



Beim Mondspaziergang müssen wir mit Sauerstoff haushalten. Die weiße Leiste unten links zeigt an, wie viel Luft uns bleibt.

# Borderlands The Pre-Sequel

## + Stärken

- + neue Helden
- + neue Waffentypen
- + Handsome Jack
- + spannende Sauerstoff-Idee

## - Schwächen

- technisch und mechanisch unverändert

Schon diesen Herbst geht's zurück nach Pandora, doch wir betreten den Borderlands-Planeten gar nicht. Wir sind auf seinem Mond unterwegs. Von Sebastian Stange

## Angeschaut

Genre: Ego-Shooter Publisher: 2K Games Entwickler: 2K Australia / Gearbox Software (Borderlands 2, GS 11/12: 86 Punkte)  
Termin: 3. Quartal 2014 Status: zu 70 % fertig

Weitere Infos auf [GameStar.de](#)

**E**in neues **Borderlands** kommt. Einfach so, schon diesen Herbst. Ohne großen Rummel kündigte Entwickler Gearbox Software im Rahmen der Spielemesse PAX East nämlich

**Borderlands: The Pre-Sequel** an. Studioleniter Randy Pitchford schwieg sich dabei eisern über ein mögliches (wir würden sagen: hochwahrscheinliches) **Borderlands 3** aus und verwies geduldig darauf, dass die Fans von **Borderlands** einen PC oder eine »alte« Konsole besäßen. Für diese Plattformen wird das **Pre-Sequel** demnach erscheinen, nicht aber für PS4 und Xbox One. Aus diesem Grund wird auch die PC-Fassung keine großen Techniksprünge machen. Das neue Spiel ist bewusst keine Evolution der Reihe, und deshalb heißt es auch nicht **Borderlands 3**. Es soll einfach »nur« mehr Ballerspaß für Serienfans bieten. Erneut gibt es praktisch unendlich viele zufallsgenerierte Waffen, die Rollenspielelemente bleiben beim Alten und wieder können wir kooperativ

mit bis zu drei Freunden spielen. Gearbox selbst ist allerdings nur zum Teil in die Entwicklung involviert. Während das texanische Studio zwar die Rechte an der Marke besitzt und den Entstehungsprozess von **The Pre-Sequel** kreativ begleitet, wird die eigentliche Arbeit von 2K Australia gemacht. Als das Team aus Down Under mit den Gearbox-Designern zusammensaß und man gemeinsam überlegte, wie so ein neues altes Spiel aussehen könnte, einigte man sich rasch auf zwei Dinge: Endlich sollten Spieler den Mond über dem Planeten Pandora erkunden, und außerdem sollte es ein Wiedersehen mit Handsome Jack geben, dem charismatischen Bösewicht des zweiten Teils.

Da Handsome Jack am Ende von **Borderlands 2** gewissermaßen unpässlich wird, versetzt 2K Australia die Handlung des neuen Spiels kurzerhand zwischen die beiden bisherigen Serienteile. Ergo der Titel **The**

## Wir spielen Claptrap

**Pre-Sequel**. Es handelt sich also um eine Fortsetzung des ersten **Borderlands**, und um einen Vorgänger des zweiten. In dieser Zwischenepisode sind wir wie bereits erwähnt vor allem auf Pandoras Mond unterwegs – Spaziergänge auf der staubigen Oberfläche und niedrige Schwerkraft inklusive. Im Spielverlauf schlüpfen wir in die Rolle von vier »neuen« Helden, allesamt mit brandneuen Fertigkeiten und Talentbäumen ausgestattet. Und diesmal arbeiten wir nicht gegen, sondern für Handsome Jack. Der ist nämlich aus der Mondbasis des mächtigen Konzerns Hyperion rausgeflogen und will da unbedingt wieder rein. Wir eben ihm also den Weg zu seiner Rolle als Hyperion-CEO und Superbösewicht. Die vier Helden sollten Serienkennern übrigens schon bekannt sein. Wir spielen etwa die Gladiatorin Athena, die wir bereits aus der DLC-Episode **The Secret Armory of General Knoxx** für das erste **Borderlands** kennen,

Die hier gezeigten Bilder stammen von 2K Games und wurden offensichtlich **etwas geschönt**.



Nicht nur unsere Spielfiguren können das neue **Jetpack** benutzen, auch die Gegner flitzen damit durch die Luft.



Hier schleudert Athena ihre **aufgeladene Aspis** auf einen Gegner. Durch ein Upgrade kann der Schild auch mehrere Widersacher erwischen.



Auf dem Mond Pandoras bekommen wir es mit einigen neuen **Gegner-typen** wie diesen bis-sigen Gesellen zu tun.



damals als Auftraggeberin. Die taffe Dame ist der einzige Charakter, den uns die Entwickler genauer vorstellen. Im Kampf nutzt sie die sogenannte »Kinetische Aspis«, eine Art Rundschild, wie man es etwa von Captain America kennt. Damit kann sie für kurze Zeit eintreffenden Schaden aufsaugen und dann den so aufgeladenen Schild auf ihre Gegner schleudern. Durch den Einsatz von Skillpunkten lassen sich obendrein diverse Passivfertigkeiten und Zusatzeffekte für die Aspis aktivieren. In einer Demo zeigt man uns den Phalanx-Fertigkeitsbaum, der auf das Tanken und Heilen ausgelegt ist. Es scheint also erneut einige Synergieeffekte zu geben, die das kooperative Zocken bereichern. Wir hoffen, dass diese Design-Entscheidung auch bei den anderen Kämpfern reflektiert wird und eine vielfältige Charakterentwicklung ermöglicht.

## Die Luft wird knapp

spiel sieht aus und spielt sich offenbar genau so, wie wir das aus den letzten beiden Spielen kennen. Das Ballern mit den zufallsgenerierten Waffen, die von getroffenen Feinden aufsteigenden Schadenspunkte oder die zynischen Funksprüche Jacks kennen wir noch gut aus **Borderlands 2**. Dennoch gibt es Neues, etwa den Schauplatz auf Pandoras Mond. Zwar wirken die Architektur der Raumbasen oder die staubigen Täler des Trabanten nicht spektakulär, dafür hüpfen wir dank der niedrigen Schwerkraft deutlich weiter als zuvor und können nun sogar Doppelsprünge ausführen, mittels Jetpack über kurze Strecken gleiten oder eine Stampfattacke ausführen. Und dann ist da noch die Sache mit dem Sauerstoff.

Drei weitere Spielfiguren komplettieren die bunt gemischte Heldentruppe. Da wäre zum einen Lawbringer Nisha, die in **Borderlands 2** als Sheriff von Lynchwood auftaucht. Oder wir wählen den Enforcer Wilhelm. Diesen Soldaten rüsten wir im Spielverlauf mit immer mehr Roboterbauteilen auf, bis aus ihm jener Kampfroboter wird, den wir als ersten Endgegner von **Borderlands 2** kennen. Und dann ist da noch Claptrap, geschwätziger Roboter, Serienmaskottchen und in **Borderlands 2** das letzte verbliebene Exemplar seiner Modellreihe. Spielen wir ihn, sitzt die Kamera weitaus niedriger über dem Boden. Für diesen optischen Nachteil sollen seine Flagtrap-Fähigkeiten entschädigen. Was sich genau dahinter verbirgt, wollen die Entwickler allerdings noch nicht verraten. Dafür zeigen sie uns Spielszenen von Athena, und schnell stellen wir fest: Der Mix aus Shooter und Rollen-

Weil der Mond Pandoras keine Atmosphäre besitzt, gibt es dort natürlich auch keine Luft zum Atmen. Dieses Problem behebt das neue Oxi-Pack, das wir zusätzlich zu unserem Schildgenerator ausrüsten. Das Gadget erzeugt eine Schutzatmosphäre über dem Kopf unserer Spielfigur und bringt je nach Modell verschiedene Zusatzeffekte mit sich, kann also beispielsweise unsere Stampfattacke mit Elementarschaden aufwerten. Unser Vorrat an Sauerstoff wird in Außenarealen langsam aufgebraucht und dient obendrein als Antrieb für das Jetpack. Neue Luft dürfen wir gefallenen Gegnern abluhsen, in Schränken, Tresoren und Kisten finden oder an speziellen Generatoren nachtanken. Die erzeugen ein kugelförmiges Kraftfeld, das eine atembare Atmosphäre sicherstellt. In solchen Kraftfeldern funktionieren übrigens Feuerwaffen besonders gut, schließlich benötigen sie Sauerstoff für die Verbrennung. Neue Waffentypen gibt es auch. Frostwaffen verlangsamen Gegner oder frieren sie komplett ein. Laser wieder-

um feuern diverse Energiestrahlen ab: Wir entladen etwa unruhig wabernde Plasmastrahlen oder feuern ungenaue Salven kurzer Lichtbolzen. Auch wenn sich ein paar neue Ideen in die bekannte Mechanik geschlichen haben, serviert uns 2K Australia nur die Extraportion eines sehr vertrauten Spielprinzips. Das muss freilich nicht schlecht sein, sofern der Mondfeldzug auch durchweg unterhält und immer wieder überrascht. Denn wenn sich der Gag mit dem schwerelosen Mond schnell abnutzt, hätte es wahrscheinlich auch gereicht, das **Pre-Sequel** als DLC-Episode zu veröffentlichen. Wir bleiben also gespannt. **SST**



## Eine Extrawurst

Sebastian Stange  
Redakteur  
sebastian@gamestar.de

Zunächst war ich ganz schön baff, ja regelrecht vor den Kopf gestoßen. Da kommt kein **Borderlands 3**, sondern einfach nur mehr von **Borderlands 2**. Keine tolle neue Optik, keine bahnbrechenden neuen Mechaniken, kein großer neuer Serienteil. Nein, da kommt einfach nur eine Extrawurst, die den Eigengeschmack der Vorgänger beibehält. Aber je länger ich darüber nachdenke, desto mehr freue ich mich mit dem Gedanken an. Denn die **Borderlands**-Formel funktioniert, der irre Humor der Reihe kam schon in den ersten, mir gezeigten Spielszenen prima durch, und das Projekt ist für das bislang noch vergleichsweise unerfahrene 2K Australia durchaus beherrschbar. Ich würde wetten, dass Gearbox selbst schon längst an **Borderlands 3** arbeitet. Wenn dieses **Pre-Sequel** die Wartezeit darauf mit dem gebotenen **Borderlands**-Stil angemessen überbrückt, dann soll mir das nur recht sein.

**Potenzial: Gut**