



Borderlands The Pre-Sequel



GameStar
für besonderen Spielwitz

Das neue Borderlands liefert vor allem mehr vom Gleichen, ohne die Serie groß voranzubringen – einen Heidenspaß macht es damit aber immer noch. Von Maurice Weber

Genre: Ego-Shooter Publisher: 2K Games Entwickler: 2K Australia
Termin: 17.10.2014 Spieler: 1-4 Sprache: Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch Preis: 50 Euro

Dass uns Borderlands: The Pre-Sequel auf den Mond schießt, könnte passender kaum sein – es kreist schließlich selbst bequem im Orbit seines Vorgängers und bricht nie wirklich daraus aus. Angesiedelt zwischen den ersten beiden Teilen ist es kein großer Schritt für die Serie, sondern vor allem ein neuer Anstrich für Borderlands 2. Das bedeutet: mehr Koop-Action,

mehr Beute, mehr Claptrap und mehr Handsome Jack. Das ist nicht gerade die ehrgeizigste Art und Weise die Reihe fortzusetzen und kein Rezept für ein Meisterwerk, aber verstehen Sie uns nicht falsch. Der Kern von Borderlands macht auch diesmal noch genauso verflucht viel Spaß wie eh und je. Und auch wenn er kleiner ist und nicht ganz so viel Abwechslung bietet wie der Planet, den er umkreist, ist der Mond ganz klar eine Reise wert.

Steam-Pflicht

Borderlands: The Pre-Sequel muss einmalig über Steam aktiviert und mit einem kostenlosen Steam-Konto verknüpft werden. Danach lässt es sich auch offline spielen, kann aber nicht mehr weiterverkauft werden.

Pandoras Mond Elpis ganz besonders, dort wartet nämlich eine der mysteriösen Kammern, die in den Borderlands-Spielen ungeahnte Macht und Reichtümer versprechen. Diesmal suchen wir die im Auftrag von Handsome Jack. Oder besser gesagt einfach nur Jack; zum tyrannischen Bösewicht aus



Wenn wir schon eine Strahlenwaffe haben, müssen wir natürlich auch zumindest einmal einen auf Ghostbuster machen.



Bei niedriger Schwerkraft haben selbst Flieger nicht mehr unbedingt den Höhenvorteil. Unser Jetpack katapultiert uns jederzeit in die Höhe.

Borderlands 2 hat er sich in dieser Vorgeschichte noch lange nicht gemauert. Genau dabei greifen wir ihm nämlich unter die Arme, allerdings nur mit den besten Absichten: Die mysteriöse verlorene Legion will den Mond mitsamt aller Bewohner in die Luft jagen. Jack nimmt die Zügel des Widerstands in die Hand. Natürlich tut er das, um sich die Kammer zu sichern und er strutzt bereits vor selbstverliebttem Sarkasmus. Überraschenderweise ist er aber durchaus willens, sein Leben für andere zu riskieren.

Im Spielverlauf sehen wir uns gezwungen, immer tiefer zu sinken, um die Bedrohung abzuwenden, und beobachten mit morbider Faszination, wie Jack dabei zunehmend auf den Geschmack kommt, während wir uns selbst an manchen Stellen richtig elend fühlen.

Aber natürlich kann kein Borderlands dauerhaft ernst bleiben, in bester Serientradition verpackt auch das Pre-Sequel seine eigentlich recht simplen Such- und Sammelnebenquests in herrlich abgedrehte Minigeschichten. Wir überbringen zum Beispiel Liebesbriefe und prüfen die Hingabe der Empfänger erst mal mit Blei, oder wir sammeln Geständnisse von Jacks Feinden und lassen sie zu einem peinlichen Remix verwursten. Einige der wichtigsten Charaktere bleiben allerdings zu blass: Um mit einer Stimmungskanone wie Jack mitzuhalten, bräuchte es dieses Mal erst recht einen charismatischen Gegenspieler, und genau in dieser Rolle versagt die bierernste Legionskommandantin Zarpedon leider völlig.

Dafür melden sich unsere Spielhelden nun häufiger zur Wort und andere Figuren sprechen sie auch mal direkt an. Alle vier sind alte Bekannte, die Gladiatorin Athena etwa kennen wir aus dem General Knox-DLC zum ersten Spiel. Ihr Schild schluckt feindliches Feuer und kann den gespeicherten Schaden per Wurfangriff postwendend zurück zum Absender schicken. Oder wir begleiten Jacks Aufstieg mit zwei seiner wichtigsten Handlanger aus Borderlands 2: Enforcer Wilhelm schickt Kampfdrohnen los,

während Lawbringer Nisha alias Sheriff von Lynchwood kurzzeitig automatisch zielt und dabei extrem schnell und treffsicher Kugeln verteilt. Und dann ist da noch die Premiere, auf die wir alle gewartet haben, die erste spielbare Claptrap-Klasse!

Mit ihrer »Kammerjäger.exe« analysiert die Blechbüchse das Schlachtgeschehen und lädt sich jedes Mal ein neues Spezialprogramm in den Speicher. Mal dürfen wir dann zwei Waffen gleichzeitig schwingen, mal hetzen wir Mini-Claptraps auf den Feind und mal verwandeln wir uns in ein Piratenschiff und verpassen Gegnern eine volle Breitseite. Dieser zu-

fallbasierte Kampfstil dürfte nicht jedermanns Sache sein, macht Claptrap aber auch zur ausgefallensten Klasse der Serie. Nichts Geringeres haben wir erwartet! Insgesamt hätten wir uns aber mehr Fähigkeiten gewünscht, über die wir die volle Kontrolle haben. Claptrap setzt auf Zufall, Wilhelms Drohnen fliegen autonom und Nishas Spezialangriff nimmt uns das Zielen ab. Da fehlt uns der Raum für geschickten Eigeneinsatz.

In ihren drei passiven Fähigkeitsbäumen hat aber jede Klasse ein paar spannende Asse im Ärmel. Und weil auch das Pre-Sequel im Koop mit Abstand am besten ist, helfen diese oft unseren Mitspielern: Athenas Schildwurf bringt mit der richtigen Fertigkeit unser ganzes Team wieder auf die Beine und Claptraps irre Software wirkt sich auch auf unsere Kameraden aus. Insgesamt dürfte es gern noch mehr solcher Synergie-Effekte zwischen den Klassen geben. Denn trotz der diversen Gruppen-Boni kämpft am Ende jeder Spieler für sich allein.

Die Levelaufstiege sind nur ein Teil der bewährten Suchtschneise von Borderlands, die uns auch im Pre-Sequel wieder fest in ihren Krallen hat. Sie speist sich erneut aus der schier endlosen Menge zufallsgenerierter Waffen, die wir im Spiel erbeuten können. Sturmgewehre, die Minigranaten schleudern, Pistolen, deren Kugeln wild durch den Raum springen und Schrotflinten, die mit

jeder Salve lauthals ihre Erregung hinaus-schreien – Borderlands hat alles, wovon Waffenfreunde nie wussten, dass sie es haben wollen. Dazu zählen jetzt auch Laserwaffen in allen Farben und Formen: Schnelle Blaster wie in Star Wars, hochpräzise Railguns oder schrotflintenartige Mehrfach-Laser gehören allesamt zum Sortiment. Wie alle Waffengattungen können sie mit unterschiedlichen Elementen ausgestattet sein, Blitzwaffen durchbrechen zum Beispiel Schilde. Auch hier kommt mit Eis ein Neuzugang dazu: Damit frieren wir Feinde ein und dürfen sie sodann zerschmettern.

Die Frostkanonen stellen zwar keine spielerische Revolution dar, sind jedoch sehr spaßig einzusetzen und entpuppen sich als ver-

Wichtige Neuerungen

Wichtige Neuerungen



Klassen: Die neuen Klassen machen Spaß und haben spannende passive Fähigkeiten, bei den aktiven Fähigkeiten ist aber Claptrap das einzige Highlight. Eine DLC-Klasse, Jacks Doppelgänger, steht noch aus.



Mond-Schwerkraft: Zu Fuß oder mit dem neuen Stingray-Hovercraft segeln wir über die Mondoberfläche – im Kampf für eindrucksvolle Luftmanöver, sonst für unpräzise Sprungabschnitte.



Waffen: Laser und Eiswaffen fügen sich hervorragend in das ohnehin schon riesige Arsenal von Borderlands ein und sorgen für jede Menge mächtiger Schießsprügel.



Die Soldaten der verlorenen Legion wollen den Mond in die Luft jagen. Sie sind die Bösewichte.

Die Faszination der dunklen Seite



Neue alte Grenzen

Maurice Weber
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Kaufempfehlungen fallen selten so leicht wie hier: Wer einfach mehr Borderlands will, kommt mit dem Pre-Sequel voll auf seine Kosten. Einen großen Schritt nach vorne für die Serie oder auch nur das Beste der bisherigen Borderlands-Spiele sollte man aber nicht erwarten, Borderlands 2 war insgesamt größer, abwechslungsreicher und einen Tick irrwitziger. Und trotzdem hatte ich jede Menge Spaß mit dem Pre-Sequel, das Prinzip der actionreichen Koop-Beutejagd greift auch hier wieder ganz hervorragend. Neuerungen wie die frischen Klassen und der Mond-Luftkampf sind dabei durchweg kompetent umgesetzt und trotz einiger Schwächen fängt das Prequel auch Handsome Jack und den abgedrehten Borderlands-Humor bestens ein. Aber man muss doch festhalten, dass das alles nur ein neuer Anstrich für bekannte und bewährte Spielmechaniken ist, und dass das Pre-Sequel vor allem auf dem Rücken von Borderlands 2 zum Erfolg fährt. Nur hat mich das beim Spielen kaum gestört – es ist noch lange nicht soweit, dass ich Borderlands satt habe, zumal es gerade auf dem PC kaum etwas Vergleichbares gibt. Der nächste Serienteil darf sich dann allerdings gerne wieder etwas mehr trauen.

dammt mächtig. Besonders cool: Legen wir einen fliegenden Gegner auf Eis, sackt er langsam zu Boden. Sehr praktisch ist außerdem der neue Wandler, an den wir drei Items verfüttern können, um mit etwas

Tod in zwei kleinere Bestien explodieren, aber wir ballern nebenher auch Unmengen gewöhnlicher Banditen und Soldaten über den Haufen. Einen beträchtlichen Teil der spannendsten Feinde hebt sich das Spiel außerdem für die allerletzte Stunde auf, was zwar für ein explosives Finale sorgt, eine etwas großzügigere Verteilung hätte aber trotzdem nicht geschadet. Eines haben übrigens viele unserer Feinde gemein: Sie machen sich die niedrige Schwerkraft zu nutzen und greifen mit Riesensprüngen oder Jetpacks gern von oben an. Da können wir natürlich mithalten, denn auf dem Mond trägt uns jeder Hüpfmeterweit und wir dürfen jederzeit per Doppelsprung oder Gleitfunktion noch höher und weiter hinaus. Wer sich einmal daran gewöhnt hat, zieht im Kampf bald manch eindrucksvolles Luftmanöver ab. Allen voran krachen wir mit dem neuen Schmetterschlag aus luftiger Höhe in die Menge unter uns.

Kunstflugtricks wie der Doppelsprung verbrauchen Sauerstoff, den wir natürlich auch zum Atmen brauchen und an großzügig verteilten Stationen regelmäßig auffüllen müssen. Außerhalb der Schießereien verlieren die speziellen Mondmechaniken aber schnell ihren Reiz. So wird das Nachtanken von Atemluft rasch zur nervigen Routine und die Entwickler nutzen die niedrige Schwerkraft für zahlreiche Hüpfpassagen. Die waren jedoch noch nie die große Stärke von Borderlands. Die ungenauen Sprungpads katapultieren uns genauso oft majestätisch über Lavaflüsse hinweg wie mitten hinein. Krater, Kluften und Feuerseen überziehen übrigens ganz Elpis und sorgen damit für eindrucksvollere Landschaften, als man auf einem Mond erwarten würde. Nur verbringen wir darin eben auch den Großteil unserer Spielzeit, und den Rest in verschiedenen Metallkomplexen – so wenig Abwechslung gehörte zu den Problemen des ersten Borderlands, die der zweite Teil eigentlich hinter sich ließ. Insgesamt können wir das Pre-Sequel also nicht als konsequente Verbesserung von Borderlands 2 bezeichnen, aber ein größtenteils gelungener und spaßiger Eintrag in der Serie ist es allemal geworden. Maurice Weber / SST

Moonwalking & -hopping

Glück ein besseres zu erhalten – gerade weil wir für Geld selten Verwendung haben, passt diese Alternative zum Waffenverkauf hervorragend ins Spiel. Bei der Schurkengalerie wäre aber noch ein wenig mehr Abwechslung drin gewesen. Zwar kriegen wir so einiges groteskes Mondgetier vor die Flinte, etwa die riesigen Kraggons, die beim



Mit Unterstützung aus der Luft schlagen wir einen Banditenansturm zurück.

TERMIN 17.10.2014 PREIS 50 Euro USK Ab 18 Jahren

Borderlands The Pre-Sequel Ego-Shooter

Publisher 2K Games
Entwickler 2K Australia
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Spanisch
Ausstattung nicht bekannt (Steam-Testversion)
Kopierschutz Steam-Download

GENRE-CHECK ACTIONSPIEL

»Die Neuerungen packen uns nicht sofort, die alte Sammelsucht stellt sich aber rasch ein.«

SPASS: EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SZENARIO realistisch / fiktiv
FREIHEIT linear / offene Welt
HANDLUNG einfach / komplex
GEWALT keine / brutal
SPIELABLAUF Action / Taktik

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop-Kampagne (4)
SPIELTYPEN Internet, LAN **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 40 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Klar auf den Koop ausgelegt und zusammen immer am besten.«

GRAFIK

- stilvolle Comicgrafik
- bombastische Feuergefechte
- eindrucksvolle Mondlandschaften ...
- ... aber zu wenig optische Abwechslung
- sichtbare Textur-Ladezeiten

8/10

SOUND

- stimmiger Soundtrack
- satte Waffensounds für jeden Typ
- erstklassige Sprecher auf Deutsch und Englisch
- teils zu viel Geplapper

9/10

BALANCE

- zweite Chance vor dem Tod
- stärkere Gegner im Koop
- knifflige Bossgegner
- neue Waffengattungen teils übermächtig

9/10

ATMOSPHÄRE

- coole Weltraum-Westernstimmung
- jede Quest mit eigener Geschichte
- skurriler Humor
- Pointen nicht ganz so treffsicher wie in Borderlands 2
- Städte etwas langweilig

8/10

BEDIENUNG

- klassische und solide Shootersteuerung
- Tasten frei belegbar
- einfacher Waffenvergleich
- teils fummelige Menüs
- kein freies Speichern

8/10

UMFANG

- große Spielwelt
- 20 Stunden für einmaliges Durchspielen
- Wiederspielwert durch extraschweren »Wahner Kammerjäger«-Modus
- Gegner und Gebiete ähneln sich häufig

9/10

LEVELDESIGN

- jede Menge Nebenaufgaben
- Bossgegner für jeden Handlungsabschnitt
- charakteristische Gegner für viele Gebiete
- teils nervig lange Wege
- ungenauere Sprungpassagen

8/10

KI

- Gegnertypen mit individuellen Schwachstellen
- Gegner weichen zuweilen schlau aus
- viele Feinde sind reines Kanonenfutter

6/10

WAFFEN & EXTRAS

- riesiges Arsenal zufallsgenerierter Waffen
- praktischer Wandler
- neue Eis- und Laserwaffen
- vier Klassen

10/10

HANDLUNG

- spannende Reise in Jacks Vergangenheit
- mischt Humor und Dramatik
- einige Schlüsselfiguren zu blass
- Zwischensequenzen zeigen teils nur einen der vier Helden

7/10

82

Gutes Borderlands ohne großen Schritt nach vorne.

Preis/Leistung: Sehr gut

SPIELZEIT 40 Stunden

MINIMUM C2 Duo E4200
A64 X2/4400+, 2,0GB RAM, 6 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E6600
A64 X2/6.000+, Geforce GTX 460
2,0 GB RAM, 6 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Duo D8600
Phenom X2-550, Geforce GTX 550
4,0 GB RAM, 6 GB Festplatte

PROFIS

EINSTIEGER

FOURTESCHRITTE

ANSCHREIBER