

New Tales from the Borderlands

WENN AUS SPASS SCHMERZ WIRD

Genre: **Adventure** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Gearbox** Termin: **21.10.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Peter ging mit der Hoffnung auf ein lustiges Abenteuer wohlgenut in den Test zu New Tales from the Borderlands. Am Ende klatschte er sich nur noch vor Frust auf die Stirn. Von Peter Bathge

Das Universum ist ein Bastard, und ich hasse seinen Humor. Denn dieser Test sollte ursprünglich eine lustige Abwechslung zum Redakteursalltag sein. Endlich mal wieder selbst ein Spiel testen, statt nur Artikel von anderen Autoren gegenzulesen – herrlich! Vor allem da es sich bei New Tales from the Borderlands um den Nachfolger eines Spiels handelt, das ich 2015 durch und durch genossen hatte. Es klang nach einem entspannten Test für zwischendurch, ein bisschen schmunzeln, ein bisschen lachen, kein großes Ding. Ich hätte wissen sollen:

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr von der Borderlands-Welt nicht genug bekommt.
- ... ihr keine Ansprüche an Gameplay und Story habt.
- ... ihr keine Lust habt, ewig auf Episoden zu warten.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr einen würdigen Nachfolger erwartet.
- ... euch Quick-Time-Events auf die Nerven gehen.
- ... ihr mal wieder herzhaft lachen möchtet.

Es klang zu einfach. Denn als ich New Tales from the Borderlands dann endlich spielen konnte, schlug mir das Universum mit offener Hand voll ins Gesicht. Aua!

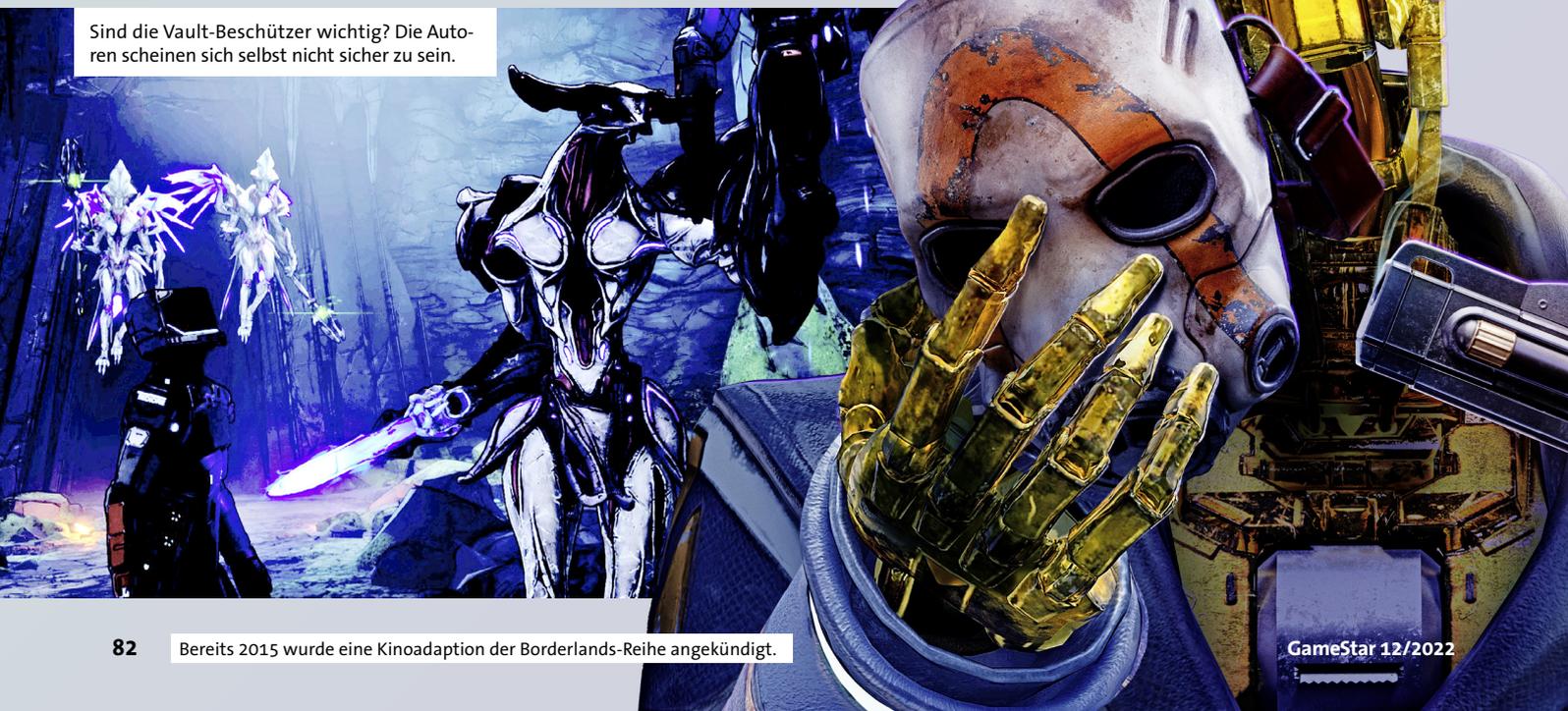
In diesem Artikel erfahrt ihr, warum New Tales from the Borderlands streng genommen zwar kein richtig schlechtes Spiel ist, für mich aber trotzdem eine riesengroße Enttäuschung darstellt. Denn das Durchspielen dieses interaktiven Films hat mir beinahe körperliche Schmerzen bereitet.

In einer Beziehung viel besser als Teil 1

Im Gegensatz zu Tales from the Borderlands entstand Teil 2 nicht mehr bei den (zwischenzeitlich aufgelösten) Telltale Studios. Stattdessen hat ein internes Team des Borderlands-Erfinders Gearbox die Entwicklung übernommen. Zumindest in einem Punkt hat sich das positiv ausgewirkt: New Tales from the Borderlands steht auf

einem deutlich stabileren technischen Fundament als der Vorgänger. Die Kombination aus Unreal-Engine und Gearbox-Grafikern überflügelt spielend leicht alles, was Telltale in der Vergangenheit auf die Beine gestellt hat. Texturen sind scharf statt grobflächig, es gibt feine Lichteffekte, und die Gesichter sind ausdrucksstark. Auch bei den Animationen ist ein deutlicher Sprung nach vorne zu beobachten.

Sind die Vault-Beschützer wichtig? Die Autoren scheinen sich selbst nicht sicher zu sein.





Hinten das Protagonistentrio. Der Roboter heißt Lou13, und es findet sich stets ein Grund, warum er euch nicht begleiten kann.

Trotzdem bleibt der typische, bekannte Borderlands-Stil mit dicken schwarzen Umrandungen und knalligen Farben erhalten. Es gibt zudem keine auffälligen Ruckler oder merkwürdigen Hänger bei Szenenübergängen: alles prima. Leider ist das auch schon mit das Positivste, das ich über New Tales from the Borderlands sagen kann.

Zerstückelt und ziellos

Die Geschichte des Spiels dreht sich um drei Protagonisten: Wissenschaftlerin Anu, Taschendieb Octavio und Frozen-Yogurt-Verkäuferin Fran. Das Trio muss sich auf dem Planeten Promethea durchschlagen, wo herzlose Firmensoldaten, uralte Vault-Aliens und durchgeknallte Psycho-Banden ihnen nach dem Leben trachten. Und ... tja, irgendwie war es das auch schon, denn einen so richtig starken Konflikt oder ein spannendes Geheimnis im Herzen der Story suchte ich im Test vergebens. Stattdessen plätschert die rund achtstündige Handlung anfangs vor sich hin, hat dann einen großen Höhepunkt (zumindest theoretisch) und tritt anschließend wieder scharf auf die Bremse. Merkwürdig: Obwohl New Tales from the Borderlands ein komplettes Spiel ist und ihr nicht wie bei Telltale auf die Veröffentlichung weiterer Storyfolgen warten müsst, nutzt auch Gearbox eine Episodenstruktur für das Spiel.

Die fünf Abschnitte der Geschichte wirken dabei aber nur unzureichend miteinander verbunden, besonders der Mittelteil sackt scharf ab. Plötzlich muss das Helden trio in einer Investorenshow vor Live-Publikum um eine Geld-

spritze werben und eine Firma gründen, während angeblich im Hintergrund eine Invasion tobt. Solche hanebüchenen Wendungen gab es in geringerem Umfang auch im Vorgänger,

allerdings besaß der zwei Vorteile: Er hatte sympathische Helden und war durchgehend witzig. Beides findet sich allerdings jetzt bei Teil 2 nur in Ansätzen wieder.

Die Minispiele (hier: Hacken durch das Schließen von Pop-ups) könnt ihr dankenswerterweise überspringen.



R Minispiel überspringen

Finde die idealen Punkte
0/2

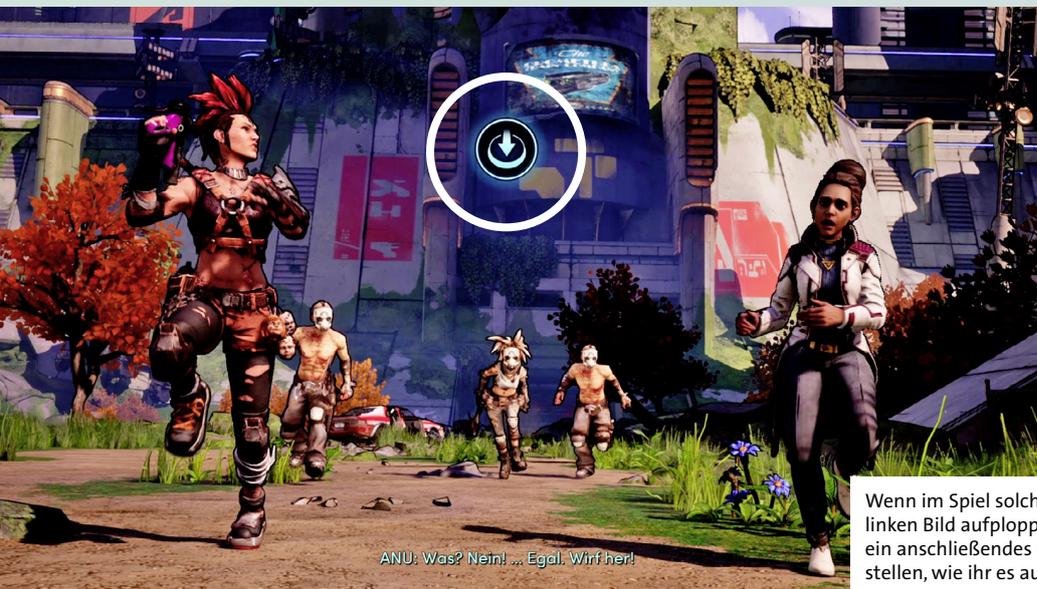


Das Gadget wird durch Draufhauen repariert. Kein Witz. Oder besser: Das ist der Witz. Nein: kein Witz.

⏸ Schlagen

W A S D Drehen

🕒 Tech-Brille



ANU: Was? Nein! ... Egal. Wirf her!



Wenn im Spiel solche Symbole wie auf dem linken Bild aufploppen, dürft ihr euch auf ein anschließendes Quick-Time-Event einstellen, wie ihr es auf dem rechten Bild seht.

Ein Mangel an Witz und Sympathie

Es ist nicht so, dass ich während des Tests von *New Tales from the Borderlands* nicht gelacht hätte. Oft war es zwar nur ein Schmunzeln oder ein verschämtes Grinsen, aber ich kann bestätigen: Einige Gags im Spiel zünden. Es sind nur leider viel zu wenige.

Was auffällig ist: Die besten Witze und lustigsten Situationen hängen mit den illustren Nebenfiguren zusammen, die ihr auf eurer Reise trefft. Das ist ja auch irgendwo die alte *Borderlands*-Identität, dass in dieser verrückten Zukunftsvision allerlei durchgeknallte Typen abhängen, einer schräger als der andere. Da wäre etwa der Attentäter-Bot Lou13, dessen überraschende Kopfschüsse ebenso zielsicher sind wie seine trockenen Kommentare. Oder die feindlichen Soldaten des Tediore-Konzerns, die einige der einfallsreichsten Szenen für sich gepachtet haben. Aber diesen kurzen Einwüfen stehen immer wieder lange Strecken

gegenüber, in denen hauptsächlich die drei Helden reden. Lediglich Wissenschaftlerin Anu konnte mich mit ihrer Mischung aus Zerstreuung, Altruismus und blanker Panik ansatzweise für sich einnehmen. Octavio und Fran dagegen bleiben lange unnahbar und dümpeln auf dem Sympathiebarometer weit unterhalb der vier Protagonisten aus *Tales from the Borderlands* herum.

Zumindest einer davon (Rhys) hat übrigens einen Gastauftritt, und tatsächlich ist es sofort weitaus interessanter ihm zuzuschauen als den eigentlichen Helden. Auch Marcus aus der *Borderlands*-Serie tritt als Erzähler auf, doch fasst er nur die Ereignisse zwischen den Episoden zusammen, was jetzt gar keinen Sinn mehr ergibt, schließlich lässt sich das Spiel direkt in einem Stück durchspielen ohne Wartezeiten zwischen den Folgen. Die ziellose Story verschärft das Problem, indem sie vor allem in der ersten Episode ständig zwischen Anu, Octavio und

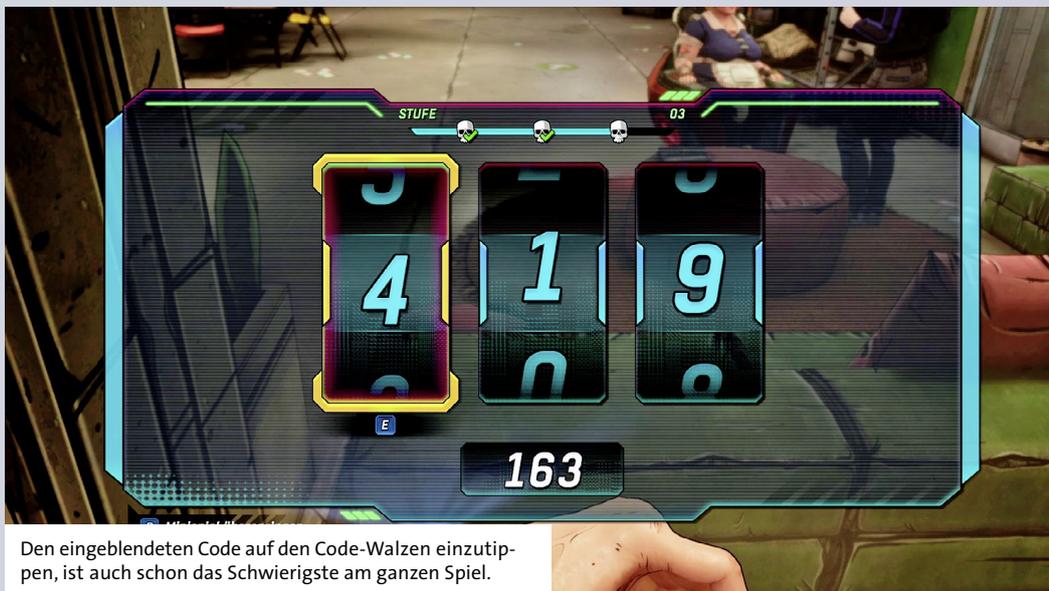
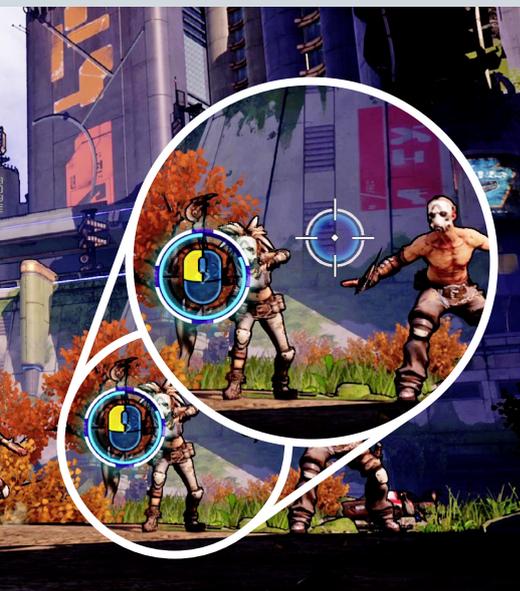
Fran hin und her springt. Es bleibt kaum Zeit, ein Gefühl für die Charaktere zu entwickeln. Später kommt es dann zu absurden Szenen, in denen das Trio einige äußerst fragwürdige Entscheidungen trifft, dank derer ich mich erst recht nicht mehr mit den Dreien identifizieren kann. Auch weil mir trotz aller propagierten Entscheidungsfreiheit gar keine andere Wahl bleibt, als die Geschichte in den von Gearbox festgeschriebenen Bahnen zu verfolgen.

Linear und spielerisch flach

Die wenigen Entscheidungsmomente (maximal zwei pro Episode) sind im großen Ganzen kaum von Belang, die Auswirkungen halten sich in Grenzen. Lediglich das Ende der Geschichte verändert sich leicht. Angeblich ist es wichtig, wie die drei Protagonisten zueinander stehen, dafür wird sogar nach jeder Episode ein sogenannter Teamkoordinationwert errechnet. Praktisch spielt der



An einigen wenigen Stellen im Spiel könnt ihr die hübschen Umgebungen auch selbstständig erkunden.



Den eingeblendeten Code auf den Code-Walzen einzutippen, ist auch schon das Schwierigste am ganzen Spiel.

aber keine Rolle. Gearbox ist bei New Tales from the Borderlands dem Beispiel von Telltale gefolgt und hat unzählige Quick-Time-Events ins Spiel eingebaut. Die lassen sich im Optionsmenü auch ganz abschalten, allerdings sind sie quasi der einzige Gameplay-Aspekt, denn ansonsten verfolgt ihr einfach nur passiv Zwischensequenzen oder wählt unter Zeitdruck aus vier Antwortmöglichkeiten aus. An einer Handvoll Stellen im Spiel dürft ihr tatsächlich eine Location selbstständig erkunden, echte Rätsel braucht ihr dabei aber nicht erwarten: Ihr klickt einfach alle interaktiven Objekte an, bis es weitergeht. Gadgets wie Anus Tech-Brille oder das (überspringbare) Hacking-Minispiel sind bedeutungslos und werden teils sogar in der Spiellogik ausgehebelt: Obwohl ich gerade noch

einen eingefrorenen NPC mit der Tech-Brille gescannt und seine Lebenszeichen registriert habe, fragt Anu in der darauffolgenden Zwischensequenz erschrocken, ob der Mann tot sei. Da hat sich das Studium ja gelohnt!

Eigentlich hätte mich das jedoch nicht überraschen sollen: Anus bevorzugte Methode, technische Geräte zu reparieren, ist es, zweimal mit der Faust draufzuhauen. Dafür gibt es sogar extra ein dämliches Minispiel. Derweil ergibt das Sammeln von Geld im Spielverlauf mal wieder überhaupt keinen Sinn, denn damit könnt ihr lediglich alternative Skins für die drei Helden freischalten. Absolut grottig sind auch die Arenakämpfe, in denen ihr Vaultlanders-Minifiguren gegeneinander antreten lasst. Dieser spielerische Dünnpfiff spielt sich jedes Mal absolut gleich und hat nicht einmal einen Hauch von Anspruch – bis heute frage ich mich, wer um alles in der Welt die Option im Hauptmenü nutzen soll, diese behämmerten Duelle abseits der Story aus Spaß erneut zu spielen.

lands mit der Absurdität dieser Situation etwas anfangen würde. Vielleicht bekommt das Monster im Hintergrund eine Sinnkrise, weil alle es ignorieren. Oder die Helden durchbrechen mit einem spitzzüngigen Kommentar die vierte Wand und zwinkern dem Spieler zu. Aber nein, diese Szene (sowie viele andere ähnlich dummliche Momente) ist komplett ernst gemeint und bringt mich damit zur Verzweiflung. ★

NEW TALES FROM THE BORDERLANDS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 4690K / Ryzen 3 1300X
GTX 960 / RX 470
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4770 / Ryzen 5 2600
GTX 1060 / RX 590
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ➕ passender Comic-Look
- ➕ scharfe Texturen, detaillierte Gesichter
- ➕ saubere Performance
- ➕ engagierte (englische) Sprecher
- ➖ praktisch keine Musik

SPIELDESIGN



- ➕ spielt sich fast von allein
- ➖ dumme Minispiele
- ➖ wenig Entscheidungsfreiheit
- ➖ Teamkoordination vorgetäuscht
- ➖ kein Überspringen der Dialoge

BALANCE



- ➕ sehr zugänglich
- ➕ Warnhinweise vor Quick-Time-Events
- ➕ speichert ständig
- ➖ hirnloses Tastendrücken
- ➖ »Rätsel« lassen sich mit Durchklicken lösen

ATMOSPHERE / STORY



- ➕ in Ansätzen lustig
- ➕ Borderlands-Welt stimmig umgesetzt
- ➖ diffuse Story
- ➖ hirnrissige Wendungen
- ➖ zwei von drei Helden wenig sympathisch

UMFANG



- ➕ fünf Episoden, acht Stunden Spieldauer
- ➕ Sammelobjekte
- ➕ Dialoge versprechen Wiederspielwert
- ➖ dennoch kaum Varianz
- ➖ es ist soooo langweilig

FAZIT

Ein unnötiger Nachfolger, der dem Original in jeder Beziehung meilenweit hinterherhechelt.



MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Auch wenn sich der Test so liest: New Tales from the Borderlands ist streng genommen kein schlechtes Spiel, sondern einfach nur komplettes Mittelmaß. Aber mit seinem Fokus auf Geschichte und Dialoge (Gameplay existiert wie bei den Telltale-Spielen quasi nicht) wiegt es nun mal umso schwerer, wenn der Titel in genau diesen Kategorien versagt. Da kann die Technik noch so gut sein, stabile Framerate und hübsche Lichteffekte reißen es auch nicht mehr raus. Sicher hat meine große Enttäuschung auch damit zu tun, dass ich den Vorgänger so gut fand. Aber sieben Jahre später darf ich, glaube ich, auch erwarten, dass die Fortsetzung mich nicht nur so lala beschäftigt. Die Spritzigkeit, der Humor, die herrlichen Lügengeschichten, die Rhys und Fiona einander aufzitschen – alles suche ich in Teil 2 vergeblich oder finde nur Spurenelemente davon. Was übrig bleibt, ist ein müdes Sequel, das niemand braucht.

Dynamik? Fehlanzeige

Richtig geärgert habe ich mich über einige der Actionsequenzen im Spiel. Denn egal wie groß die Gegner sind oder wie zahlreich, es kommt einfach überhaupt keine Spannung auf. Das liegt an mehreren Faktoren, von der meistens mit Abwesenheit glänzenden Musik bis hin zur lahmen Inszenierung. Der Vorgänger hatte vielleicht abgehackte Animationen, aber das Tempo in den Kämpfen war dennoch realistisch hoch. Nicht so in New Tales from the Borderlands: Da kauert sich das Heldentrio doch tatsächlich minutenlang (!) hinter zwei Kisten, um einen Plan auszuhecken, während einen halben Meter entfernt das riesige Vault-Monster brav wartet und nur ab und zu mal einen schüchternen Tentakel in ihre Richtung schlängelt. Als Spieler starrte ich in diesem Moment fassungslos den Bildschirm an und fragte mich, was um alles in der Welt die Autoren geritten hat, so einen Quatsch zu verfassen.

Ich könnte (!) derartige Logiklücken verzeihen, wenn New Tales from the Border-