In der Praxis kommen Schwert, Axt und Co. lediglich beim Betätigen der altbekannten Zuhauen-Taste kurz zum Vorschein. Wer auf ein echtes Nahkampfssystem im Stil eines Dying Light 2 gehofft hat, wird jedenfalls herb enttäuscht.

Loot und Items fallen dafür serientypisch wieder sehr abwechslungsreich aus, an kreativen Ideen mangelt es nicht: Eine der witzigsten Waffen, die wir finden konnten, war eine offensichtlich von PUBG inspirierte Bratpfanne. Solange wir mit dieser nicht zuschlagen, bekommen wir 90 Prozent weniger Schaden bei Schüssen in den Rücken. Nicht nur eine witzige Anspielung, sondern auch ziemlich nützlich.

Dasselbe gilt auch für die Gegner: Zwar sind die stinknormalen Skelettgegner für unseren Geschmack etwas zu omnipräsent, doch als Ausgleich dafür gibt's mindestens genauso viele witzige Einfälle. Haie mit Beinen, sich einbuddelnde Riesenkrabben und natürlich haufenweise typische Fantasy-Viecher wie Goblins, Naga, Kobolde und Trolle. Einige Feinde sind allerdings lediglich Reskins von Gegnertypen, die wir bereits aus anderen Serienteilen kennen. Die Zyklo-

Die Koboldin Glornesh ist nach unserem Umstyling ein echter Augenschmaus.



## MEINUNG

Dennis Zirkler  
@YungWerner



Da ich sowohl Shooter-Fan als auch leidenschaftlicher Action-RPG-Spieler bin, liegt mir die Borderlands-Reihe seit dem ersten Serienteil besonders am Herzen. Nirgendwo sonst bekomme ich so eine gelungene Mischung aus tollem Humor, einprägsamen Charakteren, motivierender Loot-Spirale und grundsolidem Shooter-Gameplay. Tiny Tina's Wonderlands ist zwar nur ein Spin-off, gefällt mir persönlich aber deutlich besser als Borderlands 3, dessen Handlung mich unheimlich genervt hat. Wie Gearbox mit Maya – meiner Spielfigur aus Borderlands 2 – umgegangen ist, habe ich dem Studio bis heute nicht verziehen.

Ob ich mich aber in Wonderlands nochmal dazu durchringen kann, stundenlang nach der optimalen Ausrüstung zu gründen? Ein bisschen neugierig bin ich ja schon, welche abgedrehten Waffen und Zauber die Entwickler im Spiel versteckt haben. Aber wenn ich für die besten Chancen wirklich den lahmen Chaoskammer-Modus spielen muss, warte ich damit lieber bis zu den bereits angekündigten DLCs. Auch generell bleibt die Preispolitik von Tiny Tina Geschmackssache. Ich kann alle verstehen, denen 60 Euro zu viel erscheinen. Auf der anderen Seite liefern nur die wenigsten Vollpreis-Shooter eine 25 Stunden lange und fast durchgehend unterhaltsame Kampagne.

pen haben etwa ein großes Auge als Kopf und verfallen in einen Wutmodus, wenn wir ihnen dieses wegschießen – genau wie die Goliaths aus Borderlands 2 und 3.

### Unterirdische Oberwelt

Ebenfalls zum Setting passt die neue Oberwelt: Diese stellt das Spielbrett der Tabletop-Runde dar, und wir reisen hier mit unserem Charakter in einer Art Iso-Perspektive zwischen den verschiedenen Gebieten umher. Die Oberwelt ist durchweg witzig gestaltet, überall liegen Würfel und Essensreste herum. Als ein aufs Spielbrett gefallener Erdnussflip uns den Weg versperrt, behauptet Tina kurzerhand, dass dies ein Meteor sei, der sich nur mit einem magischen Schlüssel beseitigen lasse. Situationskomik vom Feinsten! Spielerisch bietet die Oberwelt blöderweise aber keinen großen Mehrwert. Um etwa an den besagten Erdnussflipschlüssel zu gelangen, müssen wir uns in eine Höhle begeben und einen prozedural generierten Arenakampf absolvieren, an dessen Ende wir uns das Ding aus einer Belohnungstruhe fischen dürfen.

Ein Muster, das sich leider durch alle Oberweltaufgaben zieht: Jede Quest verlangt von uns das Absolvieren stupider Arenakämpfe, in denen wir einfach wahllos

Die neuen Zauber können sich sehen lassen. Hier speißen wir einen Feind mit einem Eiszapfen auf.



zusammengewürfelte Feinde niederballern müssen. Das ist auf Dauer nicht nur ziemlich eintönig, sondern zieht sich durch die nur langsam spannenden Gegner auch unnötig in die Länge. Auf der Oberwelt gibt es zwar auch einige Kleinigkeiten zu entdecken und freizuschalten, wie etwa die Schreine, die uns kleine passive Boni verleihen. Aber wo findet man die Bruchstücke, um diese zusammenzusetzen? Richtig, in den Kisten am Ende von weiteren Arenakämpfen. Dass es beim Durchqueren von hohem Gras – Pokémon lässt grüßen – noch zu weiteren zufälligen Arenakämpfen kommen kann, macht's nicht besser. Ganz im Gegenteil.

### Mehr vom Guten

Letztlich bleibt uns nur noch zu sagen, dass wir trotz unserer Kritikpunkte einen Heiden Spaß mit Tiny Tina und ihren verrückten Einfällen hatten. Die Geschichte an sich ist zwar nicht überragend, aber mit so viel Witz und Charme erzählt, dass sie uns bis zum Ende immer gut unterhalten hat. Beim Gameplay bleibt das Spin-off extrem nah an den vorherigen Serienteilen, was aber per se keinen Negativpunkt darstellt. Zwar wirken Gunplay und Mechaniken mit dem fünften Shooter im Borderlands-Universum ein wenig abgenutzt, da wir weiterhin eher stumpf auf Bulletsponge-Feinde ballern, die echtes Treffer-Feedback vermissen lassen. Durch effektvolle Zauber, Explosionen und die allgegenwärtigen Schadenszahlen fühlen sich die Gefechte aber trotzdem wie ein echtes Action-Feuerwerk an.

Fraglich ist allerdings, wie lange das Spiel nach dem Beenden der wirklich unterhaltsamen Kampagne fesseln kann. Der neue Endgame-Modus Chaoskammer verspricht zwar viel motivierende Beute, setzt sich aber aus – ihr habt's geahnt – einer Reihe zufallsgenerierter Kämpfe zusammen.

Mit Wonderlands bekommen Serienveteranen ein wirklich spaßiges neues Abenteuer im Borderlands-Universum, das auch mit Fan-Service in Form von Cameo-Auftritten beliebter Charaktere wie Claptrap oder Mr. Torgue nicht geizt. Wer also Lust auf irrwitzig

ges Storytelling und den typisch abgedrehten Humor hat und die mittlerweile doch etwas routinierte Borderlands-Formel aus Looten und Shooten mag, wird den Kauf garantiert nicht bereuen. Ob euch das Gebotene allerdings 60 Euro wert ist, müsst ihr selbst entscheiden, denn unterm Strich wirkt Tiny Tina's Wonderlands mehr wie ein (zweifelloso umfangreiches und qualitativ hochwertiges) Addon für Borderlands 3 statt wie ein vollwertiger neuer Serienteil. ★

## TINY TINA'S WONDERLANDS

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 3570 / FX-8350  
GTX 960 / Radeon RX 470  
4 GB RAM, 75 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i7 4770 / Ryzen 5 2600  
GTX 1060 / Radeon RX 590  
6 GB RAM, 75 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



➤ hervorragende Synchronsprecher ➤ stilvolle Comic-Optik ➤ effektreiche Kämpfe ➤ steife Animationen ➤ kaum vorhandene Mimik

### SPIELDESIGN



➤ routinierter Loot-Shooter ➤ viele coole Waffen ➤ Klassen mit coolen Fähigkeiten ➤ angestaubtes Gunplay ➤ Oberwelt ohne spielerischen Mehrwert

### BALANCE



➤ drei Schwierigkeitsgrade ➤ ausbalancierte Klassen ➤ Chaos-Modus für mehr Härte ➤ viel Loot-Management ➤ Bedrohung durch Gegnermassen

### ATMOSPHERE / STORY



➤ abwechslungsreiche Gebiete ➤ einprägsame Charaktere ➤ witzige Nebenquests ➤ viele Anspielungen ➤ nur mäßig spannende Haupthandlung

### UMFANG



➤ 25 Stunden Spielzeit ➤ im Koop spielbar ➤ zahlreiche Nebenquests ➤ dedizierter Endgame-Modus ➤ langweilige Arenakämpfe strecken Spielzeit

### FAZIT

Wonderlands lockt mit Humor, Charakteren und Umfang. Die wenigen Neuerungen können aber nicht alle überzeugen.

