

## ⊕ Stärken

- + vier neue Charaktere
- + verfeinerte Rollenverteilung im Koop-Multiplayer
- + stärkerer Fokus auf Story und Hintergrund
- + blödsinnig-toller Humor

## ⊖ Schwächen

- neue Charaktere erinnern an Helden aus dem ersten Teil
- keine Neuerungen beim Spielprinzip

Schaden gefällig? Auf Knopfdruck wird **Assassine** und Scharfschütze Zer0 unsichtbar, je länger er unsichtbar bleibt, desto heftiger der nächste Angriff, aber umso länger bis er wieder unsichtbar werden kann.

Der **Commando** bringt zwar ebenso einen defensiven Gefechtsturm mit, schmeißt den aber viel lieber mitten in den Kampf, um mit explosiver Munition Gegnerhorden auszudünnen und den Rest dann im Nahkampf niederzumachen.

Der **Gunzerker** macht eine Sache, aber die besonders gut: ballern. Mit zwei Waffen gleichzeitig erhöht er die Feuerkraft der Gruppe um ein Vielfaches und hält gleichzeitig mehr aus als alle anderen Helden zusammen.

Die neue **Sirene** hat mit der alten nur den Klassennamen gemein. Sie heilt Verbündete und sperrt mit dem Phaselock übermächtige Gegner einfach in einer Zeitblase ein, um sie aus dem Kampf zu nehmen.

# Borderlands 2

»Kotz dir den Schädel vor Freude weg« verspricht der aktuelle Trailer des Action-Rollenspiels. Wir fragten beim Entwickler Gearbox nach, wie viel Freude die neuen Charaktere in Borderlands 2 wirklich bringen. Von Dennis Kogel

## Angeschaut

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Gearbox Software (Duke Nukem Forever, GS08/11: 68 Punkte)**  
Termin: **18.9.2012** Status: **zu 70 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7543](http://GameStar.de/Quicklink/7543)

**D**as Action-Rollenspiel **Borderlands** war 2009 ein enorm erfolgreicher Koop-Titel. Zusammen mit Freunden konnten wir mit vier unterschiedlichen und unverbraucht wirkenden Helden in grob zusammengesetzten Buggys über die Dünen des fremden Planeten Pandora brettern und

mit massig Waffen und Spezialfähigkeiten Psycho-Gnome, Skags und Konzerndrohnen aufmischen. Auf Dauer wurde das Spielkonzept – eine Mischung aus testosteronigem Ego-Shooter und Sammelsuchtspirale im **Diablo**-Stil – aber eintönig.

Genau gegen diese Eintönigkeit schickt der Entwickler Gearbox in **Borderlands 2** vier

neue Helden in die Schlacht. Aber Hand aufs Herz, die neuen Charaktere wirken wie die lange verschollen geglaubten Zwillinge der alten Truppe. Aus Soldat Roland, der im Vorgänger mit seinem Geschützturm für Unterstützung sorgte, wird Commando Axton, der mit seinem Abwehrturm für Unterstützung sorgt. Die Punk-Sirene Lilith aus dem ersten Teil weicht der optisch braveren



Der **Gunzerker** brätzt vor allem aus vielen unterschiedlichen Knarren auf seine Gegner. Granaten sorgen für den zusätzlichen Wumms.

Sirene Maya. Statt dem psychisch-labilen Berserker Brick, der Gegnerhorden zu Brei schlagen konnte, darf diesmal der wahnsinnige Gunzerker Salvador mit zwei Waffen gleichzeitig surreale Kunst aus zerschossenen Banditen in den Wüstensand zeichnen. Der mysteriöse, messerschwingende Jäger und Scharfschütze Mordecai wird ersetzt durch den mysteriösen, schwertschwingenden Assasinen und Scharfschützen Zero. Auf den ersten Blick scheinen also die neuen Charaktere lediglich neue Modelle zu sein. Alles beim Alten, Gearbox?

»Auf keinen Fall!«, widerspricht uns Jeremy Cooke, Art Director beim Entwickler Gearbox, in einem Interview. »Was unsere Charaktere definiert, ist die Art, wie ihre Spezialfähigkeiten funktionieren.« Aber ähneln sich nicht gerade diese Fähigkeiten? Commando Axton und Soldat Roland benutzen beide einen mobilen Verteidigungsturm, bei der Sirene scheint sich nur der Name geän-

der Sirene scheint sich nur der Name geändert zu haben, der Berserker darf jetzt noch mehr ballern, und der Scharfschütze heißt jetzt anders und hat halt ein größeres Messer. Was ist da anders? »Unsere neuen Charaktere sind im Vergleich zu den alten Helden thematisch ziemlich ähnlich, aber die Dinge, die die Spieler machen, sind fundamental anders«, verspricht uns Cooke, »jeder neue Held soll eine frische Rolle bekommen, die sich maßgeblich von der des Vorgängers unterscheidet«.

## Fundamentale Neuerungen?

dert zu haben, der Berserker darf jetzt noch mehr ballern, und der Scharfschütze heißt jetzt anders und hat halt ein größeres Messer. Was ist da anders? »Unsere neuen Charaktere sind im Vergleich zu den alten Helden thematisch ziemlich ähnlich, aber die Dinge, die die Spieler machen, sind fundamental anders«, verspricht uns Cooke, »jeder neue Held soll eine frische Rolle bekommen, die sich maßgeblich von der des Vorgängers unterscheidet«.

Während Soldat Roland vor allem dabei glänzte, Mitspieler im Koop-Modus mit Heilung und Munition zu versorgen, geht Com-

mando Axton weitaus aggressiver vor. Mit seinen Fähigkeiten als Guerilla-Kämpfer soll er in Feuergefechten auf kurze Distanz für Schaden sorgen, mit Explosionen aus dem Schwarzpulver-Talentbaum Gegnerhorden beseitigen und seinen Turm mit den Survival-Fähigkeiten dazu nutzen, Teammitglieder zu beschützen. Tolle Neuerung: Weil Axtons

Turm von der Hightech-Waffenmanufaktur Dahl stammt, verändert jeder in unterschiedliche Fähigkeiten investierte Skillpunkt das Aussehen des Turms. Mit dem »Double Up«-Skill etwa feuert der Turm aus gleich zwei Läufen. Wenn wir online einem uns eigentlich unbekanntem Commando begegnen, sehen wir schon an der Optik des



## Interview

Jeremy Cooke liebt Käse und olympisches Bogenschießen und ist Art Director bei Gearbox. Dieses Mal soll er dafür sorgen, dass wir mehr als nur Wüsten auf Pandora zu Gesicht bekommen.

**GameStar** Ganz einfach gefragt: Warum habt ihr überhaupt die Klassen verändert?

**Jeremy Cooke** Wir wollten einfach frisch bleiben und ein paar neue Ideen ausloten. Es hätte sich ziemlich trivial angefühlt, einfach die alten Charaktere mit samt Fähigkeiten zurückzubringen. Wir wollten etwas Spannendes machen, den Spielern etwas Neues bieten. So viele Spieler haben den ersten Teil inklusive DLC mehrmals mit unterschiedlichen Charakteren durchgespielt – da ist eine neue Erfahrung einfach viel interessanter als ein lahmmer Aufguss.

► **Mit welchen der Fähigkeiten würdest du uns die neuen Klassen schmackhaft machen?**

◀ Wir hatten im ersten Teil ja die Longbow-Granaten, das waren Granaten, die sich zum Zielort teleportiert

haben, um dann zu explodieren. Das kann der Commando jetzt mit seinem Turm machen, um weit entfernte Gegner zu erledigen. Beim Gunzerker geht es primär um die ganzen Kombinationsmöglichkeiten. Du kannst also auch ein vorsichtiger Spieler sein und mit zwei Scharfschützengewehren unterwegs sein. Eine Fähigkeit der Sirene, die viele Spieler glücklich machen sollte, heißt »Rez«. Sie kann damit Spieler, die schon halbtot am Boden liegen, in ihren Phaselock einschließen und aufpäppeln. Mein Lieblingsskill beim Assasinen muss aber »Be Like Water« sein. Wenn du damit einen Gegner anschießt, wird dein nächster Nahkampfangriff stärker und umgekehrt. Das fördert einen sehr flüssigen Stil, der sehr viel Spaß machen wird.

► **Jetzt haben wir einiges über die neuen Charaktere**

**erfahren, aber wie werden sie in der Gruppe zusammenarbeiten?**

◀ Schwere Frage! Jeder Charakter soll eine Vielzahl von Rollen einnehmen dürfen. Wir wollen, dass unsere Spieler entscheiden, wie sie diese Rollen zusammenbringen. Wir hatten Spieler, die einfach alles auf maximalen Schaden gestellt haben, um sich durch das Spiel zu schießen, aber auch Gruppen, die taktiert und clever Rollen verteilt haben: »Ich unterstütze euch, du machst den Schaden, du hältst die Monster in Schach«, und so. Ich glaube, auf diese Frage gibt es bei Borderlands 2 keine einfache Antwort. Uns geht es vor allem um Flexibilität. Darum, mit Freunden zusammenzukommen, zu spielen, was auch immer du willst, und sich gemeinsam eine Strategie auszudenken.



Wie der Vorgänger: quietschbunt und voller schräger Gegner.



Angriffe auf Banditensiedlungen? Natürlich auch wieder in Borderlands 2.

Geschützturms sofort, ob wir es mit einem unterstützenden Teamplayer oder einem Fan lauter Explosionen zu tun haben.

Warum bleibt bei den interessanten Neuerungen der Soldatenklasse also die Sirene erst mal nur Sirene? »Das hat mit der Hintergrundgeschichte zu tun«, erläutert Cooke, »es gibt nur sechs Sirenen im ganzen Universum, und jede einzelne von ihnen hat

## Neue Rollen, mehr Freiheiten

eine andere Kraft.« Statt mit dem Phasewalk übers Feld zu schleichen, benutzt Maya den Phaselock, um das Schlachtfeld unter ihre Kontrolle zu bringen. Einen übermächtigen Bossgegner sperrt Maya damit temporär in eine Blase, aus der er bloß hilflos zuschauen kann, wie die Helden das Banditenfußvolk zerlegen. Auch als Zielvorgabe soll die Fähigkeit hervorragend funktionieren: Konzentrieren sich nämlich alle Mitspieler auf den sichtbar eingesperrten Gegner, sollte auch der härteste Feind vergleichsweise schnell am Boden liegen. Und bevor ein Gegner wieder aus der Blase hüpfte, heilt die neue Sirene die gesamte Gruppe mit ihren Harmonie-Fähigkeiten. Vor allem im taktischen Zusammenspiel mit

anderen Helden wird sich zeigen, wie wertvoll die neue Sirene ist.

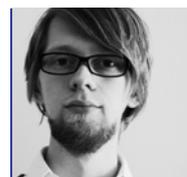
Etwas weniger taktisch soll es dagegen mit Familienmensch und Gunzkerker Salvador zugehen. Mit seiner Spezialfähigkeit schnappt er sich gleich zwei Waffen aus seinem Inventar und »dreht dann völlig durch«, lacht Cooke. Als der größte Waffennarr des Spiels ist der Gunzkerker in gewisser Weise das Aushängeschild von **Borderlands 2**. Sobald Salvador in Rage gerät, hagelt es heftige Boni: Größere Magazine, erhöhte Feuerrate und Munitionsregeneration sollen ihn zu einer Zerstörungsmaschine machen. Sorgen macht uns nur der wegfallende Fokus auf den Nahkampf, der die Schießerei des Berserkers im ersten Teil aufgelockert und ihn zu einer so spaßigen Klasse gemacht hat. »Salvador hat auch ein paar besondere Angriffe für den Nahkampf«, erklärt Cooke, »aber wir glauben, dass der Kampf mit zwei Waffen viel mehr Freude bereitet.« Vor allem das Entdecken neuer Waffenkombinationen soll über lange Zeit motivieren.

Wenn der Gunzkerker der offensichtlichsste Charakter des Spiels ist, dann ist Assassine Zer0 sein Gegenteil. Der mysteriöse Killer trägt dunkle, funktionale High-Tech-Kleidung, verbirgt das Gesicht hinter einem roten Sichtschutz und schleicht unsichtbar über das Feld, um Gegner mit dem Energie-

schwert zu zersäbeln. Zer0 spricht nicht, er (oder sie?) kommuniziert nur über ein holographisches Display am Helm, das Emotionen durch Smileys darstellt. »Wir wollten einen geheimnisvollen Charakter haben, und das harmoniert hervorragend mit seinen Fähigkeiten«, sagt Cooke. Zer0 kann wie Lilith aus dem ersten Teil unsichtbar werden; je länger er unsichtbar bleibt, desto mehr Schaden verursacht der nächste Angriff und desto länger braucht es aber auch, bis er wieder unsichtbar werden kann. Ein kluges System. Zer0 ist der einzige Charakter im Spiel, der einen ganzen Talentbaum für nur eine Waffe – das Scharfschützengewehr – hat und erinnert damit auch dezent an Jäger Mordecai. Wird der Assassine also ein reiner Scharfschütze mit Unsichtbarkeitsfunktion? »Zer0 kann trotzdem sehr unterschiedlich gespielt werden«, verspricht Cooke. Besonders spannend klingt dabei die Mischung aus Scharfschütze und Ninja, die sich auf Schnelligkeit und Geschicklichkeit verlässt, um über jede Distanz Schaden anzurichten.

Wir können also Entwarnung geben: Die Ähnlichkeiten der Charaktere mit ihren Vorgängern scheinen nur vordergründig zu sein. Die Mischung der Fähigkeiten klingt einleuchtend und jeder der Charaktere für sich nach einer interessanten Erfahrung. Bleibt nur abzuwarten, ob **Borderlands 2** uns am Ende auch genug Gelegenheit geben wird, die neuen Fähigkeiten sinnvoll einzusetzen. Dennis Kogel / PET

Im ersten Borderlands dominierten Wüstenlandschaften. In Borderlands 2 soll's mehr optische Abwechslung wie diese **Schneelandschaft** inklusive passender Monster geben.



### Die besseren Zwillinge

Dennis Kogel  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Die neuen Charaktere scheinen trotz offensichtlicher Ähnlichkeiten zum ersten Teil spannend und frisch genug für einen Nachfolger. Fähigkeiten wie die modulare Kanone des Commando, die unterstützenden Fähigkeiten der Sirene und die sich schnell ändernde Spielweise des Assassinen machen Lust aufs Experimentieren. Gearbox könnte also wirklich ein Rezept gegen die Eintönigkeit in Borderlands 2 gefunden haben.