



... ► Beurteilungen ► Shooter ► Borderlands

Suche...



Borderlands



Genre
Shooter



USK
keine Jugendfreigabe (?)



Pädagogisch
ab 18 Jahre

Vertrieb 2K Games
Erscheinungsjahr 2009. 10
Systeme PC, Playstation 3, Xbox 360
System im Test Xbox 360
Homepage des Spiels [Link](#)
Kurzbewertung Shooter-Rollenspiel-Hybrid für Erwachsene



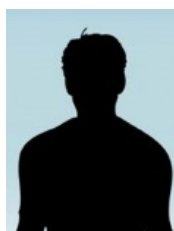
Spielbeschreibung:

Pandora ist ein Planet, der einst als eine Art Verheißung für jegliche Art von Glücksritter galt. Unermessliche Reichtümer wurden allen versprochen, die sich auf diese verheißungsvolle Welt einließen. Inzwischen ist der Goldrausch jedoch abgeebbt, und zurück geblieben sind nur gescheiterte Existenzen, Banditen und eine äußerst gefährliche Fauna. Und in diese Umwelt verschlägt es nun den Spieler. Als Neukömmling auf dieser ungastlichen Welt gilt es nun, sich gegen Unmengen von menschlichen und nicht-menschlichen Gegnern zu behaupten, um die legendäre "Kammer" zu finden, die mit unermesslichen Schätzen vollgestopft sein soll. Doch leider ist man nicht der einzige, der diese Reichtümer für sich beanspruchen will.

Pädagogische Beurteilung:

"Borderlands" spielt sich zunächst wie ein klassischer Ego-Shooter. Aus der Ich-Perspektive steuert man seine Spielfigur durch eine Welt, die einem Mad-Max-Film entsprungen sein könnte; hauptsächlich bewegt man sich durch postapokalyptisch anmutende Wüstenlandschaften, die hin und wieder von menschlichen Behausungen, sei es nun ein Banditenlager oder auch eine kleine Stadt, unterbrochen werden. Als einer von vier möglichen

Charakteren, die sich durch ihre Fähigkeiten voneinander unterscheiden, ist man nun hier unterwegs, um sein Glück zu machen. So kann man als Soldat mit guten Allround-Fähigkeiten losziehen oder als Scharfschütze, der im Kampf über die Entfernung Vorteile besitzt. Auch zur Wahl steht als einzig weibliche Figur eine Attentäterin, die sich kurzzeitig unsichtbar machen kann und ein Berserker, der im Nahkampf brilliert. Diese Charaktere spielen sich



Autor
Matthias
Reitzig
Einzeltest



Startseite

Spiele

Aktuell
Beurteilungen
Spiele-Dossiers
Tipp der Redaktion
Video-Beurteilungen
Spielesuche

Ratgeber

★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

Service

Wieso Weshalb Warum
Team
Die Spieletester
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzerklärung

Suche

Suchbegriff

Suchen

Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

deutlich unterschiedlich und können auch gemeinsam in den Kampf ziehen, denn "Borderlands" kann sowohl allein als auch kooperativ mit bis zu drei weiteren Spielern gespielt, wobei dann jeder Mitspieler eine der beschriebenen Rollen einnimmt.

Das Spiel selbst läuft dann so ab, dass man von Kontaktpersonen im Spiel Missionen erhält. Diese bestehen in der Regel aus dem Auftrag, bestimmte Gegenstände zu besorgen oder spezifische Banditen oder Monster zu töten. Der Ort, an dem die Mission erfüllt werden kann, wird dann auf einer Karte markiert und der Spieler macht sich auf den Weg dorthin. Bereits auf der Reise kommt es dann zu zahlreichen Gefechten. Außerhalb der einzelnen Städte gibt es so gut wie keine Lebewesen, die dem Spieler freundlich gesinnt sind; statt dessen wird er von jeglicher anderer Kreatur, andere Spieler einmal ausgenommen, angegriffen. Die Kämpfe verlaufen dabei je nach Art des Gegners unterschiedlich. So greifen Banditen in der Regel mit Feuerwaffen aus der Entfernung an; es gibt jedoch unter ihnen Berserker, die sich blindlings in den Nahkampf werfen und laut schreiend mit einer Axt oder ähnlichem Gerät auf den Spieler zu rennen. Auch die nicht-menschlichen Gegner haben unterschiedliche Vorgehensweisen; einige, wie die hundeähnlichen Skags, stürmen auf den Spieler zu um ihn mit ihren Beißwerkzeugen zu attackieren, andere spucken Säure oder ähnliches. Insgesamt ist die Gegnervielfalt ordentlich, dennoch laufen die Kämpfe immer nach demselben Schema ab: Man kommt in ein neues Gebiet und wird sofort von einer Horde von Feinden attackiert. Hat man diese besiegt, zieht man weiter, nur um kurz darauf von der nächsten Gruppe Gegner angegriffen zu werden.

Dennoch ist "Borderlands" ein sehr motivierendes Spiel. Viele der besiegten Gegner lassen nämlich Ausrüstungsgegenstände fallen, die von Waffen über Geld bis hin zu besseren Schilden reichen können. Durch den Einsatz dieser Gegenstände wird die Spielfigur nach und nach immer besser und kann sich immer größeren Aufgaben, sprich immer größeren Gegnern, stellen. Dadurch wird im Spieler eine Art Sammeltrieb ausgelöst. Durch den Umstand, dass ein Zufallsgenerator die Art und den Typ der fallengelassenen Gegenstände bestimmt, bleibt es auch immer spannend, nach diesen Ausschau zu halten. So können sich beispielsweise zwei Gewehre auf den ersten Blick recht ähnlich sehen, sich aber vollkommen unterschiedlich verhalten; das eine hat vielleicht eine sehr viel höhere Treffergenauigkeit, während das andere zusätzlichen Feuerschaden verursacht. Ähnlich wie in "Diablo 2" oder "Titan Quest" kann dieser Sammeltrieb dazu führen, dass "Borderlands" zu einem Spiel wird, von dem man sich trotz der simplen und auch repetitiven Missionen mitunter nur schwer wieder lösen kann. Ein weiterer Faktor, der dazu beiträgt, ist das Erfahrungspunktesystem des Spiels. Jeder besiegte Feind bringt dem Spieler Erfahrungspunkte ein, die wiederum lassen ihn ab einer bestimmten Menge in der Stufe aufsteigen, und dies wiederum lässt ihn seine Eigenschaften steigern, so dass er für die Zukunft besser gerüstet ist. Er kann nun beispielsweise treffsicherer schießen oder mehr Schaden austeilen oder einstecken. Auch dies motiviert stark, weiterspielen zu wollen, da es immer noch etwas zu erreichen oder zu entdecken gibt.

Konflikte werden in "Borderlands" nur durch Gewalt gelöst. Wie bereits erwähnt ist man nahezu permanent den Angriffen verschiedenster Gegner ausgesetzt; Handlungsalternativen zu brachialen Kämpfen gibt es nicht, so ist es auch in der Regel nicht möglich, eine Gegnerhorde einfach zu umgehen. Der Spieler soll vielmehr möglichst viele Kämpfe bestreiten, um Gegenstände und Erfahrungspunkte zu sammeln. Grafisch sind die Gefechte martialisch inszeniert; Gegner brechen unter Beschuss schreiend zusammen oder rufen laut um Hilfe. Obwohl das Spiel in Comicgrafik inszeniert ist, sind die gezeigten Inhalte dennoch überaus hart inszeniert. Die deutsche Version spart zwar an brutalen Effekten wie Blutspritzern oder abgetrennten Körperteilen, die in der internationalen Version des Spiels durchaus zu finden sind, dennoch ist das Spiel keineswegs für Kinder oder Jugendliche geeignet, zu brutal sind die dargestellten Inhalte. Außerdem werden viele Kämpfe nur dazu genutzt, um Beute zu machen, das Spiel belohnt also das Töten von Gegnern. Auch dies ist ein Umstand, der das Spiel für Kinder und Jugendliche gänzlich ungeeignet macht.

Fazit:

"Borderlands" ist ein ungewöhnliches Spiel. Es vereint Elemente aus Action-Rollenspielen wie "Diablo 2" oder "Titan Quest" mit Inhalten, die man aus Ego-Shootern wie "Left 4 Dead" oder "Perfect Dark Zero" kennt. Diese Mischung ist neu und weiß auch durchaus zu faszinieren; gerade die Sammelleidenschaft und der Wunsch, die eigene Spielfigur immer besser werden zu lassen, halten den Spieler bei der Stange. Die Möglichkeit, das Spiel mit bis zu drei Freunden gleichzeitig spielen zu können, trägt ebenfalls zum Spielspass bei und lässt fast vergessen, dass das Spiel im Prinzip kaum eine richtige Geschichte besitzt.

Obwohl "Borderlands" im Comicstil inszeniert ist und die deutsche Version des Spiels zudem in punkto Gewaltdarstellung stark beschnitten ist, ist das Spiel für Kinder und Jugendliche nicht geeignet. Vor allem die Tatsache, dass im Spiel töten belohnt wird und es keine Handlungsalternativen zum kämpfen gibt, trägt diesem Umstand Rechnung. Erwachsenen Spielern mit Sinn zur Differenzierung, die sich einmal an einem ungewöhnlichen Genremix probieren wollen, sei der Spass gegönnt.



Weiterempfehlen



Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW • Team • Impressum • Datenschutz • Kontakt

powered by cre8CMS