



Die Reaktionsspielchen sind einfacher denn je, weil wir mehr Zeit haben und Eingabefehler nicht bestraft werden.



An Action mangelt es nicht. Gleich zu Beginn geht es richtig zur Sache. Unser Kampfroboter verarbeitet die Banditen zu Hackfleisch.

Tales from the Borderlands: Episode 1

An der Grenze zum Spiel

Die Adventure-Virtuosen von Telltale beweisen mit Tales from the Borderlands, dass sie immer noch Humor beherrschen - und liefern mit der ersten Episode einen gelungenen Serienauftakt ab. Wenn man auf seichte Unterhaltung steht. Von Mirco Kämpfer

Genre: **Adventure** Publisher: – Entwickler: **Telltale Games** Termin: **25.11.2014** Sprache: **Englisch** Preis: **23 Euro**

TEST

Erst gefräßige Zombies, dann animalische Märchenfiguren und nun bekloppte Psychos: Für das jüngste, in fünf Episoden aufgeteilte Adventure Tales from the Borderlands bedient sich Telltale (The Walking Dead, The Wolf Among Us) beim knallbunten Universum der Borderlands-Serie. Ja, das klingt nach einer schrägen Idee, doch schon das erste Kapitel mit dem Untertitel Zero Sum zeigt, dass die Shooter-Reihe auch im Adventure-Gewand eine ausgezeichnete Figur macht. Dabei nehmen die Entwickler die Stärken der Vorlage und garnieren die skurrilen Charaktere, die ikonische Cel-Shading-Grafik und den derben Humor mit ihrer ei-

genen Handwerkskunst: einer fantastisch erzählten Geschichte.

Neue Figuren in einer bekannten Welt

Die Handlung spielt zeitlich nach den Ereignissen von Borderlands 2, Vorkenntnisse zu den Gearbox-Shootern sind nicht notwendig. Im Mittelpunkt steht zunächst der etwas tollpatschige Rhys, ein einfacher Arbeiter bei Hyperion – jenem Unternehmen, das einst von Handsom Jack geleitet wurde, der jedoch inzwischen die Radieschen von unten anguckt. Nun leitet der schmierige Vasquez den Schuppen und entsorgt zum Auftakt des Spiels einige seiner Untergebenen, Rhys wird zur einfachen Putzkraft degradiert.

Warum keine Wertung?

Bisher ist lediglich die erste von fünf geplanten Episoden zu Tales from the Borderlands erschienen. Allerdings kauft man gleich alle zusammen, separat lassen sich die Kapitel nicht erstehen. Wir verzichten daher auf eine Wertung, bis alle fünf Episoden erschienen sind.

Bevor Rhys aber den Wischmopp schwingt, bekommt er noch Wind von einem Deal: Offenbar will Vasquez einen Vault-Schlüssel kaufen, der eine der zahlreichen auf Pandora versteckten Schatzkammern öffnen soll. Diese Artefakte sind wertvoller als alles andere auf dem Wüstenplaneten; Banditen sowie die sogenannten Vault-Hunter setzen für sie ihr Leben aufs Spiel.

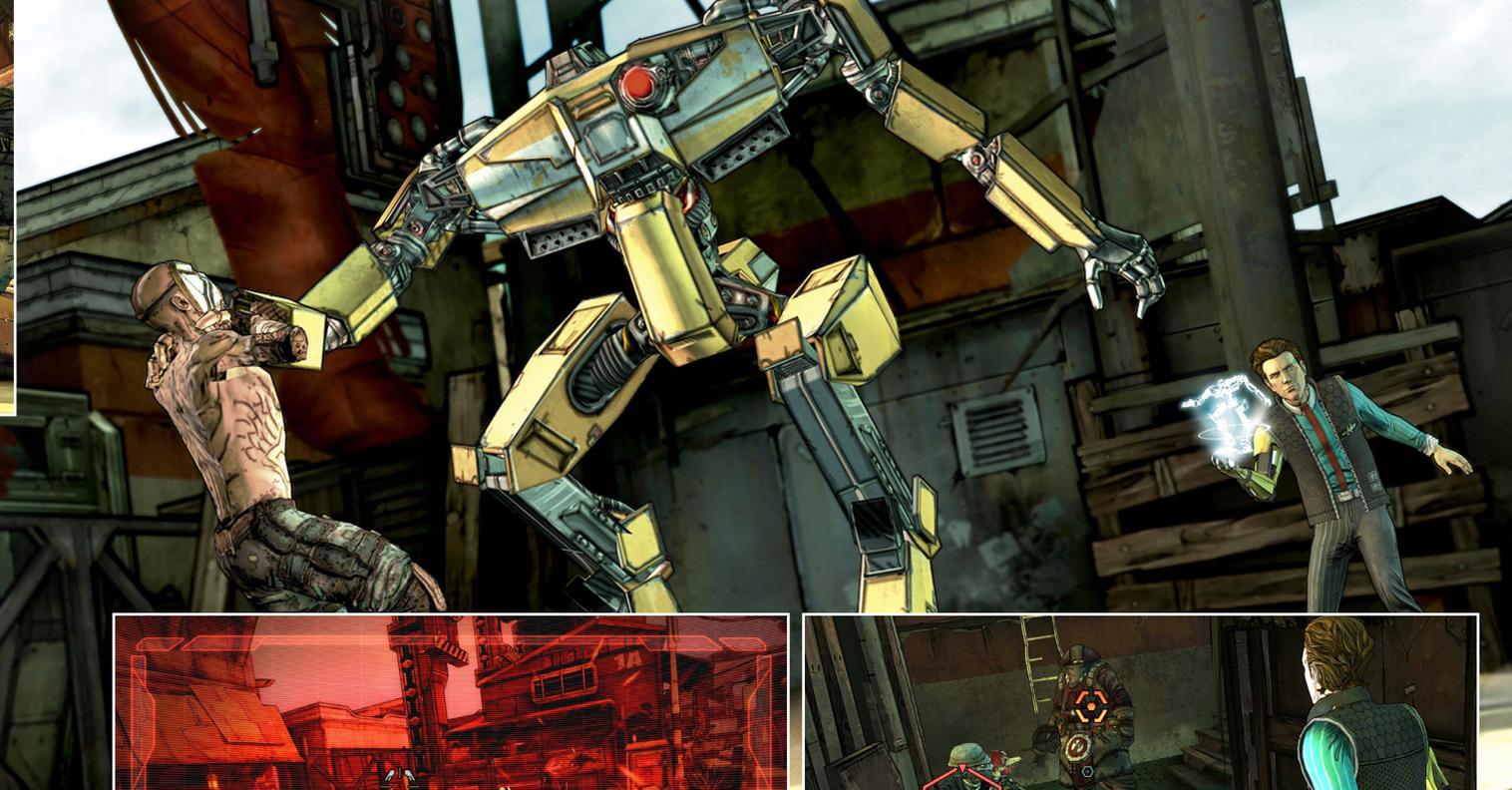
Der Klunker eignet sich optimal, um Vasquez eins auszuwischen. Rhys schnappt sich kurzerhand seinen besten Freund und Kollegen Vaughn aus der Finanzabteilung. Zusammen knacken sie das Firmenkonto und machen sich mit zehn Millionen Dollar auf nach Pandora, wo der Schlüsseldeal stattfinden soll. Bevor der Blondschoopf allerdings am Ziel ankommt, muss er sich aber nicht nur mit allerhand Banditen rumschlagen, sondern auch mit der Verbrecherin Fiona. Die tickt ganz anders als Rhys und Vaughn und ergänzt das Heldenduo perfekt.

Eine Sache der Perspektive

Ungewöhnlich, aber clever: Im weiteren Spielverlauf schlüpfen wir abwechselnd in die Rolle von Rhys und Fiona. So erleben wir



Szenen mit Handlungsspielraum gibt es selten. Die Maustasten brauchen wir kaum.



Sogar simple Ego-Shooter-Einlagen haben es in das Spiel geschafft. Eine Hommage an die Borderlands-Serie.

Aufregende Actionsequenzen wie der Kampf gegen Banditen wechseln sich wunderbar mit ruhigeren Passagen ab.

das Abenteuer aus zwei Perspektiven, was der an sich schon spannenden Geschichte einen besonderen Schliff gibt. Mehr wollen wir an dieser Stelle nicht verraten. Nur das noch: Telltale tritt anfangs ordentlich auf Gas; schon in der ersten halben Stunde fliegen in einer Actionsequenz die Fetzen. Es gibt aber auch ruhige und sogar ein paar emotionale Momente. Im letzten Spieldrittel flaut das Abenteuer zwar etwas ab, doch bevor es langweilig wird, geht es auch schon dem dramatisch inszenierten Finale entgegen. Der rund zwei Stunden langen, ersten Episode gelingt der Spagat, einerseits alle relevanten Figuren einzuführen, uns andererseits aber nicht mit Geschwafel zu langweilen. Einen besseren Auftakt hätten wir uns nicht wünschen können.

Die perfekte Vorlage

Die Dialoge sind gewohnt fantastisch geschrieben. Da es aber erneut nicht einmal deutsche Untertitel gibt, sind gute Englischkenntnisse notwendig. In den Gesprächen haben wir stets mehrere Antwortmöglichkeiten zur Auswahl, die unterschiedliche Handlungsergebnisse vorgaukeln. Der eigentliche Storyverlauf ist indes fest vorgeschrieben und lässt sich nicht beeinflussen. Das kann sich bei den folgenden vier Episoden freilich noch ändern.

Erfreulich: der sensationelle, aber unaufdringliche Humor, der immer wieder durchblitzt. Etwa, wenn uns ein Fettklops in einer mächtigen Metallrüstung begegnet, aber ohne seinen Stimmverzerrer klingt wie ein kleines Mädchen. Überhaupt holt Telltale al-

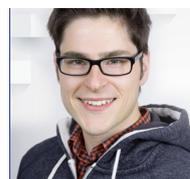
les aus der durchgedrehten Vorlage heraus: Die zweckmäßige, aber stimmungsvolle Comicgrafik passt perfekt zu Borderlands, und dann sind da noch die bekannten Skags, Banditen und Psychos. Nur Claptrap, die plapperwütige Blechbüchse, haben wir vermisst.

Zurücklehnen und genießen

Spielerisch setzt Tales from the Borderlands größtenteils auf Altbewährtes: hier und da ein paar Gegenstände anklicken und ab und zu auf eine Taste hämmern. Erfreulicherweise trauen sich die Entwickler auch neue Spielelemente zu. So statten wir etwa einen Kampfroboter mit unterschiedlichen Waffen aus und ballern anschließend ein paar Banditen aus den Latschen. An anderer Stelle scannen wir die Umgebung mit Rhys' kybernetischem Auge und erhalten so neue und witzig geschriebene Informationen über die Spielwelt und deren Bewohner. Einen spielerischen Vorteil hat das aber nicht. Darüber hinaus haben wir auch ein Inventar, das wir aber zumindest in der ersten Episode nicht ein einziges Mal verwenden mussten – ein Hinweis darauf, dass sich die Serie später doch wieder mehr klassischen Point&Click-Adventures annähert? Hoffentlich, denn das eigentliche Adventure-Gameplay fällt noch dünner aus, als wir es bisher von Telltale-Spielen gewohnt sind.

Wer Knobelaufgaben oder spielerischen Freiraum erwartet, wird enttäuscht. Tales from the Borderlands scheucht uns von einem Dialog zum nächsten. Es gibt kaum Szenen, in denen wir selbst Hand an die Maus legen müssen. Das ist einerseits scha-

de, weil das Spiel so nicht das ganze Potenzial der Pandora-Spielwelt ausnutzt, andererseits waren die Telltale-Spiele noch nie die anspruchsvollsten. Dementsprechend wurden sämtliche Actionszene stark vereinfacht. Falsche Tasteneingaben werden nicht mehr bestraft, und bei den Quick-Time-Events haben wir noch mehr Zeit als in den Vorgängern. Wer sich darauf einlässt, kann sich bestimmt genau wie wir bis zum offenen Schluss der ersten Episode nicht mehr vom Bildschirm losreißen. **MK**



Borderlands mal anders

Mirco Kämpfer
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Ich war von Anfang an skeptisch, ob Telltale auch aus der Borderlands-Serie ein geschicktes Adventure stricken kann. Doch meine Zweifel waren unberechtigt. Die erste Episode von Tales from the Borderlands bietet allerhand schrullige Charaktere, tolle Gags und eine spannende Geschichte in der Welt von Pandora. Und endlich experimentieren die Entwickler mal mit ein paar neuen Spielelementen. Eine spielerische Offenbarung darf aber man nicht erwarten, auch Tales from the Borderlands gleicht eher einem interaktiven Comic als einem Adventure. Aber das ist mir herzlich egal, solange das Abenteuer so unterhaltsam inszeniert ist wie hier. So darf es gerne weitergehen! Okay, okay, ein bisschen mehr Spiel darf es dann schon noch werden.