

The Division 2

3X DARK ZONE, 1X PVP

Genre: **Online-Rollenspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Massive Entertainment** Termin: **15.3.2019**

Die Entwickler von The Division 2 haben aufgestockt: Im neuen Teil erkunden wir nicht nur eine, sondern drei Dark Zones. Dazu gibt's endlich einen richtigen PvP-Modus.

Von Robin Rütter

Es war ein Geständnis, das nur am Rande fiel. Julian Gerighty, Creative Director von The Division 2, hat den ersten Teil nie durchgespielt! Na gut, das haben wir jetzt zuge-spitzt, tatsächlich hat er nur das Ende der Dark Zone nie erreicht. Und ehrlich gesagt können wir ihm das nicht verübeln. Denn die letzten Gebiete haben nicht nur einen knackigen Schwierigkeitsgrad, sondern wer hier unterwegs ist, steht auch ständig unter Druck. Druck durch Elite-Gegner. Druck durch die Jagd auf das beste Loot. Und Druck durch die anderen Spieler, die einem jederzeit in den Rücken fallen und kurz vorm Ausgang doch noch den Tag vermiesen können. Kurzum: Die Dark Zone ist ein Ort voller Nervenkitzel, Frustration, Intrigen und Psychospielchen. Oder besser gesagt: drei Orte. Denn für The Division 2 verzichtet Entwickler Massive Entertainment auf eine große Zone, die von Straße zu Straße schwieriger wird, und setzt stattdessen auf drei kleinere Gebiete, die im Osten, Süden und Westen von Washington D.C. liegen. Wir waren bei Mas-



Giftmüll, Kadaver und widerliche Fliegen: Die Dark Zone strahlt eine unheimliche Stimmung aus.

sive Entertainment zu Besuch, konnten dort zwei der drei Dark Zones ausprobieren, und haben Gerighty mit unseren Fragen gelöchert. Zudem widmen wir uns im zweiten Teil dieses Artikels den geplanten PvP-Modi.

Reiche Vororte und zugewachsene Gassen

Nach dem kalten, frostigen Winter in New York ziehen wir in The Division 2 durchs sommerlich warme Washington D.C. Und das kann sich sehen lassen: Wie schon im Vorgänger verstehen es die Entwickler auch im neuen Teil, eine heruntergekommene

und gleichzeitig erschreckend glaubwürdige Welt zu erschaffen. Kein Wunder, schließlich ist das eines der Hobbys von Gerighty: »Ich liebe es, in Videospielen eine Welt zu erschaffen. Die Möglichkeit zu haben, etwas zu nehmen, das unglaublich und fotorealistisch ist, es eins zu eins nachzubauen – und es dann komplett zu zerstören und zu verändern. Das ist ein Kindheitstraum.«

Diesen destruktiven Kindheitstraum bekommen wir dank der unterschiedlichen Dark Zones gleich mehrfach zu sehen. Im Osten entdecken wir verschiedene Wahrzeichen und alte Gebäude wie das National Postal Museum. Im Süden laufen wir über weite, aufgebrochene Straßen an Dutzenden Fahrzeugwracks vorbei, Pflanzenranken überziehen die Wände in den Gassen. Und für den Westen, den wir noch nicht bereisen durften, verspricht uns Gerighty statt Wolkenskratzern die reichen Vororte von Georgetown. Trotzdem enttäuschen die Zonen etwas, denn es scheint nur bei optischen Anpassungen zu bleiben. Spielerische Unterschiede zwischen den Gebieten sind uns bisher keine aufgefallen.

Die Dark Zones schaltet ihr übrigens nicht gleichzeitig, sondern nacheinander ab einem bestimmten Level frei. Welches ihr genau benötigt, stehe laut Gerighty aber noch nicht fest. Für die erste Dark Zone peilen die Macher ungefähr Level zehn an. Da die Dark Zone auch in The Division 2 ein hartes Pflas-



Die Drohne ist eine der auswählbaren Fähigkeiten. Im Kampf hilft sie mit ihrem kleinen Geschütz.



Mobile Schilde sind ein tolles Gadget, um verschanzten Gegnern auf die Pelle zu rücken. Alternativ scheucht ihr sie mit einer Granate auf.

ter ist, schließt ihr euch auf Wunsch erneut mit bis zu drei Agenten zusammen. Besonders praktisch: Auch wenn ihr euren Freunden bereits einige Levels voraus seid, könnt ihr gemeinsam spielen. Das Spiel orientiert sich am stärksten Spieler in der Gruppe und gleicht die anderen an sein Level an.

Kompakt, aber nicht zu klein

Eine unserer Hauptbeschäftigungen in den neuen Dark Zones liegt wie schon im Vorgänger beim Sichern von Wahrzeichen. Die liegen in der Regel nur rund 300 Meter auseinander, wodurch die Laufwege kurz bleiben. Lebensgefährliche Kämpfe gibt es allerdings trotzdem, denn die Orte werden stets von einer Gruppe KI-Gegner bewacht. Schalten wir sie alle aus, dürfen wir eine Kiste mit seltenem Loot öffnen. Manche Gegner las-

sen beim Ableben nun auch Gegenstände fallen, die nicht kontaminiert sind. Dadurch können wir sie direkt anlegen und sparen uns die gefährliche, weil aufsehenerregende Extraktion mit dem Helikopter.

In unserer Anspiel-Session haben uns nämlich nicht die KI-Gegner das Leben zur Hölle gemacht, sondern die anderen Spieler. Insgesamt ziehen zwölf Agenten durch eine Dark Zone. Was jetzt zunächst nach wenig klingt, erscheint uns angesichts der kleineren Gebiete aber als eine sinnvolle Größe. Wir hatten – vor allem beim Abklappern der Wahrzeichen – regelmäßig Kontakt mit anderen Agenten, fühlten uns aber gleichzeitig nie komplett eingekesselt. Die kleineren Zonen haben aber auch einen Preis: Die Dark Zone in The Division 1 war so groß, dass sie in unterschiedliche Gebiete mit diversen Schwierigkeitsgraden aufgeteilt war. In The

Division 2 fehlen diese Abstufungen komplett. Damit es trotzdem spannend bleibt, haben sich die Entwickler eine Alternative ausgedacht: Level-Scaling.

Eine Frage der Balance

Die Gegner der Dark Zones passen sich in The Division 2 stets eurem Level an. Dadurch müsst ihr euch keine Sorgen mehr machen, innerhalb dieser Zonen in einen Bereich zu laufen, der noch nicht für euren Agenten geeignet ist. Weiterer Vorteil: Jedes Gebiet der Dark Zones bleibt von Anfang an interessant, weil die KI-Gegner nie unter euer Level fallen. Doch was macht ihr, wenn ihr bereits das Maximallevel erreicht habt und die Gegner keine Herausforderung mehr für euch darstellen? Für diesen Fall hat Massive Entertainment die sogenannten Occupied Dark Zones erschaffen. In einem noch



Die Extraktionen bleiben auch in The Division 2 spannend: Bringen wir unser kontaminiertes Loot in Sicherheit oder überfallen uns andere Spieler?



Ob wir mit anderen Spielern kooperieren wollen oder sie angreifen, liegt bei uns. Schießen wir zu viele Agenten ab, werden wir markiert.

nicht bekannten Rhythmus – etwa einmal pro Woche – mutiert eine der drei Dark Zones zu einem besonders harten Gebiet, in dem es zwar knackigere Gegner und neue Regeln gibt, dafür aber auch besseres Loot als Belohnung. In den normalen Gebieten müsst ihr euch etwa über Freundbeschuss keine Gedanken machen, in der Hardcore-Variante der Dark Zones fehlt dieser Schutz.

Die besetzten Dark Zones richten sich damit an ebenjene Spieler, die noch das letzte bisschen aus ihrer Ausrüstung rausholen wollen. Die Entwickler versprechen eine aggressivere Stimmung und einen größeren Fokus auf PvP. »Das ist nichts für jeden Geschmack«, erklärt Gerighy. »Ich bin heute zu alt dafür.« Da wir sie aber selbst noch nicht ausprobieren konnten, bleiben wir zunächst skeptisch. Schließlich spielt einerseits die Balance in solchen Gebieten eine wichtige Rolle, andererseits werden die Occupied Dark Zones wohl auch einer der wichtigsten Endgame-Inhalte und müssen sich darum auch auf lange Zeit beweisen. Auf dem Papier klingt die Idee aber gut: Wer eine echte Herausforderung sucht, findet in der Hardcore-Variante Gleichgesinnte.

Schluss mit PvP-Kompromissen

Ganze eineinhalb Jahre lang herrschte in The Division 1 so eine Art unfreiwilliger Frieden unter Spielern. Denn von einem richtigen PvP-Modus fehlte jede Spur. Klar, in der Dark Zone konnte man sich gegenseitig ausrauben und in den Rücken schießen, am Ende war das aber lediglich ein Mix aus PvP und PvE. Das hielt die Community aber nicht davon ab, kompetitive Gefechte auszutragen. »Spieler haben sich zu Fight Clubs zusammengeschlossen«, erklärt Julian Gerighy. Doch bis mit »Gefecht« der erste rein auf PvP getrimmte Spielmodus erschien, musste die Community bis Update 1.8 warten. Für The Division 2 erspart uns Massive Entertainment diese Wartezeit und stellt direkt zum Release zwei PvP-Modi zur Auswahl: Skirmish und Domination. Wir haben beide angespielt und verraten, was euch erwartet.

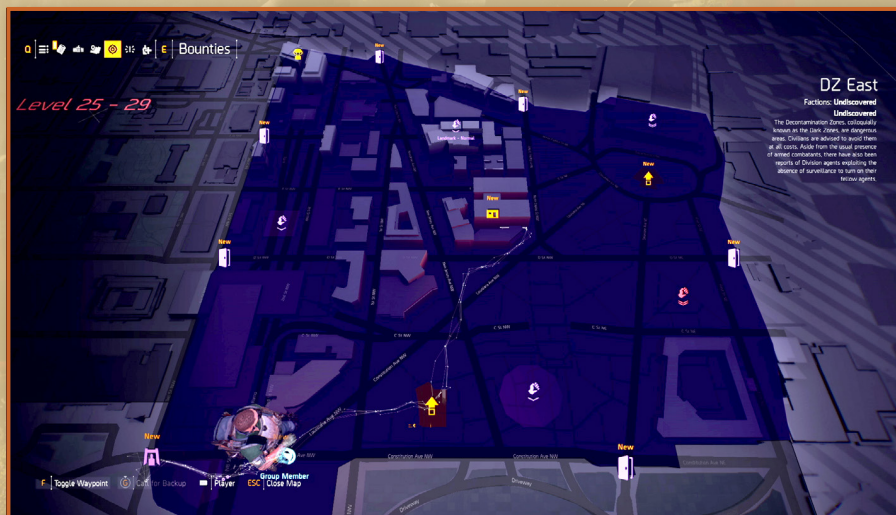
Rauslocken statt rausrennen

In Skirmish treffen zwei Vierergruppen mit insgesamt 16 Leben aufeinander. Das Team, das am Ende alle Tickets des Gegners als Erstes abgeknipst hat, gewinnt. Für die PvP-Modi haben die Entwickler aber nicht bloß

Teile der Open World wiederverwertet, sondern drei separate Karten erstellt. Wir waren in Georgetown unterwegs, einem Stadtteil von Washington D.C., der sich durch seine kleineren Häuser und einen reichen Vorstadtstil auszeichnet. Eine heile Welt erwartet uns dort trotzdem nicht. An Laternen baumeln zerfetzte Flaggen, Fahrzeugwracks und Stromkästen bieten Deckung. Und die ist hier essenziell: Im Gegenteil zu einem Call of Duty: Black Ops 4, in dem man seine Zeit mit schnellen Sprints verbringt und Gegner mit zwei, drei gut platzierten Schüssen ausschaltet, bleibt Division 2 taktischer. Gegner schlucken schon mal ein ganzes Magazin, bevor sie umfallen. Wer einfach blind auf die Straße rennt, wird von mehreren Seiten auseinandergerissen. Um das zu verhindern, gibt uns das Spiel Granaten und Fähigkeiten wie Drohnen an die Hand, mit denen wir Gegner aus ihrer Deckung locken und im Anschluss ausschalten können.

Ich fall dir in den Rücken!

Im zweiten Spielmodus, Domination, nehmt ihr ganz klassisch Zonen ein. Insgesamt gibt es pro Map drei Stück, je mehr euer Team hält, desto mehr Punkte erhaltet ihr. Gespielt wird vier gegen vier. Beim Ausprobieren waren wir auf der Karte Capitol Ruins unterwegs, die an eine total zugewucherte Ruinenstadt erinnert. Wir laufen um Pflanzen zwischen Steinsäulen herum und schleichen über Seitenwege hinter die Gegner. Ab und an erscheinen Munitions-Drops auf der Karte, mit denen wir unsere Spezialwaffe aufladen. Diese Punkte sind zwar schwer umkämpft, der Preis lohnt sich dennoch: Mit unserem Granatwerfer konnten wir ein größeres Gebiet abdecken und haben einem Gegner mit zwei Schüssen den Garaus gemacht. Hat euch ein Gegner erwischt, beißt ihr nicht sofort ins Gras, sondern fällt in einen Last-Stand-Modus, in dem ihr noch herumkriecht. Kommt ein Teamkollege vorbei, hilft der euch sowohl in Skirmish als auch in Domination wieder auf die Beine.



Die Dark Zones sind überschaubar. Die Fäuste markieren Wahrzeichen, an denen KI-Gegner lauern.



Durch den Höhenvorteil verschafft ihr euch einen Überblick. Das hilft vor allem Scharfschützen.

Sind alle Spieler gleich?

Ein Stichwort, das bei unserem Besuch bei Massive Entertainment regelmäßig fiel, war Normalization. In den PvP-Gefechten tretet ihr mit eurer eigenen Ausrüstung an. Um sicherzugehen, dass dennoch alle Spieler ungefähr gleich stark sind, passt The Division 2 die Werte aller Agenten vor einem Match an. Das halten wir für den richtigen Ansatz, schließlich sollten in so einem Modus Können und Taktik im Vordergrund stehen.

»Der Basisschaden deiner Waffe bleibt gleich, es sind alle anderen Werte, die sich anpassen«, erklärt Gerighty. »Man hat dadurch nicht diesen riesigen Unterschied zwischen den unterschiedlichen Waffenqualitäten, es bleibt auf einer Skala. Das heißt aber nicht, dass dein Equipment egal ist. Es ist immer noch extrem wichtig!«

In unserer Anspiel-Session hat diese Angleichung auch gut funktioniert, wir haben uns gegenüber den anderen Spielern nie zu schwach oder zu mächtig gefühlt. Allerdings

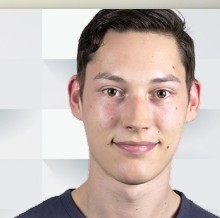
haben wir auch nur mit vorgefertigten Agenten gespielt, deren Ausrüstung von den Entwicklern vorbereitet und vermutlich zu Demozwecken auch besonders gut balanciert wurde. Ein weiterer Grund zur Skepsis: In The Division 1 hatten manche Spieler Probleme mit dem Normen und beklagten, dass es ein paar Builds unnütz mache. Wie gut Normalization also auf Dauer und unter selbst zusammengeschustertem Equipment funktioniert, muss sich noch zeigen. Das wird vor allem in gewerteten Matches eine wichtige Rolle spielen, die erscheinen aber noch nicht direkt zum Release.

Da kommt noch was

Im Interview hat uns Julian Gerighty erklärt, dass man den Spielern nicht vorschreiben wolle, was sie spielen sollen. Wer eher auf reines PvP stehe, solle da auch auf seine Kosten kommen. Darum werdet ihr nach einer Partie mit Loot belohnt. Ob das aber auch ähnlich wertvoll wie das aus der Dark



Robin Rütter
@robinruether



Ich finde das Konzept hinter den Dark Zones klasse. Die Jagd nach dem besten Loot hat mich auch in The Division 2 schon nach wenigen Minuten gepackt, die Kämpfe mit den anderen Spielern waren jedes Mal spannend. Für mich gehört das Treffen auf menschliche Gegner und die kleinen Psychospielen, die man untereinander treibt, zum Höhepunkt. Ich bin gespannt, wie die Occupied Dark Zones ausfallen, von denen ich bisher gehört, aber noch nichts gesehen habe. Trifft Massive Entertainment hier die richtige Balance? Bleiben sie auch nach Dutzenden Spielstunden noch attraktiv?

Auch wenn ich The Division nicht in erster Linie wegen einer reinen PvP-Erfahrung spiele, haben mir die Skirmish- und Domination-Matches gut gefallen. Sie fühlen sich wie Dark-Zone-Konflikte an, haben aber einen Vorteil: Jeder Spieler weiß, auf was er sich einlässt. Damit sind sie im Kern kompetitiver und auch weniger frustrierend – schließlich steht kein Loot auf dem Spiel, das ich mühsam gesammelt habe. Das Normalization-Konzept hat bereits gut funktioniert und einen fairen und ausgeglichenen Wettkampf ermöglicht.

Zone ist, wissen wir jedoch noch nicht. Skirmish und Domination sind außerdem erst der Anfang, einige Zeit nach dem Release sollen noch weitere Modi erscheinen. Welche das sind, wollte Gerighty allerdings noch nicht verraten. Aber wenn die Entwickler von Massive Entertainment halten, was sie versprechen, dürfte uns zum Release ja nicht so schnell langweilig werden. ★



Deckung ist unser bester Freund. Das hätte die Agentin rechts im Bild berücksichtigen sollen.