

Borderlands 2

Mehr Leben und Abwechslung auf Pandora: Die Gamescom-Demo von Borderlands 2 hat schon eine Menge Spaß versprochen. Von Kai Schmidt und Petra Schmitz

Angeschaut

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Take 2** Entwickler: **Gearbox (Duke Nukem Forever, GS 08/11: 68 Punkte)**
Termin: **2012** Status: **zu 75 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7543

Unter den Gegnern sind auch solche **Powerloader**, die ordentlich zulangen können.



Laut dem Entwickler Gearbox sind die meisten Fortsetzungen nicht viel mehr als Map-Packs mit zusätzlichen Missionen. Um diesen Fehler bei **Borderlands 2** nicht auch zu machen und die Fans nicht mit Fließbandware vor den Kopf zu stoßen, versucht man, die Elemente vom Vorgänger **Borderlands** zu evolutionieren und in ein technisch aufwändiges Spielgerüst zu packen. Die Gamescom-Demo führt uns wieder nach Pandora, **Borderlands 2** spielt auf dem gleichen Planeten wie der erste Teil. Nur bekommen wir jetzt auch frostige Regionen zu sehen. Vor uns erhebt sich eine Tundralandschaft, Schneeverwehungen und bizarre Eisgebilde

bestimmen den Charakter dieses Abschnitts. Ein Eisgebilde, das beinahe wie ein Baum aussieht, sticht besonders hervor. Als wir es genauer in Augenschein nehmen wollen, bricht ein haariges Monster aus dem hohlen Stamm. Eine Schrift verrät, dass

es sich bei dem affenähnlichen Wesen um einen Bullymong handelt. Doch völlig egal, wie es heißt – dem Vieh knurrt offensichtlich der Magen. Und da es im ewigen Eis nichts anderes gibt, stürzt es sich auf die einzige Lebensform, die es finden kann: uns!

⊕ Stärken

- + lebendige Welt
- + größer als der Vorgänger
- + charmante Cel-Shading-Optik

⊖ Schwächen

- Wird die Story so mau wie in Teil 1?



In der Eiswüste greifen uns ausgehungerte **Bullymong** an.



Die Welt von Borderlands 2 ist voller **bizarrer Geschöpfe**, die uns an den Kragen wollen.

Zum Glück haben wir die Waffe bereits im Anschlag und pumpen das Biest mit Blei voll – in diesem eisigen Klima hilft man dem Frierenden schließlich gerne. Kugel um Kugel landet im Pelz des Schneemonsters, bis es schließlich alle Viere von sich streckt. Aus Sicht des Umweltschutzes etwas heikel: Wir tragen eine Wegwerfwaffe bei uns. Diese Ballermänner lädt man nicht nach, sondern wirft sie im hohen Bogen weg, sobald keine Kugeln mehr im Magazin stecken. In der Hand materialisiert sich anschließend wie durch Zauberei eine neue Puste. Natürlich gibt es auch herkömmliche Bleispritzen, bei denen wir das Magazin wechseln müssen. Sämtliche Waffen lassen sich beidhändig benutzen (vorausgesetzt, man hat zwei Exemplare im Gepäck), und die unterschiedlichen Bauteile kann man coolerweise an anderen Fabrikaten anschrauben, um sich abgedrehte Unikate zusammenzustellen.

Im nächsten Abschnitt geht es deutlich hitziger zu – und das nicht nur im Hinblick aufs Klima: In einer ausgedörrten Endzeitwüste voller schäbiger Holzhütten und aus Schrottmaterialium zusammengezimmerter Bastionen treffen wir auf die Bandits, einen Haufen Nomaden. Das Motto der Bandits

lautet: große Magazine, viele Kugeln, Riesenspaß. Entsprechend sehen die klobigen Schießprügel auch aus. Ob klobig oder nicht, uns kommen die Dinger für das folgende Feuergefecht gerade recht. Neben unzähligen Fußtruppen, die mit Pistolen und Beilen zum Angriff blasen, stellt sich uns auch ein dickerer Brocken entgegen: Der »Nomad Torturer« versteckt sich hinter einem stählernen Schutzschild, an den ein schreiender Zwerg gekettet ist. Der wird zur unverhofften Hilfe im Kampf. Ballern wir nämlich die Fesseln weg, nimmt der Geschundene Rache an seinem Peiniger. Der Kampf David gegen Goliath geht in diesem Fall zwar zugunsten des Riesen aus, doch immerhin hat der Zwerg die Gesundheitsleiste des Foltermeisters angekratzt.

Eigenständiges Handeln können wir aber nicht nur beim wütenden Zwerg beobachten, sondern auch sonst: Die Gegner suchen die Umgebung nach Objekten ab, die sie als Waffe benutzen könnten, sofern ihre Munition zur Neige gegangen oder die Axt zerbrochen ist. Laut dem Entwickler Gearbox sollen die Widersacher all das tun können, was ein menschlicher Spieler auch tun kann. So soll die Welt von **Borderlands 2** im-

mer in Bewegung und glaubhafter als im Vorgänger sein. Außerdem ist das Spiel etwa drei Mal so groß wie der erste Teil, und alle markanten Punkte, die man zum Beispiel von einem Berg aus sieht, darf man tatsächlich auch bereisen.

Große Magazine, viele Kugeln, Riesenspaß!

Borderlands 2 teilt sich in mehrere Abschnitte auf (darunter die Eiswüste und die Einöde). Auf der Karte können wir während der Präsentation noch einen Sumpf ausmachen, doch Informationen dazu will uns Gearbox selbst auf gezielte Nachfrage nicht geben. Unabhängig davon, macht uns das, was wir gesehen haben, ziemlich heiß auf **Borderlands 2**. Nicht zuletzt dank der riesigen Welt, die wir im Koop mit bis zu drei weiteren Spielern erkunden können. Wir befürchten, dass **Borderlands 2** ein ähnlicher Zeitfresser wie der erste Teil werden wird. Doch wie gut, dass das Spiel erst 2012 erscheinen soll. In diesem Jahr hätten wir es nicht mehr unterbringen können. **KS PET**



Die mächtigen **Wummen** dürfen wir uns in Borderlands 2 zum Teil selbst zusammenschrauben.



Bitte mit Handlung

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Am ersten Borderlands hat mir bei Weitem nicht alles gefallen, aber das Müdeste war noch immer die verkorkste beziehungsweise nicht vorhandene Handlung. Dabei ging's doch so gut los. Wenn Gearbox zusammen mit all den Verbesserungen bei Borderlands 2 auch noch gescheite Quests rund um eine gescheite Handlung ins Spiel packt, dann kann Borderlands 2 auch für Solisten interessant werden. Ansonsten wird der Titel seinen Reiz wieder hauptsächlich aus dem Koop-Modus ziehen.