

Borderlands 2

Borderlands 2 entpuppt sich als Koop-Shooter erster Güte. Der Entwickler Gearbox hat an den richtigen Schrauben gedreht. Von Malte Witt



Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Gearbox (Duke Nukem Forever, GS 08/11: 68 Punkte)**
Termin: **21.9.2012** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **ca. 50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7543

Auf DVD: Test-Video

Die leere, weite Wüste. Ein Zug fährt durch die Einöde, an Bord die Helden von **Borderlands 2**: Axton, Maya, Zero und Salvador. Aus dem Nichts tauchen angriffslustige Roboter auf dem Waggon auf. Völlig abgebrüht erledigen die vier alle Angreifer, während die Landschaft unbeeinträchtigt am Gemetzel vorbeirast. Das alles zum Song »Short Change Hero« von »The Heavy«. Zum Schluss noch die obligatorische, lächerlich große Explosion, das Intro zu **Borderlands 2** endet. Und entlässt uns in eine

der Ego-Perspektive durch die Gegnerhorden, dahinter verbirgt sich aber etwas wie **Diablo** aus einer ungewöhnlichen Perspektive. Und mit fetten, futuristischen Schusswaffen. Es zählen also nicht nur unsere Künste an Maus und Tastatur beziehungsweise dem Gamepad, sondern in fast noch größerem Maße auch unser Charakterlevel, das der Gegner und unsere gewählten Talente. Jeder der vier spielbaren Charaktere repräsentiert eine Klasse, und jede Klasse verfügt über einen eigenen, dreigeteilten

Fähigkeitenbaum. Axton ist der »Commando« und der Supporter der Truppe. Je nachdem, wie wir seine Fähigkeitspunkte ausgeben, von denen wir pro Level einen bekommen, kann er entweder eine Menge Schaden einstecken, jede Menge Schaden verursachen oder seinen Geschützturm verstärken. Per Tastendruck pflanzt er seine Instant-Aufstell-Kanone, die dann für eine kurze Zeit Gegner selbstständig unter Beschuss nimmt. Salvador, der »Gunzerker«, feuert dank seiner Spezialfähigkeit für kurze Zeit

⊕ Stärken

- + cooler Soundtrack
- + einzigartiger Comic-Look
- + abgefahrenes Waffenarsenal
- + Koop-Modus

⊖ Schwächen

- keine komplett freie Spielwelt
- (noch) kleinere Kinderkrankheiten

Welt, in eine Geschichte, in ein Spiel, das wie das Intro lässig, abgebrüht und herrlich selbstironisch inszeniert ist. Wer damit nichts anfangen kann, wird mit dem auf Koop ausgelegten Titel möglicherweise nicht so viel Spaß haben wie wir, denn alle Aufgaben, Dialoge, Charaktere, Waffen setzen auf diesen ganz speziellen Humor.

Doch dazu später mehr. Erst einmal klären wir, was **Borderlands 2** für ein Spiel ist. Denn auch wenn auf Screenshots und Videos alles nach einem klassischen Ego-Shooter aussieht, stimmt das nur zur Hälfte. **Borderlands 2** ist, wie sein Vorgänger, ein Hybrid aus Ego-Shooter und Action-Rollenspiel. Will heißen: Zwar schießen wir uns in



Steam-Pflicht

Borderlands 2 muss über die Vertriebsplattform Steam aktiviert werden. Dafür ist eine Internetverbindung nötig. Nach der Aktivierung kann Steam aber auch im Offline-Modus gestartet werden. Ein Wiederverkauf entfällt.

Der Koop-Modus

Borderlands 2 ist stark auf seinen Koop-Modus ausgelegt. Der unterscheidet sich nicht vom Einzelspieler-Teile, wir rennen bloß mit bis zu vier Spielern durch Pandora und erledigen sämtliche Aufgaben, auch die Story-Missionen, gemeinsam. Das ist nicht nur deshalb spaßiger als alleine, weil's mit Freunden grundsätzlich unterhaltsamer ausfällt, in **Borderlands 2** profitiert man auf mehrere Arten vom gemeinsamen Spielen. Zum einen wird mit jedem Mitstreiter der Schwierigkeitsgrad höher und die Beute besser. Zum anderen ergänzen sich die Fähigkeiten der vier Charakterklassen sehr gut. Axton spielt mit seinem Turm den Supporter, Maya hält Feindeshorden mit ihrer Stun-Fähigkeit unter Kontrolle und Salvador und Zero hauen ordentlich drauf. Beute wie Geld oder Munition wird zwischen den Gruppenmitgliedern aufgeteilt, Waffen bekommt allerdings derjenige, der sie sich zuerst schnappt. Ein komfortables Menü ermöglicht immerhin das Hin- und Hertauschen von Gegenständen.



zwei Waffen gleichzeitig ab und regeneriert in diesem Modus Lebenspunkte und Munition. Maya ist die »Sirene« der Truppe. Von diesen durch Alientechnologie veränderten Frauen gibt es in der Welt von **Borderlands 2** bloß sechs Stück. Jede Sirene verfügt über übernatürliche Fähigkeiten. Maya kann ihre Feinde im Gefecht per »Phaselock«-Fähigkeit für kurze Zeit bewegungsunfähig machen. Über ihren Fähigkeitenbaum lassen sich noch Modifikationen freischalten, so dass Phaselock Elementarschaden verursacht oder mehrere Gegner auf einmal trifft. Zero schließlich ist ... tja, das weiß keiner so ganz genau. Auf jeden Fall ist er ein sehr begabter, lyrisch bewandelter Assassin-

ne, der gerne in Haikus spricht. Ihn können wir zum reinen Scharfschützen mit hohem »Crit-Schaden« ausbilden, zur Nahkampfmachine machen oder, wie wir es im Test getan haben, als Allrounder spielen. Es funktioniert erstaunlich gut, Scharfschützengewehre und Nahkampfatacken unter einen Hut zu bringen. Dazu sollte aber gesagt werden, dass wir uns weder ungesehen an Feinde heranschleichen können, noch an vielen Stellen der Platz vorhanden ist, um über weite Distanzen zu schießen. Zeros Spezialfähigkeit nennt sich

»Täuschung«. Ein holografisches Abbild von ihm lenkt Gegner ab, während wir uns klammheimlich aus dem Staub machen.

Insgesamt hat Gearbox die neuen Heldenklassen im Vergleich zum Vorgänger eleganter und für den Spieler befriedigender angelegt. Denn der nun offener Fertigkeitenbaum erlaubt eine filigrane Spezialisierung unseres Charakters und damit ein individuelles Spielgefühl.

Jeder Feind hat einen Schwachpunkt

Pro Klasse gibt es also bloß eine Spezialfähigkeit. Unser Zielvermögen spielt demnach immer noch eine wichtige Rolle, noch wichtiger ist aber die Waffe, mit der wir zielen. Denn wie aus **Diablo** oder anderen Genrevertretern bekannt, besitzt jede Wumme eine Palette von Grundwerten wie Schaden, Präzision und Nachladegeschwindigkeit. Seltene Waffen verfügen zusätzlich über spezielle Eigenschaften. Das kann einfach bedeuten, dass die Knarre Feuerschaden verursacht oder unsere Feinde mit Säure überzieht. Jeder Waffenhersteller versieht seine Produkte obendrein mit einer Besonderheit. Dahl-Waffen etwa lassen immer einen Feuerstoß los, wenn wir sie über Kimme und Korn abfeuern, Maliwan stellt Geräte



Dank der fast schon aufdringlich aufploppenden Zahlen sehen wir sofort, welche Menge Schaden wir austeilen.



Die Fanbase meckert, Gearbox hört zu: **Borderlands 2** macht manches genauso, aber vieles deutlich besser als sein Vorgänger. Das reicht von abwechslungsreicheren Quests über eine besser inszenierte Handlung bis zu neuen Gegnern – wie Handsome Jack, den ich hiermit zum Antagonisten des Jahres ernenne. Die bombige Auswahl an Waffen und Granaten, der gewohnt knallige Cel-Shading-Look und Claptraps große Roboterschnauze setzen dem Spiel die Krone auf, die meine Top-Titel des Jahres zielt. Deswegen verbringe ich meinen restlichen Herbsturlaub auch nicht am Mittelmeer, sondern zwischen den Wiesen, Wüsten und Eislandschaften Pandoras.

Mehr Partikel dank PhysX

Borderlands 2 unterstützt Nvidias PhysX-Physiksimulation. Die sorgt für spürbar mehr herumfliegende Partikel, manipulierbare Flüssigkeiten und insgesamt knalligere Effekte. Die bessere Optik hat aber ihren Preis: Erst ab einer GeForce 560 Ti laufen die Physikberechnungen ohne Ruckler, allerdings immer noch mit einem großen Einfluss auf die Framerate. Neben der Weitsicht ist PhysX der hungrigste Leistungsfresser. Radeon-Grafikkartenbesitzer müssen auf PhysX verzichten.

ohne PhysX



mit PhysX



mit besonders hohem Elementarschaden her. Unterschiedliche Granatentypen finden wir auch. Weil sowohl Waffen als auch Granaten zufällig generiert werden, können die abgefahrensten Kombinationen entstehen. Wie wäre es zum Beispiel mit einer Granate, die zuerst eine Singularität erzeugt, also alle Gegner in einem Bereich anzieht, und anschließend in einer Säurewolke explodiert? Oder einer, die in zielsuchende Teile zerspringt und uns gleichzeitig heilt?

Und gegen was setzen wir die ganze Feuerkraft ein? Hauptsächlich gegen die bunte und tödliche Fauna Pandoras, des Planeten, auf dem **Borderlands 2** spielt. Affenartige Bullymongs, drachenartige Stalker, tödliche Rieseninsekten, merkwürdige Mineral-Monster – **Borderlands 2** hat eine Menge Widersacher zu bieten. Seitdem der erste Trupp Kammerjäger im ersten **Borderlands**

aufgeräumt hat, sind es sogar noch mehr geworden. Und es ist wichtig, die alle im Detail zu kennen, denn jeder Feind hat sowohl individuelle Stärken als auch Schwächen. Die neuen Hyperion-Roboter etwa können extrem schwierig zu knacken sein: viele Lebenspunkte, jede Menge Feuerkraft. Wenn man allerdings weiß, dass ihre Waffenarme unter Beschuss abfallen, ist die Bedrohung gleich deutlich geringer. Wichtig sind in dem Zusammenhang auch Elementarschäden. Roboter sollten mit Säure bekämpft werden, menschliche Banditen haben keine Chance gegen Feuerwaffen, und alles, was sich mit einem Energieschild schützt, ist sehr anfällig für Elektroschocks. Die besonders im späteren Spielverlauf knackigen Bosskämpfe lassen sich ohne eine gute Auswahl an Elementarwaffen kaum schaffen. So wird das Spiel in höheren Levelregionen zwar ziemlich anspruchsvoll, aber

mit der richtigen Ausrüstung nicht unfair. Außerdem stehen überall in der Spielwelt Catch-A-Ride-Stationen, an denen wir uns Buggys borgen dürfen. Die sind dank der Maschinengewehre wieder so mächtig wie im Vorgänger, weshalb es sich damit entspannt durch jede Gegend fährt. Aber warum ballern wir uns eigentlich durch eine lebensfeindliche Umgebung nach der anderen? Die Antwort: Handsome Jack! Der Chef der Hyperion-Corporation beutet den Planeten auf der Suche nach dem äußerst wertvollen Alien-Mineral Eridium aus. Außerdem scheint es eine besondere Alien-Kammer zu geben, die ... nein, keine Story-Spoiler! Aber natürlich hat ein echter Bösewicht daran Interesse. Auf unserem Weg, den gutaussehenden, extrem skrupellosen Fiesling zu stoppen, erleben wir spannende Story-Wendungen und mal schöne, öfter weniger schöne Überraschungen. Uns



Selbst Scharfschützengewehre teilen in Borderlands 2 nicht nur blaue Bohnen aus, sie können auch Giftschaden verteilen.



hat die Geschichte tatsächlich bei der Stange gehalten, hier hat Gearbox deutlich bessere Arbeit geleistet als noch in **Borderlands**. Daran tragen auch die erneut tollen Nebencharaktere eine Mitschuld. Neben Bekannten aus dem Vorgänger wie Moxxi oder Scooter haben es auch einige Neuzugänge ins Spiel geschafft. Die meisten NPCs spielen außerdem Questgeber für Nebenaufträge, die die Welt im Vergleich zum ersten Teil lebendiger machen und Details über unseren Charakter oder ein Gebiet verraten.

Die deutschen Sprecher sind super

Überhaupt, die Spielwelt! Die hängt nicht komplett zusammen, zwischen den einzelnen Gebieten müssen wir hin und her reisen. Dafür fühlt sich jede neue Umgebung einzigartig an. Wir ballern uns durch frostige Einöden, staubige Wüsten, durch die Banditen Alkohol schmuggeln, grün schimmernde Untergrund-Sümpfe mit mutierten Insekten und saftige-grüne, mit kleinen Bächen durchzogene Wiesen. Dabei begegnen uns in jeder Umgebung charakteristische Widersacher. Bloß das fiese Banditenge-

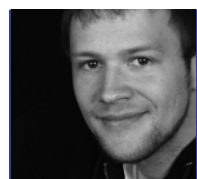
socks und Hyperions Roboterarmee werden wir nirgends los. Toll sind die vielen, oft witzigen Details. Als wir das erste Mal ein Gebiet betreten, fällt uns ein Warnschild auf. Darauf steht: »Invisible Assholes!«, also »Unsichtbare Arschlöcher!«. Dabei denken wir uns zunächst nicht viel. Zwei Minuten später werden wir beballert, ganz schön schmerzhaft, sehen aber nicht, von wo und von wem. Danke für die Warnung, Gearbox!

Oder der verwirrte Bandit, der uns auffordert, sein Leben zu beenden – auf lustige Art und Weise. Oder die beiden

Monster Pimon und Tumbaa im Wildtierreservat. Oder, oder, oder. Haben wir schon den schrägen Humor erwähnt? Das Spiel sprudelt vor Grinsgründen über.

Technisch macht **Borderlands 2** fast alles richtig. Der stimmige Cel-Shading-Grafikstil hat sich seit dem Vorgänger kaum verändert. Auch soundtechnisch bewegt sich **Borderlands 2** auf dem hohen Niveau des ersten Teils. Der Soundtrack entpuppt sich als Mischmasch aus Western- und Sci-Fi-Musik, der perfekt die »Badass«-Stimmung unterstützt, die das Spiel mühelos erzeugt. Besonders positiv aufgefallen sind uns die deutschen Sprecher. Selbst eingefleischte Englisch-Fans in der Redaktion geben zu, dass Gearbox bei der Lokalisierung ganze Arbeit geleistet hat. Komisch nur: Einige Waffennamen wurden nicht übersetzt.

Borderlands 2 wird noch von einigen Kinderkrankheiten geplagt. Nervig: Hin und wieder verschwindet ein Gegenstand im Boden oder in einer Wand. Wenn dieser Gegenstand questrelevant ist oder eine Waffe mit perfekten Werten, dann ärgert uns das sehr. Außerdem sorgen die Rücksetzpunkte für Frust. Wer kurz vor dem Missionsziel aus dem Spiel aussteigt, muss sich beim nächsten Versuch mit ein bisschen Pech wieder 20 Minuten durch Gegnerhorden kämpfen. Aber trotz der Macken: **Borderlands 2** ist ein Spiel geworden, das man gespielt haben sollte – wenn man **Diablo**, Shooter und bekloppten Humor mag. **MW**



Ich bin ein Badass!

Malte Witt
Trainee
redaktion@gamestar.de

Borderlands 2 hatte mich schon beim Intro. Das ist nämlich eines der besten Spiele-Intros der letzten Jahre, zumindest für mich. So viel Coolness auf einem Haufen, einfach großartig. Und genau dieses Gefühl hat mich in meinen Dutzenden Stunden Spielzeit begleitet, an jeder Ecke habe ich das Gefühl, ein beinharder Typ zu sein. Der Spaßfaktor steht bei Borderlands 2 im Vordergrund, und das Spiel nimmt sich immer wieder selbst auf die Schippe. Trotzdem wird's später anspruchsvoll, ohne die richtige Taktik geht dann nicht mehr viel. Das motiviert mich ungemein, ich werde sicherlich noch weitere Dutzende Stunden auf Pandora verbringen – insbesondere mit Kristin im grandiosen Koop-Modus..

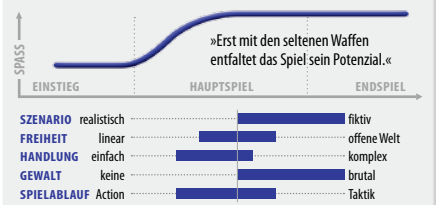
TERMIN 21.9.2012 PREIS 50 Euro USK Ab 18 Jahren

Borderlands 2

Publisher 2K Games
Entwickler Gearbox
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD
5 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4) **SPIELTYPEN** Internet, LAN
DEDICATED SERVER Nein **SERVERSUCHE** Intern
MULTIPLAYER-SPASS 60 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Mit Freunden macht's mehr Spaß, zudem gibt's bessere Beute.«

GRAFIK

- schicker Comic-Look
- Tag-Nacht-Wechsel
- tolle Lichtstimmung
- etwas grobe Animationen

SOUND

- sehr guter, passender Soundtrack
- knackige Waffensounds
- gute deutsche Sprecher
- kein 5:1-Sound

BALANCE

- zweite Chance vor dem Ableben
- Gegner skalieren im Koop
- harte Bosse
- jede Situation mit Köpfchen zu meistern
- übermächtige Buggys

ATMOSPHÄRE

- coole Space-Western-Stimmung
- kleine Details (Schilder am Wegesrand)
- keine komplett freie Spielwelt

BEDIENUNG

- schnelle Waffen-Vergleichsfunktion
- einfache Standard-Shootersteuerung
- kein freies Speichern
- teils blöde Rücksetzpunkte

UMFANG

- riesige Spielwelt
- Unmengen an Waffen
- viele abwechslungsreiche Nebenmissionen

LEVELDESIGN

- abwechslungsreiche Umgebungen
- charakteristische Gegner in jedem Gebiet
- jedes Gebiet mit eigener Hintergrundgeschichte

KI

- Gegnervariationen erfordern spezielle Taktiken
- angeschlagene Widersacher fliehen
- insgesamt dümmliches Kanonenfutter

WAFFEN & EXTRAS

- unfassbar großes Arsenal
- vier unterschiedliche Klassen
- sehr viel Variation

HANDLUNG

- überraschende Wendungen
- insgesamt spannend
- viele voll vertonte Dialoge
- keinerlei Zwischensequenzen

