



Borderlands

Auf der Games Convention enthüllte das Brothers-in-Arms-Studio Gearbox sein neues Projekt: Der Sci-Fi-Shooter **Borderlands** mischt GTA-Freiheit mit einer halben Million Waffen.

Die Pandora-Siedler werden von **Flugechsen** geplagt. Einer der ersten Aufträge: Sie sollen herausfinden, wo deren Nest liegt.

Der Griechensage nach öffnete Pandora ihre Büchse, und daraus strömten Schmerz, Leid und Tod in die unschuldige Welt. Kein sonderlich gutes Omen also, wenn man als Weltraumsiedler ausgerechnet den Planeten Pandora zur neuen Heimat kürt. Der wird seinem Namen schnell gerecht. Weil der massige Himmelskörper sich wesentlich langsamer um seine Sonne dreht als die Erde, wird den Neuankömmlingen erst nach ein paar Jahren klar, dass sie im Winter gelandet sind. Nun wird's Frühling, und die örtlichen Lebewesen erwachen aus dem Schlummer. Für Sie und Ihresgleichen ist das im Science-Fiction-Shooter **Borderlands** das größte von vielen weiteren Problemen, denn auch die Siedler haben sich auf dem unwirtlichen Planeten längst zerstritten.

Viele Ballermänner

Den Überlebenskampf inmitten rivalisierender Fraktionen und der feindlichen Umwelt setzt Gearbox passend zum neuesten Genre-Trend um: als Mischung aus Action- und Rollenspiel. Klar, dass auf Pandora hauptsächlich geschossen wird. Aber das, so offenbart der Gearbox-Chef Randy Pitchford auf der **Borderlands**-Präsentation in Leipzig, mit »einer halben Million Waffen«. Stille, während die versammelten Journalisten die Zahl verdauen. Wozu braucht ein Shooter 500.000 Waf-

fen? Wie sollen die sich unterscheiden? Des Rätsels Lösung: **Borderlands** adaptiert das Ausrüstungssystem von Action-Rollenspielen. So wie's in **Diablo** oder **World of Warcraft** unzählige Gegenstände gibt, die aus der Kombination verschiedener Werte entstehen, so werden auch die **Borderlands**-Waffen durch zufällige Variationen bei Lauflänge, Kaliber, Magazingröße, Abzugstyp, Visier, Schaft und vielem mehr zusammengewürfelt. Im Gegensatz zu den Rollenspiel-Kollegen setzt der Gearbox-Shooter die Unterschiede aber grafisch um. Das Programm kann die Einzelteile der Knarren frei verformen und variieren. So sieht nicht nur tatsächlich jede Waffe anders aus; vor allem erkennen Sie schon am Erscheinungsbild die Wirkung. Lange Läufe sind zielgenau, Repetierverschlüsse langsam, große Kaliber durchschlagend.

Viele Männer ballern

Zum Einsatz kommt das umfangreiche Arsenal in einer riesigen Welt, die wie in der **GTA**-Serie frei begeh- und befahrbar ist. Auf Pandora haben sich Fraktionen gebildet, die sich über die Regionen verteilen – von der Salzwüste über Canyontäler bis hin zu alten Minenanlagen. Bei den Parteen gibt's für Glücksritter wie Sie jede Menge Aufträge. Um die Distanzen zwischen den Siedlungen zurückzulegen, benötigen

Sie Vehikel, die sich ebenfalls auf- und umrüsten lassen. So bekommt der Buggy einen Schwebeantrieb und eine Gatling-Kanone für den Schützenstand. Apropos: Sie sind nicht allein unterwegs, **Borderlands** ist ein Teamspiel. Im Solomodus übernimmt der Computer

die Mitstreiter, die weitgehend eigenständig agieren sollen. Wesentlich spannender dürfte es aber werden, sich online mit Freunden zu verbinden und gemeinsam Schmerz, Leid und Tod über Pandora zu bringen – ganz im Sinn der Sage eben. **CS**



Mit den **Fahrzeugen** wird nicht nur gerast, sondern auch gekämpft – vor allem gegen Banditen.

Borderlands

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **2009**
► Hersteller **Gearbox / 2K Games** ► Status **zu 40% fertig**

Christian Schmidt: Für mich war **Borderlands** die größte Überraschung der Games Convention, noch vor **Mafia 2**. Gearbox hat hier mal eben ein äußerst atmosphärisches Sci-Fi-GTA enthüllt, das mit dem Waffensystem das wichtigste Suchelement aus Action-Rollenspielen borgt – eine ausgezeichnete Idee, um in der offenen Welt für Sammelmotivation zu sorgen. Mein Tipp: Dieses Spiel sollten Actionfans im Auge behalten!



christian@gamestar.de