



Dieses **Ungetüm** beherbergt in seinem Inneren fliegende Parasiten, die ihren Wirt verteidigen.

Borderlands

Ego-Shooter und Rollenspiel haben zusammen ein Baby bekommen!
Das sieht hübsch aus, ist aber ein bisschen wackelig auf den Beinen.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5700

Eine Wespe lebt acht Monate lang. Was wird also eine im Frühling geborene Wespe denken, wenn der kalte Winter kommt? Wahrscheinlich: »Was soll das denn jetzt?! Mein ganzes Leben lang war es hier so angenehm!« So ähnlich geht es den Siedlern auf dem Planeten Pandora, dem Schauplatz des Ego-Shooters **Borderlands** von Gearbox. Auf Pando-

ra war es jahrelang ruhig, doch nun kriechen lauter fiese Viecher aus ihren Löchern und machen den Menschen das Leben schwer. Denn der Planet erwacht aus dem Winterschlaf (der im All eben auch mal länger dauern kann) und scheint nicht glücklich über die neuen Mitbewohner zu sein. Doch der Klimawechsel bietet auch eine angenehme Überraschung: Nun

öffnet sich der sagenumwobene »Vault«, eine verborgene Kammer voll unfassbarer Reichtümer.

Vier gegen Pandora

In dieser Zeit des Wandels kommen vier Reisende auf Pandora an: Der Ex-Soldat Roland, der Jäger Mordecai, ein Hüne namens Brick und die schöne Lilith. Die vier repräsentieren die Spielerklassen in **Borderlands**, die sich im Wesentlichen nur in ihrer Spezialfähigkeit unterscheiden. Der Soldat kann einen automatischen Geschützturm aufbauen, der Jäger setzt einen Falken ein, Brick wird zur Nahkampfmachine und Lilith macht sich unsichtbar.

Gearbox hatte eigentlich für jeden der vier eine eigene Story versprochen, im fertigen Spiel haben wir davon aber nichts mitbekommen. Die Handlung von **Borderlands** entfaltet sich für alle gleich und beginnt mit einer merkwürdigen Vision: Direkt bei unserer Ankunft im Wüstenkaff Fyrestone erscheint uns eine ätherische Da-

me, eine Art Schutzengel, die uns anweist, den Vault zu finden. Und weil der ja mit Schätzen überquellen soll, kommen wir ihrem Wunsch sehr gern nach.

Dutzende Aufträge

In Fyrestone erklärt uns ein kleiner Roboter das Spielprinzip. **Borderlands** funktioniert wie ein Rollenspiel, nur eben als Shooter. Anstatt geradlinig der Story zu folgen und uns von Zwischensequenzen und geskripteten Passagen leiten zu lassen, hangeln wir uns mit ständig wechselnden Auftragnehmern von Quest zu Quest durch Pandora. Die Suche nach dem Vault entspricht dabei allenfalls dem Hauptmissions-Strang. Der hebt sich nur dadurch von den anderen Sammel- und Jagd-Quests des Spiels ab, dass hier gelegentlich diese Schwurbeldame auftaucht. Insofern läuft **Borderlands** immer nach demselben Schema ab: Quest annehmen, zum Zielort laufen, Anzahl X an Feinden erledigen, Anzahl Y an



Jeder **Gegnertyp** besitzt eine verwundbare Stelle. Bei diesen Viechern ist es der ungepanzerte Hinterleib.



Elektrowaffen schalten die Schutzschilde unserer Feinde blitzschnell aus.



Bossgegner lassen massenweise Belohnungen fallen.



Bei jedem Treffer werden die Schadenswerte eingeblendet. Das kann die Übersicht stören und wirkt in einem Shooter fehl am Platz.

Gegenständen einsammeln, gelegentlich Boss Z umnieten, Quest abgeben. Das kann langweilen.

Ein Mann und sein Auto

Pandora besteht nicht aus einer komplett offenen Spielwelt, sondern ist in mehrere Dutzend Abschnitte eingeteilt. Deren Größe reicht vom kleinen klassischen Shooter-Schlauchlevel zum mittelgroßen Schlachtfeld à la **Battlefield 2**. Die Gebiete sind aber nicht direkt miteinander verbunden. Stattdessen betätigen Sie einen schmucklosen Ausgangsknopf und werden dann in die Nachbarzone teleportiert. Des-

halb fühlt sich Pandora nicht wie eine zusammenhängende Spielwelt an. Später dürfen Sie ein Schnellreise-System nutzen, um sich direkt in bestimmte Regionen zu zaubern. Eine Übersichtskarte der Welt gibt es nicht.

Um die größeren Abschnitte von **Borderlands** nicht zu Fuß abzatschen zu müssen, können Sie an regelmäßig eingestreuten Terminals Autos bestellen, die Ihnen dann vor die Füße teleportiert werden. Die schicken Buggys stören allerdings die Balance des Spiels: Die Dinger sind je nach Wunsch mit einem schweren MG oder Raketenwerfer ausgestattet, jeweils mit unbegrenztem Muni-

tionsvorrat – totaler Overkill. Außerdem walzen die Karren sogar die größten Pandora-Monster platt und nehmen dabei nur minimalen Schaden (der sich auch noch regeneriert). Selbst wenn Sie mal eine der Schüsseln zersammeln, ordern Sie sich einfach eine neue. Die kosten nämlich nichts. Und weil Sie die Mühlen nicht aufrüsten oder individuell verzerren dürfen, entwickeln Sie keinerlei Bindung zu »Ihrem« Auto. Wenigstens passen die Buggys in manche Levelabschnitte nicht hinein. Außerdem haben sie eine Bedienungsmacke: Die Dinger lenken da hin, wohin die Maus zeigt. Vorwärts fahren und rückwärts schießen geht also nicht.

Die Klassen



Der **Soldat** stellt einen Geschützturm auf, der Feinde auf Korn nimmt und einen Schutzschild bietet. In höheren Levels kann das Ding auch heilen und Munition spenden.



Statt auf Technik setzt der **Jäger** auf einen zahmen Falken, der in regelmäßigen Abständen seine Gegner zerhäckselt. Außerdem ist der Jäger ein hervorragender Scharfschütze.



Der **Berserker** macht seinem Namen alle Ehre und verfällt ab und zu in einen unaufhaltsamen Prügelrausch. Mit Schusswaffen kann er aber ebenfalls umgehen.



Als sie mit Alien-Technologie in Berührung kam, entwickelte die **Sirene** magische Fähigkeiten. Jetzt kann sie sich unsichtbar machen und Waffen mit Bonusschaden versehen.

TECHNIK-CHECK

BORDERLANDS

Technik-Tipps

- ▶ Borderlands läuft auch auf alten Rechnern flüssig, wenn Sie einige Kompromisse beim Detailgrad eingehen.
- ▶ Das Spiel benötigt Shader Model 3.0.
- ▶ Im High-End-Bereich läuft Borderlands auf Nvidia-GTX-

Grafikkarten deutlich besser als auf vergleichbaren Ati-Radeon-Modellen.

Checkliste

- ▶ 7,0 GByte freier Festplattenspeicher
- ▶ Zweikern-Prozessor
- ▶ 1,5 GByte RAM
- ▶ Shader-3.0-Grafikkarte **NG**

SO LÄUFT BORDERLANDS AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

1	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900GT	7900 GTX	7950 GX2	
GRAFIKKARTE								
Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900GT	7900 GTX	7950 GX2	
Geforce 8/9	8300i GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	9800 GTX	GTS 250	
Radeon GTX								
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX		
Radeon HD 3&4	HD 3850	HD 3870	HD 4830	HD 4770	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870X2
Radeon HD 5					HD 5750	HD 5770	HD 5850	HD 5870
2								
Athlon 64 X2	3800+	4400+	5000+	6000+	6400+			
Phenom	X3 8450	X3 8750	X4 9550	X4 9650	X4 9950			
Phenom II								
Core 2 Duo	E4300	E4600	E6600	E7400	E8200	E8500	E8600	
Core 2 Quad				Q6600	Q9300	Q9550	Q9650	Q9770
Core i5/i7				i5 750	i7 860	i7 920	i7 870	i7 965 XE
3								
Speicher in MB	512	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144

4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 minimale Details, alles aus	läuft so flüssig: 1680x1050 mittlere Details, Dynamische Schatten, Einschüsse: An	läuft so flüssig: 1920x1200 maximale Details, alles an, 8x anisotrope Filterung
LEGENDE	ruckelt stark			



Die **Buggys** sind schwer kleinzukriegen, stark bewaffnet und gratis. Das bringt die Balance durcheinander.



Unser **Geschützturm** hat mit seinem Feuerbonus gleich drei Gegner in Brand gesetzt.

50 Erfahrungsstufen

Der zweite Motivationsfaktor von **Borderlands**: das Levelsystem. Sie sammeln nicht nur Waffen, sondern auch Erfahrungspunkte. Mit jedem Stufenaufstieg vergeben Sie einen Talentpunkt im Fähigkeitenbaum Ihrer klassenspezifischen Spezialität. Der Soldat steigert so die Feuerkraft seines Geschützturms, der Jäger lässt seinen Falken auf immer mehr Gegner gleichzeitig los. Je öfter Sie außerdem eine Waffe einer bestimmten Gattung benutzen, desto besser lernen Sie mit diesem Schießesein-Genre umzugehen. Doch damit erschöpft sich die Rollenspiel-Komponente von **Borderlands**. Für einen Shooter fehlt es dem Spiel also an Führung und Inszenierung, für ein Rollenspiel kommt die Charakterentwicklung viel zu kurz. Es gibt nicht einmal Kleidungsstücke, die Sie Ihrem Helden anziehen könnten, und selbst wenn es die gäbe, fehlt die Außenkamera. **Borderlands** spricht also in erster Linie unser aller Sammeltrieb an, und wer den nicht hat, wird an dem Spiel nicht allzu lange Freude finden.

Vier Team-Spieler

Zwei Besonderheiten bringt **Borderlands** dann doch noch mit. Das ist zum einen der erfrischend

andere Grafikstil. Dank des Cel-Shading-Verfahrens bekommt das Spiel einen schicken Comic-Look, ohne zum Kinderkram zu verkommen: Offensichtlich können auch Strichmännchen in Flammen aufgehen, heftig bluten oder Körperteile verlieren.

Die andere Besonderheit von **Borderlands** ist der Koop-Modus. Sie dürfen mit bis zu drei Freunden gleichzeitig durch Pandora ziehen. Hier zeigt sich der Plan hinter den Charakterklassen: Brick, der Berserker, dient als »Tank«, also als Frontkämpfer, während der Soldat die Gruppe mit seinem Geschützturm unterstützt und heilt (die richtigen Upgrades vorausgesetzt) und die anderen beiden Schaden verursachen. **Borderlands** hetzt den Gruppen stärkere Gegner auf den Hals, spendiert dabei aber auch wertvollere Belohnungen. Ein System, das die dann gerecht an die Mitspieler verteilt, fehlt allerdings, und handeln können Sie mit Ihren Kollegen auch nicht.

Eine Fahrgemeinschaft

Wer Stunk mit einem Mitstreiter bekommt, kann ihn per Nahkampfattacke zum Duell fordern. Oder aber Sie verziehen sich mit dem Burschen (oder Mädels) in eine der Arenen des Spiels. Abgesehen von etwaiger Genußnutzung ziehen Sie daraus allerdings keine Vorteile. Einen Nutzen haben Gefährten aber in jedem Fall: Sollte Ihre Lebensenergie mal auf null fallen, können die Sie wiederbeleben. Im Straßenverkehr sind Sie zu viert aber absolut sicher: Weil nur zwei Spieler in ein Auto passen, müssen Sie als Quartett mit mindestens zwei Karren herumfahren. Dabei lenkt ein Spieler und bedient das fixierte Front-MG, sein Beifahrer kontrolliert das frei schwenkbare Bordgeschützt. So können Sie also auch vorwärts fahren und rückwärts schießen. Damit sind Sie dann endgültig unaufhaltsam. **FAB**

BORDERLANDS

ROLLENSPIEL-SHOOTER

ENTWICKLER	Gearbox (Brothers in Arms: Hell's Highway, GS 11/08: 87 Punkte)	
PUBLISHER	2K Games	TERMIN (D)
SPRACHE	Englisch	30.10.2009
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 25 Seiten Handbuch	CA. PREIS
		ca. 45 Euro
		USK
		ab 18 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

GENRE ACTION

SCENARIO: realistisch fiktiv

FREIHEIT: linear offene Welt

HANDLUNG: einfach komplex

GEWALT: keine brutal

SPIELABLAUF: Action Taktik

SPRACHEN: Nach einer Weile motiviert in erster Linie der Sammeltrieb.

EINSTIEG: HAUPTSPIEL: ENDSPIEL:

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Schnelle Reaktionen
			<input checked="" type="checkbox"/> Orientierungsfähigkeit
			<input type="checkbox"/> Logik & Überlegung
			<input type="checkbox"/> Geduld
			<input checked="" type="checkbox"/> Handeln unter Zeitdruck
			<input type="checkbox"/> Vorausplanung
			<input type="checkbox"/> Mikromanagement
			<input type="checkbox"/> Teamfähigkeit

EINSTIEG: leicht schwierig

SPIELMECHANIK: einfach komplex

SPIELTEMPO: langsam schnell

HILFEN: Tutorial, Tipps in den Ladebildschirmen

SPEICHERSYSTEM: Speicherpunkte

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHERND-PCs	3D-GRAPHIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 6600 / 6800
			<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 7800 / 7900
			<input checked="" type="checkbox"/> Geforce 8800 / 9800
			<input checked="" type="checkbox"/> X2 Geforce 9600
			<input checked="" type="checkbox"/> Geforce GTX 200
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1600
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon X1800 / X1900
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 2900
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 3800
			<input checked="" type="checkbox"/> Radeon HD 4800

PROFITIERT VON: EAX

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10

KOPIERSCHUTZ: keine Angabe

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER): Koop (4)

SPIELTYPEN: Netzwerk, Internet

SERVERSUCHE: GameSpy

DEDICATED SERVER: nein

MULTIPLAYER-PASS: 40 Stunden

FAZIT: Komplett im Koop spielbar, allerdings fehlen Komfortfunktionen.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ erfrischender Comic-Look + Tag-Nacht-Wechsel + schicke Charaktermodelle + nervige Trefferwert-Einblendungen	8 / 10
SOUND	+ cooler Mix aus Western- und Endzeit-Musik + knackige Waffensounds + gute Sprecher ... aber immer dieselben	8 / 10
BALANCE	+ zweite Chance vor dem Ableben + stärkere Gegner im Koop + Bosse sind keine besondere Herausforderung + Autos übermächtig	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Mischung aus Endzeit-Dramatik und Western-Klamauk + praktisch keine Zwischensequenzen + keine komplett freie Spielwelt	8 / 10
BEDIENUNG	+ aufgeräumtes Interface + schnelle Waffen-Vergleichsfunktion + kein freies Speichern + Inventar als Textwüste	8 / 10
UMFANG	+ für einen Shooter sehr große Spielwelt + Zillionen von Waffen + auf Dauer immer die gleichen Quests und Gegner	9 / 10
LEVELDESIGN	+ stimmungsvolle Einöden und Schrottsstädte + handgebaute Levels + gruselig-düstere Innenlevels + zu wenig Abwechslung	9 / 10
KI	+ Banditen fliehen nach schweren Treffern ... + verhalten sich ansonsten aber ziemlich hilflos + Feinde rennen gegen Autos an	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ riesiges Arsenal + vier Kämpferklassen + Preis, Leistung und Farbcode der Knarren nicht immer verhältnismäßig	8 / 10
HANDLUNG	+ interessanter Einstieg ... + doch später kaum noch Führung + Story-Quest nicht als solche erkennbar + Textkästen statt Dialoge	6 / 10

PREIS/LEISTUNG: Sehr gut

FAZIT: Etwas eintöniger Shooter-Rollenspiel-Mix.

78

SPIELPASS

Ballersucht

Fabian Siegmund: Während ich Borderlands spiele, frage ich mich gelegentlich: »Warum mache ich das eigentlich?« An sich hat man mit Level 20 nahezu alle Gegner- und Landschaftstypen gesehen, die Story ist nur ein kaum sichtbarer Faden in der Einöde, und doch spiele ich weiter – schönen Dank an meinen Sammeltrieb. Schade, dass sich das Spiel nach einer Weile auf seine Suchtwirkung reduziert. Bei dem coolen Szenario und dem schicken Grafikstil wäre mehr drin gewesen.



fabian@gamestar.de