

⊕ Stärken

- + spaßige Koop-Ballerei
- + motivierende Item-Hatz
- + cooler Comic-Stil

⊖ Schwächen

- etwas maues Missionsdesign
- teils fummelige Menüs

Borderlands 2

Halb Action-, halb Rollenspiel, aber doppelter Koop-Spaß. Wir haben uns erstmals durch zwei Missionen der potenziellen Hit-Fortsetzung geballert. Von Daniel Matschijewsky

Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Gearbox (Duke Nukem Forever, GS 08/12: 68 Punkte)**
Termin: **21.9.2012** Status: **zu 80 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7543

Auf DVD: Preview-Video

Während Zero das **Skag-Mutttertier** zersäbelt, halten wir dem Schurken mit unserer Sturmge-
wehr den Rücken frei.



Vier gegen den Rest der Borderlands-Welt. Wie schon im Vorgänger ist der **Koop-Modus** das Herz des Spiels.



Wir müssen am PC mit einem Gamepad spielen?!«, rufen wir entrüstet, als wir uns beim Anspiel-Event von **Borderlands 2** an einen der verfügbaren Testrechner setzen. Da kommt es mittlerweile schon selten genug vor, dass uns Entwickler ihre Spiele in so einem frühen Stadium überhaupt auf dem PC und nicht auf einer Konsole zeigen. Und dann verweigert man uns – wie Gearbox bei **Borderlands 2** – auch noch die für unsere Lieblingsplattform typische Kombination aus Maus und Tastatur. Doch keine drei Minuten nach dem Start des Action-Rollenspiels war dieses Luxusproblem bereits vergessen. Denn wie schon der Vorgänger von 2009 setzt auch **Borderlands 2** auf einen spaßigen Koop-Modus, die motivierende Jagd nach immer besseren Waffen sowie das skurril-witzige Endzeit-Szenario. Mehr vom Altbekannten also? Mitnichten, denn die Entwickler wollen durch diverse (Mini-)Neuerungen auch so manche Schwäche des ersten Teils ausmerzen.

Für die Koop-Partie schickte uns Gearbox in zwei Missionen aus dem zweiten Drittel der wahlweise alleine oder gemeinsam mit bis zu drei Freunden spielbaren Kampagne. So mitten ins Spiel »geworfen« zu werden, macht es allerdings schwer abzuschätzen, wie gut **Borderlands 2** seine Geschichte präsentiert. Das hatte beim Vorgänger ja noch zu den größten Kritikpunkten gezählt. Die neue Handlung spielt fünf Jahre nach dem ersten

Die vier neuen Helden



Salvador setzt auf massive Feuerkraft und darf für einen kurzen Moment sogar zwei Knarren gleichzeitig zum Glühen bringen. Wir können ihn entweder auf kritische Treffer hin trainieren oder ihm mehr Lebenspunkte oder eine stärkere Panzerung spendieren.



Maya ist die Unterstützerin des Teams. Sie heilt Verbündete und hebt Feinde per »Phaselock« in die Lüfte, um sie kurzzeitig aus dem Gefecht zu nehmen. Die kesse Dame kann zwar gut austeilen, allzu viel Schaden vermag sie allerdings nicht einzustecken.



Axton fühlt sich sowohl im Nahkampf als auch mit großkalibrigen Waffen wohl. Zudem kann der Soldat einen Geschützturm aufbauen, der selbstständig auf Gegner feuert. Den so genannten »Sabre Turret« dürfen wir ebenso spezialisieren wie Axton selbst.



Zero, der Schurke des Teams, kann sich unsichtbar machen. Je länger er sich den Blicken seiner Feinde entzieht, desto mehr Schaden richtet er bei seinem Erstschlag an. Alternativ greift Zero zu einem Scharfschützengewehr, um die Gegner aus der Distanz zu beharken.

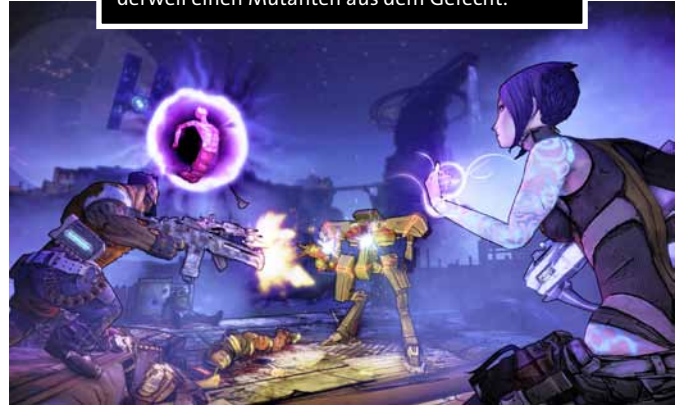
Teil und schickt mit Salvador, Maya, Axton und Zero vier komplett frische Helden auf den Planeten Pandora, wo nun der neue Oberschurke Handsome Jack, Chef der Hyperion Corporation, ein hartes Regiment führt. Cool: Laut Gearbox sollen auch die vier einstigen **Borderlands**-Recken um Brutalo Brick ein Wiedersehen feiern, wenn auch »nur« als KI-gesteuerte Questgeber. Wir sind allerdings skeptisch, ob **Borderlands 2** die erzähleri-

schen Schwächen seines Vorgängers auszumergen vermag. Die beiden von uns gespielten Missionen boten weder eine Einführung noch Dialoge oder Zwischensequenzen. Stattdessen bekamen wir lediglich über Funk mitgeteilt, wo wir als Nächstes hingehen sollen. Doch wie schon beim ersten Teil merkten wir auch in der **Borderlands 2**-Preview recht schnell, dass die Story hier nicht so wichtig ist, um mit dem Spiel Spaß zu haben.

Fahrzeugsequenzen sollen das Spiel auflockern. Gesehen haben wir davon aber noch keine.



Dank seines »Gunzerking«-Talents kann **Salvador** kurzzeitig mit zwei Waffen feuern. **Maya** nimmt derweil einen Mutanten aus dem Gefecht.



Stattdessen liegt das Gewicht auf launigen Koop-Ballereien. Beim Anspiel-Termin ziehen wir gemeinsam mit einem Pressekollegen ins Gefecht. Er als Maya, wir als Salvador. Die beiden Helden könnten unterschiedlicher nicht sein. Während Salvador auf massive Waffengewalt setzt und durch sein Spezialtalent »Gunzerking« zwei Knarren seiner Wahl gleichzeitig abfeuert, setzt Maya auf Unterstützung. Beispielsweise kann die Dame Feinde in die Luft heben und so kurzzeitig aus dem Gefecht nehmen. Oder aber sie heilt Kollegen – indem sie einfach mal auf die Hilfsbedürftigen feuert!

»Shoot'n'Loot« heißt das Motto

Jede Charakterklasse besitzt drei Talentbäume, die je rund ein Dutzend teils mehrfach ausbaubare Fertigkeiten bereit halten und viel Experimentierfreude wecken. So können wir Salvador etwa zielsicheres Schießen beibringen, um die Wahrscheinlichkeit kritischer Treffer zu erhöhen. Oder aber wir lassen ihn schneller nachladen. Vielleicht wären auch mehr Lebenspunkte ganz gut. Oder doch eine stärkere Panzerung? Was wir bisher vom Talentsystem gesehen haben, macht einen sehr guten Eindruck. Sowohl bei Salvador als auch bei Maya wirken sich unterschiedliche Skillungen spürbar auf das Spielerlebnis aus.

Doch nicht nur die gewählten Talente erlauben vielseitige Vorgehensweisen, auch das Waffenarsenal trägt seinen Teil dazu bei. Serientypisch finden wir in Kisten oder bei erledigten Feinden unzählige Schießsprügel, die ähnlich wie in der **Diablo**-Reihe nicht nur in unterschiedliche Klassen (Pistole, Schrotflinte, Granatwerfer etc.) unterteilt sind, sondern auch zufällig zusammengewürfelte Eigenschaften besitzen – das motiviert immens. Anders als im Vorgänger unterscheiden sich die Knarren nun auch optisch stärker von einander. Während zum Beispiel die Bleipusten des russischen Herstellers Vladof durch ihr eher rustikales Design auffallen und mehr oder minder unkoordiniert in die Gegend streuen, sieht man ihren (sehr seltenen) Hyperion-Pendants sofort an, welch hohe Qualität und Präzision in ihnen steckt. Um dem unaufhörlichen Nachschub an neuen Items Herr zu werden, dürfen wir im Inventar jederzeit zwischen den aufgeklauten Waffen und Mods wechseln. Das fällt aber trotz diverser Vergleichsstatistiken derzeit noch arg fummelig aus. Welche Knarre nun wirklich besser ist, welcher Klasse sie angehört und wo die Vorteile gegenüber speziellen Feindtypen liegen, ist wie schon im Vorgänger erst auf den zweiten oder gar dritten Blick zu erkennen. Und nein, das lag nicht an dem Gamepad.

Verbesserungspotenzial sehen wir auch beim Missiondesign. In den von uns gespielten Aufträgen mussten wir lediglich durch

vergleichsweise Schlauchige, aber hübsch gestaltete Levels latschen, unterwegs alles kaputt schießen und am Ende einen Knopf drücken. Allerdings boten die Gegner reichlich Abwechslung, nicht nur optisch, sondern auch in Sachen Taktik – mehr als noch im ersten **Borderlands**. Die raubkatzenähnlichen Skags etwa tauchen stets in Rudeln auf und werden von einem Alphanter in brennende oder elektrifizierte und somit weit gefährlichere Varianten verwandelt, wenn wir uns nicht rechtzeitig um den Obermottz kümmern. An anderer Stelle sausen immer wieder Reparaturschiffe über unsere Köpfe, die nicht nur angeschossene Droiden reparieren, sondern auch selbst recht gut austeilen. Durch die unterschiedlichen Feindtypen, das rasante Tempo der Gefechte und vor allem die Zusammenarbeit mit anderen Spielern entsteht eine hohe Dynamik, die viel Spaß macht und das bislang eher maue Missionsdesign gut zu kaschieren vermag. Auch die uns gezeigten Bosskämpfe setzt **Borderlands 2** eindrucksvoll in Szene. Ob das durch die komplette Kampagne hindurch anhält, bleibt allerdings abzuwarten. Schon der Vorgänger hat viele Spieler auf Dauer nur bedingt bei der Stange halten können. Hoffen wir, dass Gearbox hierbei etwas mehr Mut zu neuen Ideen besitzt. Eines hat die Preview-Version auf jeden Fall erreicht: Sie weckte in uns die Lust, möglichst bald mehr von dem Spiel sehen zu wollen. Trotz Gamepad. Und das ist doch bereits ein gutes Zeichen. **DM**



Jede Heldenklasse besitzt drei **Talentbäume**, in denen wir stufenweise neue Fertigkeiten lernen.



Potenzieller Koop-Knaller

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Böse Zungen in der Redaktion behaupten, dass ein Koop-Modus jedes noch so maue Spiel rettet. Dabei hätte **Borderlands 2** das gemeinsame Ballern gar nicht nötig, um Spaß zu machen. Die Jagd nach neuen Waffen fesselt, die Gefechte sind schön taktisch und die Talenttüttelei motiviert. Mit ein paar Kumpels legt das Endzeit-Spektakel dann aber so richtig los. Zumindest kurzzeitig. Bleibt zu hoffen, dass Gearbox diesmal eine bessere Geschichte zu erzählen vermag und vor allem auch abwechslungsreichere Missionen einbaut. Damit der Koop-Modus auch dauerhaft Spaß macht.

Potenzial: Sehr gut