



Ab und an bewegen wir uns frei in einem abgesteckten Areal umher, um Hinweise für unser weiteres Vorgehen zu sammeln.

Inventar ihr Eigen. Das zeigt uns zwar, was wir in unseren Taschen haben, frei benutzen oder gar kombinieren dürfen wir unsere Gegenstände allerdings nicht. Benötigte Dinge werden von Fiona automatisch an den entsprechenden Stellen benutzt. Zwar kommt Rhys' Scan-Auge auch nur an wenigen Stellen wirklich tragend zum Einsatz, aber immerhin kommt es zum Einsatz.

Die eine Taste

Quick-Time-Events sind auch sozusagen das A und Q der spielerischen Seite von Tales

From The Borderlands. Alle außergewöhnlichen körperlichen Aktionen, die unsere Charaktere ausführen, kommen als Quick-Time-Events daher. Das klingt anspruchslos, aber es ist auch nie nervig. Der Einsatz der Quick-Time-Events ist immer passend.

Die andere spielerische Komponente eines Telltale-Adventures sind die Dialoge, und auch diese fügen sich perfekt in den Stil von Borderlands ein. Größenwahn, Übermut, Zuneigung, Verachtung, Verständnis – die vorgegeben Dialogoptionen lassen uns genügend Raum, um auf die unterschiedlichen Situationen zu reagieren. Wenn eine Entscheidung Konsequenzen hat, dann werden uns diese wie bei Telltale-Spielen üblich durch eine kurze Einblendung angezeigt. Die Früchte unserer verbalen Saat ernten wir aber erst an einer Stelle in der letzten Episode. Da wäre mehr möglich gewesen.

Wo sind die Konsequenzen?

Gerade in dieser Situation der fünften Episode spüren wir die Konsequenzen unserer Entscheidungen, doch beschleicht uns eben auch das Gefühl der Beliebigkeit von uns gewählten Optionen. Erzählerisch verändert sich der Ablauf der Geschichte mit unseren Entscheidungen, doch fehlt uns ein wenig die Verkettung mit dem spielerischen Teil von Tales From The Borderlands, denn auf den scheint unser Verhalten keine Auswirkungen zu haben. Wir hätten gerne schon früher im Spiel den einen oder anderen Hinweis auf mögliche Alternativen einer Situation. Direkte oder indirekte Fingerzeige, wie es anders sein könnte, hätten wir uns vorher entsprechend verhalten. Dann würden sich unsere Entscheidungen weniger beliebig anfühlen. Allerdings teilt Tales from the Borderlands diese Krankheit mit nahezu allen

Telltale-Spielen. Im Vordergrund steht auch hier die Erzählung. Und die hat uns hervorragend unterhalten. ★

TALES FROM THE BORDERLANDS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo, 3.0 / Athlon 64 X2 6400+
Geforce 8600 / Radeon 6000
3 GB RAM, 9 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i5-3470 / AMD FX-6300
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
4 GB RAM, 9 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- Borderlands-Grafikstil perfekt adaptiert
- schöne Charaktermodelle
- stimmige und abwechslungsreiche Umgebungen
- passende Soundkulisse
- manche Texturen matschig

SPIELDESIGN



- passende Quick-Time-Events
- Multiple-Choice-Dialogoptionen
- keine Rätsel
- Fionas Inventar unnötig
- Steuerung in freien Arealen hakelig

BALANCE



- schnell zu erlernendes Spielprinzip
- Quick-Time-Events immer fair
- nützliche Hot-Spot Anzeige
- recht anspruchslos

ATMOSPHÄRE / STORY



- glaubwürdige Hauptcharaktere
- toll geschrieben
- ohne Kenntnis der Vorlage spielbar
- Wiedererkennungsmomente für Fans
- Entscheidungen haben wenig spürbare Auswirkungen

UMFANG



- Wiederspielwert durch viele Dialogoptionen
- angemessene Spielzeit von zwölf Stunden
- kaum Umgebungsrecycling
- keine mehrsprachigen Untertitel

FAZIT

Spielerisch anspruchsloses, aber erzählerisch packendes und humorvolles Adventure, das nicht nur Borderlands-Fans begeistert.



Benjamin Schäfer
@GameStar_de

Ich bin zwar kein Hardcore-Borderlands-Fan, habe die ersten beiden Serienteile aber wegen des teils bösen Humors und der definitiv abgedrehten Charaktere gerne gespielt. Beides finde ich bei Tales From The Borderlands wieder. Telltale hat den Nerv des Originals perfekt getroffen und in eine spannende Geschichte gepackt. Die Quick-Time-Events haben mich trotz ihres geringen spielerischen Anspruchs nie gestört. Mittlerweile weiß ich, was ich zu erwarten habe, und das sind eine interessante Story und gut geschriebene Dialoge. Und die bekomme ich beim Borderlands-Adventure in Hülle und Fülle, denn nach jedem Quick-Time-Event wartet der nächste coole Dialog auf mich, bei dem ich irgendeinem anderen Charakter eine schnippische Antwort rein drücken kann oder jemanden verrate. Nein, sowas würde ich nie machen. Obwohl ...