

The Division 2

DER BESTE LOOT-SHOOTER!



Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Massive Entertainment** Termin: **15.3.2019** Sprache: **Deutsch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Uplay, Epic Games Store)**

The Division 2 beantwortet nicht nur die Frage, wie viel Content ein Loot-Shooter zum Release liefern sollte, sondern setzt auch in nahezu allen anderen Genre-Disziplinen neue Maßstäbe. Von Robin Rütter

Loot-Shooter haben es nicht leicht, wenn es um abwechslungsreiches Gameplay geht. Denn hinter dem Rollenspiel-Shooter-Mix steckt oft ein ziemlich mechanischer Ablauf. Ihr startet eine Mission, kämpft und lootet allein oder gemeinsam mit Freunden euren Weg zum Ende, levelt und startet die nächste Mission. Da die Spiele vor allem auf Koop ausgelegt sind, dient die Geschichte dabei meist nur als Mittel zum Zweck. Und trotzdem hat sich das genretypische Abarbeiten der Kämpfen-Looten-Leveln-Checkliste selten so gut angefühlt und bei uns mehr Emotionen ausgelöst als manch hervorragend geschriebene Geschichte. Warum? Weil die Entwickler von Massive Entertainment den zweiten Teil mit zahlreichen Details verbessert haben, die für sich allein zwar un-

scheinbar wirken, in der großen Summe aber aus einem sehr guten Spiel einen neuen Genre-Maßstab machen.

Bitte in der Ausstellung schießen!

Sieben Monate nach den Ereignissen von The Division hat es euch nach Washington D.C. verschlagen, wo ihr kriminellen Banden das Handwerk legen und die Überlebenden des Virusangriffs schützen sollt. Die Hauptmissionen der Kampagne präsentieren sich angenehm abwechslungsreich, was vor allem den Schauplätzen zu verdanken ist. Statt nur auf Häuserdächern oder Straßen zu kämpfen, schickt euch The Division 2 in Museen, Theater und Sehenswürdigkeiten wie das Lincoln Memorial. Im Air & Space Museum lernen wir im Planetarium die Geschichte unseres blauen Planeten und schießen gleichzeitig Gegnern die Panzerung vom Leib. Im American History Museum entdecken wir eine Ausstellung zum Vietnamkrieg und huschen im Dschungel zwischen Holzhütten und Sandsäcken hin und her. Das sind großartige Momente. Die größte Schwäche der Kampagne liegt aber in der Story. Die ist völlig belanglos und scheitert



Die Kulissen der Hauptquests gehören zu den Highlights des Spiels. Im American History Museum um kämpfen wir in einer Ausstellung zum Vietnamkrieg.



Die Panzerung der Gegner müssen wir zerschießen, um Schwachstellen freizulegen.

daran, auch nur eine einzige spannende Figur hervorzubringen. Division-Koordinator Manny Ortega schickt euch lediglich von einem Einsatz zum nächsten, und selbst die Anführer der feindlichen Fraktionen bleiben langweilig und profillos. Wer spannende Geschichten erleben möchte, der bekommt sie nicht auf dem Silbertablett serviert, sondern muss sie aktiv in der Spielwelt suchen.

Sightseeing-Tour durch Washington

Und was für eine Spielwelt wir hier erkunden! Anders als in Anthem oder Destiny ist Washington nicht nur eine zweckmäßige Ablandefläche für Missionen, Nebenaktivitäten und Sammel-Items, sondern eine mit Details übersäte Spielwiese, in der wir auch nach Dutzenden Stunden Neues entdecken.

Neben Sehenswürdigkeiten wie dem Kapitol, dem Washington Monument und dem Weißen Haus, das wir als Operationsbasis nutzen, warten in den Gassen, Parks und

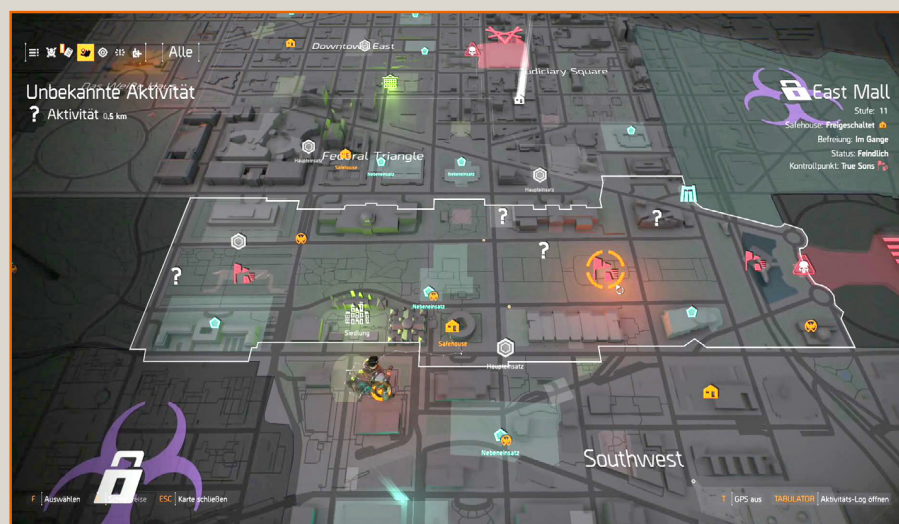
Büros der Stadt genau die Geschichten und Aha-Momente, die wir in der Hauptstory vermissen. Ein Laster hat eine Häuserwand durchbrochen, auf der Motorhaube hängt eine Leiche. Am Ufer der Constitution Gardens wartet ein einsamer Plüschhase auf seinen Besitzer. Und Graffiti zeugen von der immer größer werdenden Verzweiflung der Überlebenden, die von Gewalt und Hunger geplagt werden. Daneben findet ihr die bereits aus dem ersten Teil bekannten Audio-logs und ECHOs, die euch mehr über die Hintergrundgeschichte und Bewohner DCs verraten. Hier taucht ihr immer wieder in persönliche Momente ein und erlebt etwa, wie einer der Überlebenden vor lauter Kummer im Drogenkonsum versinkt.

Ich geh mal kurz Wasser holen

Gleichzeitig ist die Welt in The Division 2 viel lebendiger als das New York des Vorgängers. Die Überlebenden haben sich in Siedlungen

zurückgezogen, die ihr besucht und ausbaut – primär durch den Abschluss von Haupt- und Nebenmissionen. Besonders cool: Die Überlebenden einer Siedlung ziehen eigenständig los, um Ressourcen zu sammeln. Stoßen sie dabei auf Gegner, eröffnen sie das Feuer. Die verschiedenen gegnerischen Fraktionen sind sich außerdem auch untereinander spinnefeind und bekriegen sich regelmäßig auf offener Straße.

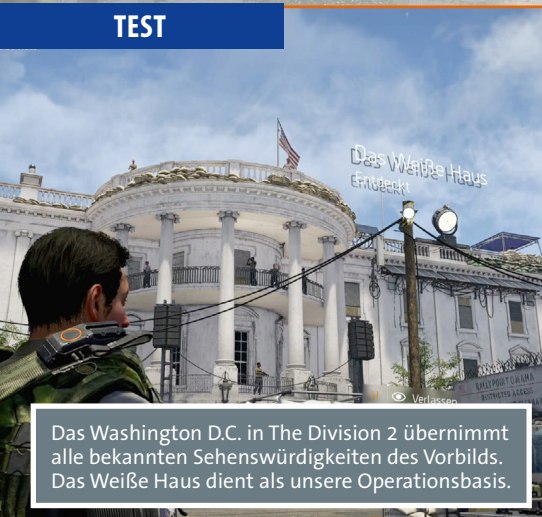
Habt ihr die Kampagne abgeschlossen, nimmt das Konfliktpotenzial noch weiter zu. Dann greifen Gangs und Bewohner sogar feindliche Gebiete an und tauschen so im Alleingang regelmäßig ihre Grundstücke. In Washington herrscht ein erbitterter Überlebenskampf, das spüren und erleben wir hautnah! Als wir erfahren, dass einige Zivilisten auf dem Weg zu einem besetzten Kontrollpunkt sind, machen wir uns ebenfalls dorthin auf und kämpfen vor Ort Seite an Seite gegen die feindliche Gang. Während die ersten Schüsse und Granaten in hohem Bogen durch die Luft fliegen, klart der Nebel auf und macht Platz für den Sternenhimmel. Der dynamisch simulierte Kampf um Washington sorgt gepaart mit dem Tag-Nacht- und Wetterzyklus dafür, dass sich die Spielwelt deutlich lebendiger anfühlt als bei der Genre-Konkurrenz wie Destiny 2 oder Anthem!



Nur noch eben das Fragezeichen aufdecken. Schnell noch die Kiste dort öffnen. Was sich wohl in der Garage versteckt? In Washington gibt es immer etwas zu tun.

Action an jeder Ecke

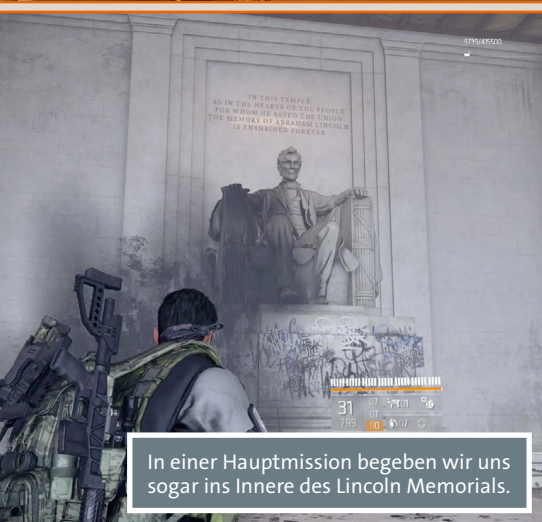
Obwohl die Überlebenden auch gut allein austeilen können, fallen die meisten Aufgaben immer noch euch zu. Und die sind so zahlreich, dass ihr keine 200 Meter laufen könnt, ohne auf einen Kontrollpunkt, eine Propagandasendung, Geiselnbefreiung oder öffentliche Hinrichtung zu stoßen. Im Grunde laufen alle Aktivitäten nach dem gleichen »Schalte alle Gegner aus«-Schema ab, es gibt aber durchaus ein paar Kniffe. Bei der Hinrichtung müsst ihr die Gefangenen tat-



Das Washington D.C. in The Division 2 übernimmt alle bekannten Sehenswürdigkeiten des Vorbilds. Das Weiße Haus dient als unsere Operationsbasis.



Das Kapitol ist der Stützpunkt der True Sons, einer der Fraktionen im Spiel.



In einer Hauptmission begeben wir uns sogar ins Innere des Lincoln Memorials.



Das Washington Monument erkennt ihr schon aus der Ferne. In The Division 2 ist es ein Kontrollpunkt.

sächlich beschützen und decken, bei Kontrollpunkten ruft ihr per Leuchtpistole Verstärkung, und bei der Propagandasendung stehen euch einige Gegnerwellen bevor. Habt ihr dann doch mal ein ruhiges Plätzchen gefunden, schlummern dort garantiert Ressourcen oder versteckte Waffenkisten. Kurzum: Die Open World überzeugt uns nicht nur mit Kulisse und Details, sondern auch mit den regelmäßigen Auseinandersetzungen zwischen den einzelnen Fraktionen und den schier unendlichen Aktivitäten.

Auf die Deckung, fertig, Schuss!

Für permanente Abwechslung und Spannung in den Schusswechseln sorgt auch die bemerkenswerte und gegenüber dem Vorgänger deutlich verbesserte Gegner-KI. Eure Feinde positionieren sich nicht nur klug, sondern kesseln euch auch gezielt ein. Wer zu lange hinter derselben Deckung hockt, bekommt Besuch von einer Granate oder aggressiven Schrotflinten-Pärchen. Drohnenkontrolleure, die etwa kleine Sägeroboter losschicken, sitzen so weit wie möglich weg von euch und strecken ihren Kopf nur selten aus der Deckung. So bleibt ihr immer in Bewegung und duckt euch von einem Baum zu einem Autowrack und von einem Blumenkübel zu einer Straßenabsperzung. Das hervorragende Deckungssystem des Vorgängers funktioniert nach wie vor ausgezeichnet. Je nach verwendeter Waffe müsst ihr zudem eure Kampfstrategie anpassen. Mit dem LMG haben wir je nach Modell zwar bis zu 120 Schuss im Magazin, schießen dafür aber auch nicht sonderlich präzise. Mit dem Scharfschützengewehr richten wir massiven Schaden an, laden aber nach jedem Schuss nach. Alle Waffen haben Vor- und Nachteile, fühlen sich unterschiedlich an, machen aber allesamt Laune – vorbildliches Balancing.

Eine kleines, aber feines Atmosphärendetail: Starke Gegner schlucken zwar immer noch Unmengen an Kugeln, was anders als in The Division aber zumindest halbwegs glaubwürdig wirkt, weil die Brocken Rüstungen tragen, deren Einzelteile ihr zerstören könnt. Wer erst den Helm eines Bosses in Stücke ballert, kann ihn mit nur wenigen gezielten Kopfschüssen ausschalten. Das fühlt sich viel natürlicher an als die absurd langen Lebenspunkteleuten des Vorgängers.

Schild, Säure oder Sprengmine?

Dank des großzügigen Lootsystems findet ihr nach fast jedem Kampf neue Waffen und Ausrüstung. Die passen sich stets eurem aktuellen Level an, ihr findet keinen Müll. Die Suche nach immer besserem Loot motiviert deshalb ungemein. Zum Levelaufstieg schenkt euch das Spiel außerdem eine Ausrüstungskiste, in der zwei weitere Items auf eurem Level stecken. Unterstützend zu den Schießereien rüstet ihr zwei von insgesamt acht Skills aus. Zu alten Bekannten wie dem Geschützturm und der Suchermine gesellen sich nun beispielsweise auch ein Chemikalienwerfer und eine Flugdrohne, die auf Geg-

ner feuert. Jeder Skill kommt in drei bis vier Versionen daher, die seine Funktionen verändern. So schießt der Chemikalienwerfer alternativ Rüstungsspray für Verbündete, und die Flugdrohne lässt ein Bombardement los. Die Experimentiermöglichkeiten sind zahlreich, selbst im Endgame entdeckt ihr noch neue Kombinationen. Mit den SHD-Punkten schaltet ihr neben den Skills auch verschiedene Talente frei, etwa ein größeres Inventar für Granaten und Boni, wenn ihr Ressourcen an NPCs spendet. Die SHD-Behälter sind überall in der Spielwelt verstreut und eine Belohnung in manchen Missionen.

Koop ist praktisch, aber kein Muss

The Division 2 ist wie auch Anthem, Warframe und Destiny 2 auf Koop ausgelegt. Insgesamt passen vier Spieler in eine Gruppe. Die Vorteile liegen auf der Hand: Ihr greift Gegner von mehreren Seiten an, bündelt euer Feuer auf einen Boss und heilt euch gegenseitig mit euren Skills. Geht einer zu Boden, hilft ein anderer ihm wieder auf die Beine – oder teleportiert nach dem Respawn per Schnellreise problemlos wieder zu den anderen Spielern. Das Matchmaking ist dabei herrlich unkompliziert: Ihr könnt euren Freunden selbst mitten in einer Mission beitreten oder zu Beginn der Mission zufällige Mitspieler suchen. Ist euer Kumpel erst auf Level 13, ihr aber schon auf 29,



Dimitry Halley
@dimi_halley



Alle Lootspiele kaschieren, dass sie eintönig sind. Auch The Division 2 verbirgt hinter all seinen Aktivitäten letztlich einen recht repetitiven Gameplay-Loop. Die Begierde nach besseren Waffen, Rüstungen, Fähigkeiten treibt einen an. Diesen Deal muss man bereit sein zu unterschreiben, wenn man mit dem Genre Spaß haben will. Und bei The Division 2 unterschreibe ich ihn gern. Denn das Spiel platziert die Beutehatz in einem rundum überzeugenden Rahmen. Washington wurde wirklich herausragend in Szene gesetzt, wirkt lebendig, überall kämpfen Fraktionen gegeneinander, Tag, Nacht, Wind und Wetter verändern die Szenerie fortwährend. Die Missionsschauplätze strotzen vor liebevollen Details, jeder Auftrag setzt eigene Akzente. Und auch spielmechanisch bietet mir die Kampagne genügend neue Gegnertypen, damit ich strategisch gefordert bleibe. Nach jeder Mission freue ich mich über den Sieg genauso wie über die neue Knarre. The Division 2 ist ein prall gefüllter Spielplatz. Ubisoft und Massive erschaffen hier eine neue Referenz, wie ein Lootshooter zum Release auszusehen hat. Ich hatte mit The Division 2 schon zum Launch mehr Spaß als mit bisher jeder anderen Lootballerei. Und ich bin neugierig, was die Zukunft bringt.



Die Abholung des kontaminierten Loots schafft immer noch Nervenkitzel. Überrumpeln euch jetzt andere Spieler, seht ihr eure Beute nie wieder.

hebt das Spiel ihn automatisch auf Level 28 an, sodass er problemlos mitmischen kann. Jeder Spieler findet zudem sein eigenes Loot und kann es anschließend mit den Spielern in seiner Gruppe teilen. Spielt ihr solo, müsst ihr zwar auf die oben genannten Vorteile verzichten, dennoch könnt ihr die komplette Kampagne auch im Alleingang absolvieren. Die Gegnerstärke wird automatisch passend zur Spielerzahl skaliert.

Dein bester Feind

Von den Dark Zones sollten Solospieler allerdings Abstand halten. Wie schon im ersten Teil können in diesen abgesperrten Arealen die Spieler das Feuer auch aufeinander eröffnen und sich so jederzeit in den Rücken fallen. Bevor ihr einen Spieler angreift, müsst ihr zwar den Abtrünnig-Status aktivieren, dabei läuft aber kein Countdown ab. Soll heißen: Ahnungslose Spieler schießt ihr problemlos über den Haufen, vor allem

wenn ihr in einer Gruppe seid und euer Opfer allein herumläuft. Warum sich ein Ausflug in die Dark Zones trotzdem lohnt? Weil es dort vor Loot nur so wimmelt. Und die Jagd danach macht eine Menge Spaß – wenn ihr eben nicht in einen Hinterhalt geratet. Ihr lauft von Wahrzeichen zu Wahrzeichen, schaltet alle Gegner aus und sammelt deren Beute ein. Ab und an fallen Vorratslieferungen vom Himmel, die ebenfalls wertvolle Items enthalten – aber nur für den Ersten, der sie erreicht. Kontaminierte Items müsst ihr wie schon im Vorgänger von einem Helikopter extrahieren lassen, was KI und menschliche Gegner anlockt. Segnet ihr das Zeitliche, verliert ihr auch all euer kontaminiertes Zeug. Weil es ziemlich frustrierend ist, wenn ihr eure über eine halbe Stunde erbeuteten Schätze innerhalb eines tödlichen Wimperschlags auf den Boden werft, haben die Entwickler eine tolle Lösung eingeführt: nicht kontaminiertes Loot, das ihr so

fort anlegen könnt und auch beim Ableben in der Tasche behaltet. Besonders gut gefallen uns außerdem Größe und Architektur der Dark Zones. Dadurch, dass es anders als im Vorgänger nun nicht mehr eine große, sondern drei kleine Zonen im Osten, Süden und Westen der Karte gibt, fallen die Gebiete abwechslungsreicher aus. Im Westen taucht ihr ins ehemals reiche und mittlerweile heruntergekommene Georgetown ab, das mit seinen kleinen Häusern einen schönen Kontrast zu den Wolkenkratzern und riesigen Straßen in der östlichen Dark Zone abgibt.

Agent gegen Agent

Bei The Division musstet ihr rund eineinhalb Jahre darauf warten, in The Division 2 gibt es ihn schon zum Release: einen PvP-Modus. In Viererteams tretet ihr im Team-Deathmatch oder in Domination an, Gefecht und Vorherrschaft genannt. Am Gameplay ändert sich nichts. Ihr hechtet weiterhin von Deckung zu Deckung und scheucht Gegner mit Granaten in eure Schusslinie. Damit alle Teilnehmer gleich stark sind, »normalisiert« The Division 2 eure Waffen- und Ausrüstungswerte. Dadurch werden alle Knarren und Rüstungen ungefähr gleich stark, euer Skill entscheidet über Sieg und Niederlage. Oder besser gesagt: eure Teamabsprache. Denn wenn ihr allein rumlauft und von zwei Gegnern gleichzeitig unter Beschuss genommen werdet, habt ihr keine Chance. Sowohl Gefecht als auch Vorherrschaft revolutionieren das Shooter-Genre nicht, machen in der richtigen Gruppe aber durchaus Laune und fügen sich mit dem Fokus aufs Deckungssystem schön ins Spiel ein. Bislang gibt es aber lediglich ungewertete Matches, die zwar mit Ausrüstungskisten belohnen, sich aber nicht weiter konfigurieren lassen. Hier sollte Massive Entertainment dringend noch einen Custom-Modus nachliefern.



Die Story ist die größte Schwäche von The Division 2. Selbst in Zwischensequenzen kommt keine Stimmung auf, die Gegner bleiben farblos, Verbündete bleiben uns egal.



Siedlungsprojekte sind Aufgaben, die uns mit Erfahrungspunkten und kleinen Extras belohnen.

Nach der Kampagne geht's erst richtig los

Auch wenn das Endgame nicht umfangreicher als im Vorgänger ausfällt, steckt insgesamt dennoch viel mehr Content in The Division 2 als im ersten Teil zum Release. Wenn ihr die Kampagne beendet habt, schaut eine vierte Fraktion namens Black Tusk vorbei und erobert Washington D.C. erneut. Damit tauchen sechs weitere Invasions-Hauptmissionen auf. Dabei recycelt das Spiel allerdings lediglich bereits bekannte Missionen und packt dort die neuen Gegner rein. Das ist zwar besser als nichts, aber dennoch keine optimale Lösung für mehr Content.

Genug zu tun gibt es trotzdem. Zu den schon bekannten Aktivitäten gesellen sich auch 52 Bosse, Kopfgeldmissionen und die aus dem Vorgänger bekannten Weltränge. Die Black Tusk kämpfen zudem mit futuristischen Waffen wie Roboterhunden und Minipanzern. Mit Abschluss der Kampagne schaltet ihr außerdem die Spezialisten mit jeweils einem eigenen Fähigkeitenbaum und einer speziellen Signaturwaffe frei. Zur Auswahl stehen der Überlebensexperte mit seiner Explosivbolzen schießenden Armbrust, der Zerstörungsexperte mit seinem Granatwerfer und der Präzisionsschütze mit einem starken Scharfschützengewehr. Die Jagd nach besserem Loot, einem hohen Ausrüstungswert und der Ausbau eurer Spezialisten hält die Motivation auf einem konstant hohen Niveau, in der Endgame-Disziplin zeigt sich The Division 2 also in besserer Release-Form als die Konkurrenz.

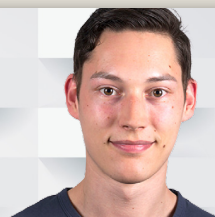
Ein neuer Standard

Die richtige Endgame-Lootspirale beginnt ohnehin erst, wenn ihr gezielt nach einzelnen Ausrüstungsteilen mit bestimmten Attributen und Talenten sucht. Obwohl wir hier noch nicht bis ins letzte Detail eintauchen konnten (ein Endgame erstreckt sich schließlich über Hunderte Stunden), macht The Division 2 im Vergleich zum Vorgänger einen guten Eindruck. Zum einen taucht nützliches Loot häufiger auf. Zum anderen tauscht ihr über die Rekalibrierungsstation Talente und Attribute zweier Items, könnt also selbst eine Waffe mit nicht optimalen

Werten noch retten oder wiederverwerten. Über Blaupausen schaltet ihr außerdem neue Items frei, die ihr anschließend an der Werkbank mit zufälligen Werten craftet. Und mit Mods stärkt ihr bestimmte Werte, oft auf Kosten eines anderen. Wer etwa einen vertikalen Griff nutzt, gewinnt an Präzision und verliert gleichzeitig an Stabilität. Richtige Setteile fehlen aktuell noch, dafür gibt es in The Division 2 nun Markensets: Dabei handelt es sich um Minisets, die ihre Boni aktivieren, wenn ihr Items derselben Marke ausrüstet. Diese Sets richten sich nach be-



Robin Rütter
@robinruether



Dass The Division 2 ein ordentlicher Lootshooter wird, habe ich bereits nach der Alpha und Beta vermutet. Ich hätte allerdings nicht gedacht, dass es mich so stark in seine Welt zieht. Denn im Grunde wirkt es auf den ersten Blick wie Teil 1 mit neuem Setting und Detailverbesserungen. Aber die machen unfassbar viel aus. Am besten gefällt mir, wie lebendig Washington D.C. geworden ist. Dadurch, dass ich nun Patrouillen auf der Straße begegne, Fraktionen gegeneinander kämpfen und Kontrollpunkte regelmäßig ihren Besitzer wechseln, wirkt sie glaubhafter. Mein zweites Highlight sind die Kämpfe, in denen es mir die KI angetan hat. Selten haben sich Gegner so gut platziert und ihre Stärken spielen lassen. Gleichzeitig verhalten sie sich nicht wie lebensmüdes Kanonenfutter, sondern gehen schnell wieder in Deckung, wenn ich sie bedränge – und bestrafen mich, wenn ich mich zu lange einigle. Ich könnte jetzt weitere Detailverbesserungen aufzählen, aber mein Punkt ist der: The Division 2 fühlt sich einfach gut an, strotzt vor Umfang und macht mir sowohl allein als auch mit Freunden schon zum Release sehr viel Spaß. In Zeiten von Service-Games, die erst Monate nach Release fertiggepatcht werden, ist das eine schöne Überraschung.

Besser als Destiny 2, aber dieselbe Wertung?

Obwohl wir der Meinung sind, dass The Division 2 besser als Destiny 2 ist, bekommen beide Spiele von uns dieselbe Wertung. Das liegt daran, dass der Test zu Destiny 2 bereits vor eineinhalb Jahren erschienen ist, die Anforderungen an ein Spiel aber mit der Zeit immer weiter steigen. Würden wir Destiny 2 heute erneut testen, würde die Wertung entsprechend niedriger ausfallen.

stimmten Spielstilen. Die Fenrir Group AB erhöht etwa den Schaden von Sturmgewehren, Airdi Holdings verbessert die Genauigkeit von Scharfschützengewehren. Das Schöne: Selbst mit all diesen Optimierungsmöglichkeiten bleibt The Division 2 einsteigerfreundlich. Denn wer lediglich mit der KI mithalten will, muss einfach nur die Items mit dem höchsten Ausrüstungswert anlegen. Wer hingegen das Maximum aus seinem Agenten rausholen möchte, bekommt dafür diverse Optionen an die Hand. The Division 2 zeigt, wie Lootshooter zum Release auszu-sehen haben. Sowohl Spielwelt und Gameplay funktionieren schon jetzt hervorragend und machen viel Spaß, die Content-Menge kann sich bereits zum Start sehen lassen. Künftige Genre-Konkurrenten werden sich an diesem Standard messen müssen. ★

THE DIVISION 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2500K / AMD FX-6350
GeForce GTX 670 / Radeon R9 270
8 GB RAM, 46 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4790 / AMD Ryzen 5 1500X
GeForce GTX 970 / AMD RX 480
8 GB RAM, 46 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ☑ Tageszeitenzyklus ☑ abwechslungsreiche Lichtstimmung durch Wettersystem ☑ solide deutsche Sprecher ☑ gutes Sounddesign
- ☑ seltene Bugs und Grafikfehler

SPIELEDIGN



- ☑ griffiges Waffengefühl ☑ Gegnertypen mit unterschiedlichen Taktiken ☑ fast alles als Deckung nutzbar ☑ motivierende Lootspirale ☑ praktische Skills, Perks und Spezialisierungen

BALANCE



- ☑ KI positioniert sich intelligent ☑ Waffentypen untereinander ausbalanciert ☑ macht sowohl solo als auch im Koop Spaß
- ☑ mehrere Schwierigkeitsgrade ☑ KI mit kleinen Aussetzern

ATMOSPHÄRE / STORY



- ☑ interessante Audiologs und Echos ☑ Spielwelt mit Sehenswürdigkeiten und Details gespickt ☑ dynamische Konflikte auf Straßen
- ☑ kein Charakter interessant ☑ belanglose Geschichte

UMFANG



- ☑ große Spielwelt ☑ zahlreiche Nebenbeschäftigungen ☑ drei Dark Zones mit unterschiedlicher Architektur ☑ PvP mit separaten Karten
- ☑ recycelte Missionen im Endgame

FAZIT

The Division 2 lässt die Fehler des Vorgängers hinter sich und präsentiert sich als polierter Lootshooter mit sinnvollen Detailverbesserungen.

88