

Tom Clancy's The Division

Hausmeister für ganz New York

Kaum ein anderer Titel wird so sehnsüchtig erwartet wie Ubisofts Action-MMO. Doch lohnt die Vorfreude? Wir haben exklusiv mit den Entwicklern gesprochen und setzen das Informationspuzzle Stück für Stück zusammen. Von Tobias Veltin

Angeschaut

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Ubisoft**
Entwickler: **Massive Entertainment** Termin: **2015**

PREVIEW

Martin Hultberg muss nicht lange überlegen. »The Division ist ein Online-Open-World-Rollenspiel-Shooter, der in einem plausiblen Clancy-Universum angesiedelt ist«, antwortet der IP-Developer von Entwickler Massive Entertainment, als wir ihn bitten, sein Spiel in einem Satz zusammenzufassen. So simpel und nüchtern hatten wir das eigentlich nicht erwartet. Denn dieser Satz will irgendwie so gar nicht zu der Faszination passen, die vom derzeit

wohl größten Ubisoft-Hoffnungsträger ausgeht. Seit die Spieleöffentlichkeit auf der E3-Presskonferenz 2013 mit leuchtenden Augen und offenen Mündern vor der spektakulären Ankündigung saß, sind fast zwei Jahre vergangen. Knapp 24 Monate, in denen nur tröpfchenweise Informationen zu The Division durchsickerten. Alle wissen, was es ist, aber irgendwie auch nicht. Vielleicht ist es dieser geheimnisvolle Hauch, der die Vorfreude auf The Division nicht abebben lässt – seit seiner Ankündigung gehört das Action-MMO zu den am sehnsüchtigst erwarteten Spielen überhaupt.



Massive Entertainment

Das schwedische Entwicklungsstudio Massive Entertainment wurde im Jahr 1997 mit Sitz in Malmö gegründet. Seine ersten Spuren verdiente sich das Studio mit dem Echtzeit-Strategiespiel Ground Control im Jahr 2000, zu dem eine Erweiterung (Dark Conspiracy, 2000) und ein zweiter Teil (Operation Exodus, 2004) erschienen. Massive blieb auch danach dem Genre treu und entwickelte die herausragenden PC-Strategiespiele World in Conflict (2007) sowie World in Conflict: Soviet Assault (2009). Im Jahr 2008 wurde das Studio, das bis dahin zu Sierra Entertainment gehört hatte, von Ubisoft gekauft.

Grund genug, bei Entwickler Massive im schwedischen Malmö durchzuklingeln und uns nach dem aktuellen Stand der Entwicklung zu erkundigen. Wir sprachen mit Martin Hultberg sowie Technical Director Anders Holmquist über Missionsdesign, Erzählweise, Spielwelt und Co., außerdem fassen wir die bisher bekannten Informationen zusammen.

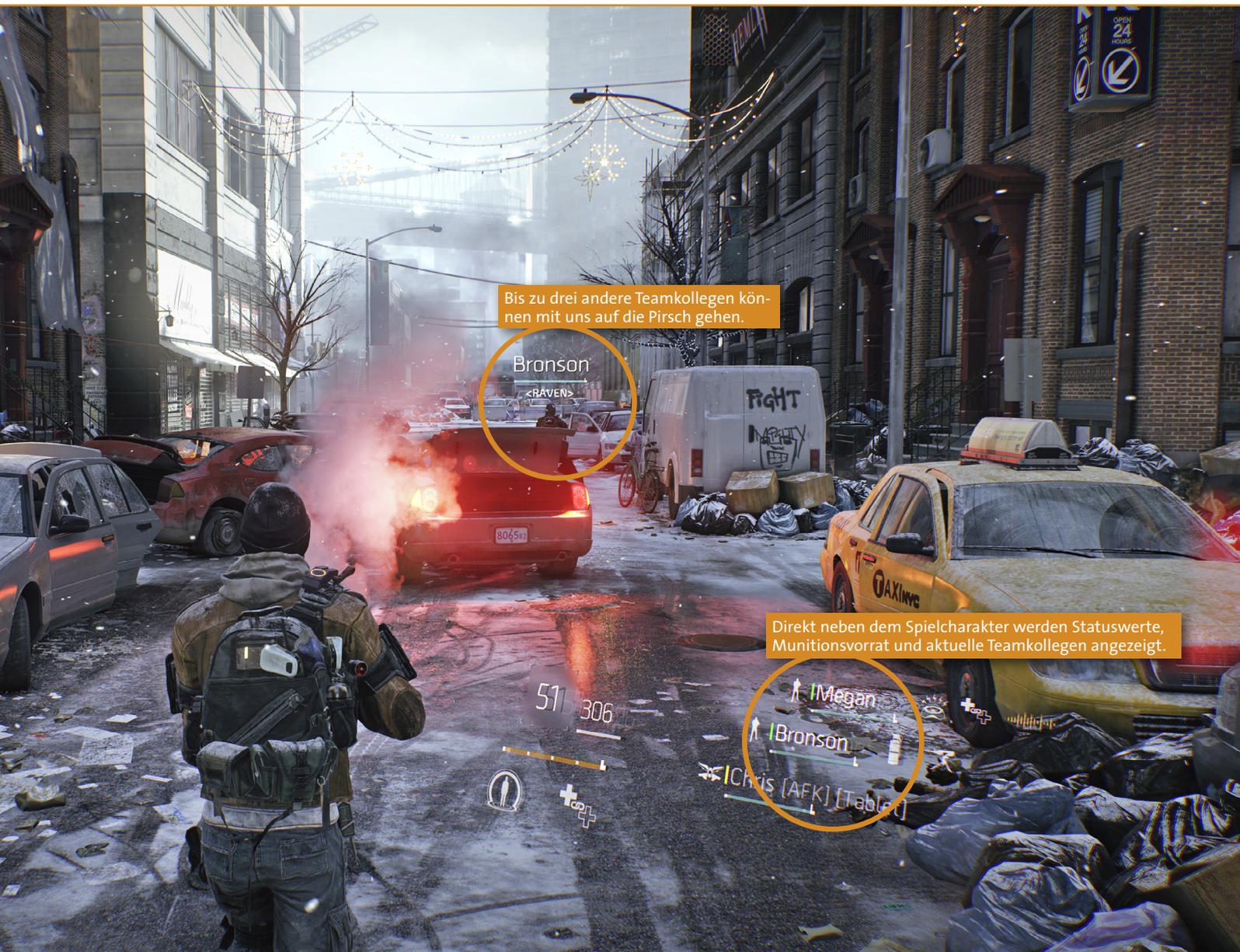


Deckung ist bei den Schießereien mit Cleanern und Co. absolute Pflicht.

Der ernste Hintergrund

Was im Rausch des Ankündigungs-Begeisterungssturms nahezu unterging: Die Story von The Division hat einen ebenso realen wie dramatischen Hintergrund. Im Juni

2001 simulierten Experten des Center for Civilian Biodefense Strategies (CCBS) die Folgen eines Anschlags mit dem gefährlichen Pocken-Virus auf die USA. Die Studie sollte Schwächen des US-Gesundheitswe-



Das On-Screen-Display von The Division ist gleichzeitig subtil wie hilfreich und versorgt uns jederzeit mit den wichtigsten Informationen.

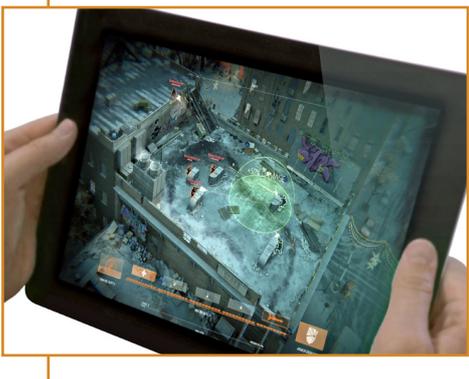


Die Gegner im Spiel sind clever. Sie setzen unterschiedliche Gadgets ein, flankieren oder fordern Unterstützung an. Mit einem niedrigen Charakterrang sollte man bestimmte Gebiete deshalb anfangs meiden, um nicht gnadenlos unterzugehen.

sens und dessen Infrastrukturen offenlegen und die Gefahren eines biologischen Angriffs auf die USA aufzeigen. Die prognostizierten Folgen waren verheerend. Bei einem gleichzeitigen Ausbruch in drei Bundesstaaten würde das Virus schnell außer Kontrolle geraten, der Ursprung wäre nicht mehr zu ermitteln und die Opferzahlen stiegen rasant an. Krankenhäuser und medizinische Einrichtungen wären überfordert, letztendlich würden große Teile des öffentlichen Lebens unter dem absoluten Chaos komplett

Tablet-Unterstützung

Eigentlich flaut die Welle der Spiele mit »Second Screen«-Unterstützung gerade wieder ab, *The Division* bietet dennoch eine interessante Einbindung eines Tablets. Eingelogggt übernimmt ein Spieler eine schwebende Drohne und kann damit seinen Teamkollegen Unterstützung aus der Luft geben. Die Größe eines Teams vergrößert sich somit auf 4+1. Dem Tablet-Nutzer stehen dabei eine Reihe praktischer Funktionen zur Verfügung. Beispielsweise kann er Feinde per Fingertipp für die Bodencrew markieren, Feuerschutz geben, Gesundheitspakete abwerfen oder seinem Squad mit verschiedenen Buffs aus der Patsche helfen. Die Drohne lässt sich zudem wie ein normaler Charakter mit der Zeit aufleveln und mit diversen Extras ausstatten.



zusammenbrechen. Der Name des Projekts: Operation Dark Winter. Nur wenige Monate später hatten die USA mit den tatsächlichen Anschlägen des 11. Septembers zu kämpfen, die Dark-Winter-Akten verschwanden in den Archiven. Als Ubisoft sein schwedisches Entwicklerstudio Massive Entertainment vor ein paar Jahren beauftragte, ein Rollenspiel im Tom-Clancy-Universum zu entwickeln, wurde das Thema wieder interessant: »Wenn eine neue Clancy-Marke entsteht, gibt es viele Dinge zu beachten«, sagt Martin Hultberg. »Andere Universen wie die von *Splinter Cell* oder *Rainbow Six* sollten nicht berührt werden. Außerdem geht es meistens darum, eine Katastrophe oder Bedrohung zu verhindern. Doch wie würde es aussehen, wenn diese Katastrophe schon passiert wäre?« Also machte man sich auf die Suche nach einem geeigneten Szenario und stieß auf die Dark-Winter-Übung.

Vor den Trümmern der Zivilisation

In *The Division* wird Operation Dark Winter traurige Realität. Am »Black Friday« infizie-

ren Terroristen Banknoten mit einem tödlichen Virus. So verbreitet sich die Krankheit in rasender Geschwindigkeit quer über die USA, innerhalb von fünf Tagen sind mehrere Millionen Menschen qualvoll gestorben, das gesamte öffentliche Leben ist zum Erliegen gekommen. Das ganze Land versinkt in Chaos und Angst. Hier kommen wir ins Spiel: Als Mitglied der hochspezialisierten Einheit Strategic Homeland Division (SHD), oder kurz *The Division*, ist es unsere Aufgabe, kühlen Kopf zu bewahren und die Menschheit vor dem kompletten Zusammenbruch zu bewahren. Obwohl sich das Spiel an einem roten Story-Faden entlanghangelt, wird es aber keine ausufernden Zwischensequenzen geben. Im Gegenteil: »Wir haben versucht, die Filmsequenzen auf ein absolutes Minimum zu reduzieren, um den Spieler nicht zu oft herauszureißen«, sagt Hultberg.

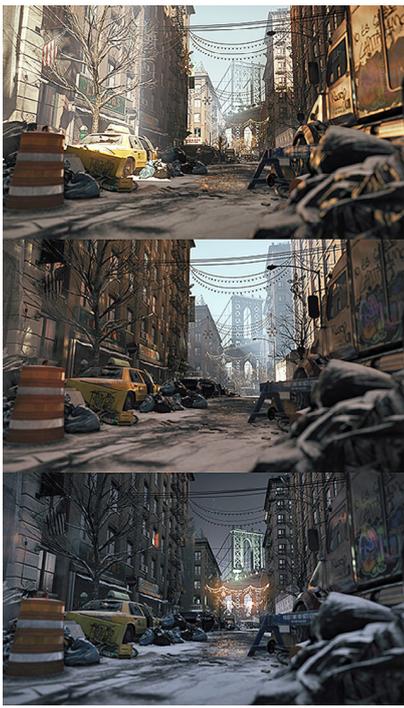
Stattdessen wird die Geschichte größtenteils direkt in der Spielwelt erzählt, zum Beispiel durch das Leveldesign, Nebencharaktere oder das ECHO-System. Jeder Agent trägt eine Hightech-Uhr, die an bestimmten



Liebe zum Detail: Jeder Schuss erzeugt ein individuelles Einschussloch in der Scheibe, außerdem lassen sich Reifen zerschneiden, Türen zuklappen oder der Tank zur Explosion bringen.

Tag-Nacht-Wechsel

Die unterschiedlichen Tageszeiten sorgen für optische Abwechslung, wirken sich aber nicht direkt aufs Spielgeschehen aus.



Punkten sämtliche digitalen Daten wie Kameraaufzeichnungen oder Telefonanrufe als dreidimensionale Holographie sichtbar machen kann. So laufen wir zum Beispiel in einer U-Bahn-Station durch eine gespenstisch wirkende Szene, in der Menschen panisch versuchen, eine Bahn zu erreichen – schick visualisiert durch unzählige orange Punkte. Diese Hightech-Flashbacks sind aber nicht nur grafischer Schnickschnack, sondern enthalten auch Hinweise zu aktuellen Missionszielen. Dadurch, dass das Spiel nach einer Katastrophe spielt, gibt es ganz andere Möglichkeiten, die Geschichte zu erzählen: »Die Zerbrechlichkeit des sozialen Systems ist eins der Themen, die wir besonders stark vermitteln wollen«, sagt Hultberg. »Es geht ums Überleben. Aber nicht nur das deines Charakters, sondern der gesamten Gesellschaft. Deine Aktionen bestimmen, ob das gelingt oder nicht.«

Big Apple geht den Bach runter

Als Kulisse für das Spiel wählte Massive die wohl berühmteste Stadt der Vereinigten Staaten – New York. Nicht ohne Grund: »Jeder, der in der Videospieldkultur zuhause ist und sich damit beschäftigt, hat eine Vorstellung davon, wie New York aussieht, hat es schon mal in Filmen gesehen oder einer TV-Serie«, sagt Hultberg und ergänzt, dass man dort am besten zeigen könnte, wie die Gesellschaft in die Brüche geht. Die Stadt ist komplett frei begehbar, auch etliche Gebäude stehen offen, sind zum Beispiel Schauplatz für bestimmte Missionen. Ein Großteil von The Division spielt im Hochhausmekka Manhattan, aber auch alle anderen großen Stadtteile der Metropole stehen auf dem Reiseplan. Und das heißt vor allem: laufen.



Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig losziehen, um Missionen in New York zu erfüllen. Aber auch Solospieler sollen auf ihre Kosten kommen, zum Koop soll niemand gezwungen werden.

Denn herrenlose Fahrzeuge stehen in The Division zwar an jeder Ecke herum, einsteigen und losdüsen dürfen wir aber nicht.

Damit die Latscherei aber auf Dauer nicht für qualmende Socken und Spielerfrust sorgt, wird es auch ein Schnellreisensystem geben, wie uns Martin Hultberg auf Nachfrage bestätigt. Längere Distanzen lassen sich so schneller überwinden. Ausgiebiges Hin- und Hergebeame versuchen die Entwickler aber bewusst zu unterbinden, indem sie in jeden Winkel der Spielwelt schmackhafte Belohnungskrümel ausstreuen, denen die Spieler hungrig hinterherhecheln sollen. »Zum einen sorgt die Geschichte dafür, dass ihr überall herumkommt. Außerdem gibt es hier mal wieder eine wichtige Ressource oder eine Waffe, dort ein Gerücht oder an anderer Stelle eine wichtige Information«, verrät Hultberg. Bestimmte Teile der Stadt lassen sich sogar permanent und missionsabhängig verändern. Das klingt interessant, eine große Sorge bleibt aber: In den ersten Gameplay-Schnipseln des Spiels wirkt die Stadt trotz vieler umherziehender KI-Gruppen erschreckend leer und steril. Die Entwickler sind sich dieses Problems bewusst und »testen im Moment sehr viel«, wie es Hultberg ausdrückt. Genauere Angaben dazu will der IP-Developer aber nicht machen. Immerhin

bestätigt er uns noch, dass es abseits von New York keine weiteren Schauplätze geben wird. Die hebt man sich wohl für potenzielle Nachfolger auf.

Held nach Maß

Ganz rollenspieltypisch basteln wir uns auch in The Division zu Beginn des Spiels in einem Charaktereditor unsere Figur zusammen und bestimmen mit Hilfe etlicher Parameter Outfit und Aussehen unseres Helden. Später im Spiel können wir zudem Klamotten und Extras finden, mit denen wir unseren Charakter ausstatten können. Vorgefertigte Charakterklassen gibt es dagegen nicht, stattdessen setzt das Spiel auf Fähigkeiten und Talente, die sich freischalten und verbessern lassen. Die Übergänge zu technischen Gadgets sind dabei absolut fließend. Eine Fähigkeit ist zum Beispiel das Legen einer Mine, die Gegnern im Umkreis bei Detonation empfindlich schadet, oder die Möglichkeit, Teamkollegen in naher Umgebung auf einen Schlag zu heilen.

Knapp 23 Talente sind bisher bekannt, aus diesem Sammelsurium kann sich jeder seine eigene Klasse zusammenmixen. Wie die genaue Freischaltung funktioniert, können wir Martin Hultberg noch nicht entlocken, wir vermuten aber, dass wir für



Auch wenn es sicher ein Stück weit gewollt ist: Bisher wirken die Straßen New Yorks noch zu leer. Entwickler Massive arbeitet bereits an Lösungsmöglichkeiten.

absolvierte Missionen Erfahrungspunkte sammeln und so nach und nach neue Charakterstufen freischalten. Für jede neue Stufe dürfte es ein neues Talent geben, das sich dann wiederum individuell verbessern lässt. Neue Missionen bekommen wir entweder von NPCs oder in sogenannten »Bases of Operations«. Diese Gebiete befinden sich überall in New York, müssen größtenteils aber erst von feindlichen Fraktionen, zum Beispiel den mysteriösen Cleanern oder Banditen, zurückerobert werden.

Wiederholungsfahrer

Doch wie sieht eine typische Mission in The Division aus? »Meistens geht es darum, einen bestimmten Missstand in New York zu beseitigen oder eine spezifische Situation zu verbessern. Man geht also zum Beispiel zu einer bekannten Örtlichkeit der Stadt, schaut sich um und sucht Hinweise. Dann setzt man seine Fähigkeiten und Waffen ein und löst auf diese Weise das Problem«, schaltet sich Technical Director Anders Holmquist ein. Weiter ins Detail will er nicht gehen, wir hoffen mal inständig, dass sich die Hauptmissionen nicht in bloßem »Gehe irgendwohin, sammle Informationen und nimm alles um«-Aufgaben erschöpfen,

Schauplatz

New York fungiert in The Division als riesiger Open-World-Spielplatz. Etliche bekannte Sehenswürdigkeiten wurden für das Spiel nachgebaut, darunter zum Beispiel der Central Park, das Empire State Building oder die majestätische Brooklyn Bridge 1. Alle Bereiche sind nicht nur bloße Staffage sondern dienen als Schauplatz für diverse Spielmissionen. Neben den Außenarealen besuchen wir auch viele Innenbereiche, darunter zum Beispiel U-Bahnhöfe, Krankenhäuser oder Polizeistationen. 2. Und in den Bases of Operations bekommen wir neue Aufträge und verschaffen uns zwischendurch 3.



immerhin bietet das interessante Szenario Möglichkeiten für weit mehr. Während die Hauptaufgaben also womöglich recht klassisch ausfallen, lassen sich die Nebenaufträge sogar zu ganzen Missionsketten verknüpfen, ergänzt Martin Hultberg.

Dynamische Elemente stellen den Spieler zudem regelmäßig vor Entscheidungen. Wollen wir zum Beispiel den Leuten helfen, die gerade von einer Bande Plünderer angegriffen werden? Stehen wir einer Polizeistreife zur Seite, die von einem Trupp Cleaner und ihren Flammenwerfern in die Enge gedrängt wird? Hier überlässt The Division dem Spieler die Wahl, innerhalb der Geschichte wird es solche Entscheidungen, nach denen der Plot wie zum Beispiel in Mass Effect in eine bestimmte Richtung geht, aber nicht geben. Martin Hultberg verspricht am Telefon immerhin eine »riesige Vielfalt« von Missionen, was natürlich mit Vorsicht zu genießen ist. Denn ob dieser Auftragsmix auf Dauer motivieren kann, muss sich erst noch zeigen, ebenso wie die Qualitäten des Endgames.

Nicht ohne meine Gadgets

Damit unsere New-York-Mission erfolgreich verläuft, greifen wir auf jede Menge Ausrüstung, Waffen und Gadgets zurück. Eine besonders clevere Idee ist die holographische Karte, die wir jederzeit mit unserer Hightech-Uhr aufrufen und auf der wir uns wichtige Punkte anzeigen lassen können. Dadurch stehen wir quasi mittendrin und werden nicht durch ein Menü aus der Situation gerissen. Neue (mit Extras anpassbare) Schießprügel finden wir ebenfalls regelmäßig. Wir bekommen sie allerdings nur dort, wo man sie auch vermuten würde, also zum Beispiel in entsprechenden Waffenläden oder der Asservatenkammer einer Polizeistation. In Kisten oder Gullischächten liegen also keine Schnellfeuerwaffen oder Schrotflinten herum.

Gut so, denn damit wird das integrierte Lootsystem nicht ad absurdum geführt, nichtsdestotrotz lohnt es sich, die Umgebungen nach Gegenständen und Ressourcen abzusuchen. Zuletzt wurde Destiny für sein zufälliges Lootsystem noch scharf kritisiert, wir fragen Martin Hultberg deshalb, wie sich Massive auf den anstehenden Shitstorm vorbereitet: »Wenn man einen großen Titel veröffentlicht, gibt es doch immer einen Shitstorm«, lacht er und ergänzt: »Wir sind uns sicher, dass wir ein System gefunden haben, das funktioniert. Und wenn es nicht funktioniert, hören wir uns das Feedback an und stellen sicher, dass es funktioniert.« Zusätzlich zum Loot gibt es auch ein umfangreiches Crafting-System in The Division, mit dem wir aus gefundenen Ressourcen Waffen und Zubehör herstellen können.

Gemeinsam sind wir stark

The Division legt besonderen Wert auf den Multiplayeraspekt, ohne Internetverbindung lässt sich der Titel wie schon das Rennspiel The Crew gar nicht erst spielen. Bis zu vier New-York-Touristen können sich per Matchmaking oder Einladung in einer



In Gebäuden lassen sich oft besonders wertvolle Gegenstände oder Waffen aufspüren.

Gruppe zusammenschließen und die Missionen gemeinsam bestreiten. Doch wie sieht das mit den Servern aus? Darauf angesprochen erklärt Hultberg das grundsätzliche Onlinesystem: »Es gibt drei Arten von sozialen Räumen im Spiel. Die erste ist ein sogenannter Hub, das sind Bereiche, in denen nicht gekämpft wird, sondern man sich mit anderen Spielern treffen kann. Dann gibt es die eigentliche offene Welt, in der man mit bis zu vier Leuten unterwegs ist. Und dann gibt schließlich noch die Dark Zones, die als eine Art PVP-Bereich fungieren.«

Das Spiel beginnt bei jedem Start in einem Hub, die Übergänge zwischen den ein-





Die Snowdrop-Engine sorgt für einen selten gesehenen Detailreichtum und spektakuläre Lichteffekte. Das dynamische Wettersystem sorgt zudem für Regengüsse oder Schneestürme.

zelen Arealen sind danach fließend. Wer also keinen Wert auf nervige, ballerwütige Chaoten hat, meidet die entsprechenden Bereiche einfach. Zur Kooperation wird in The Division aber niemand gezwungen: »Wir nehmen an, dass es spaßiger ist, mit anderen zusammen loszuziehen, aber wir wissen natürlich, dass es genügend Spieler da draußen gibt, die allein durch New York streifen wollen«.

Hübsch, hübscher, Snowdrop

Befeuert wird das Spiel von der extrem potenten Snowdrop Engine, die bei Massive in Eigenregie entwickelt wurde. Die Be-

sonderheit der Engine liegt in der simplen Handhabung und der stetigen Spielbarkeit. Leveldesigner können zum Beispiel selbst größere Bereiche recht einfach erstellen und jederzeit ins Spiel springen, um so etwa die Wirkung von Beleuchtung oder anderen Details zu überprüfen. Alles, was wir bisher von The Division gesehen haben, ist beeindruckend. Egal ob Detailgrad von Charaktermodellen, Lichteffekte, Feinheiten wie Einschusslöcher oder Physikeffekte, alles schreit aus vollem Halse: »Ich bin ein echter Next-Gen-Titel!«

Kein Wunder also, dass The Division alle momentanen Genrestandards wie dyna-

mischen Tag-Nacht-Wechsel oder ein Wettersystem bieten wird. An dieser Stelle schaltet sich Anders Holmquist noch einmal ein und betont, wie überrascht das Team sei, dass mit der neuen Engine bisher alles recht reibungslos funktioniert. Lediglich die Größe der Spielwelt gepaart mit der enormen Detailfülle sorgt hin und wieder noch für Komplikationen. Zu den Themen DLCs und Mikrotransaktionen werden wir gebeten, keine Fragen zu stellen. Komplette will sich Massive also noch nicht in die Karten schauen lassen. Bis zum Release von The Division irgendwann 2015 bleibt es also noch ein bisschen geheimnisvoll. **TV**



Toller optischer Effekt: Die Umgebungskarte ist kein lahmer Menüpunkt, sondern wird als dreidimensionale Holographie direkt in die Spielwelt projiziert.



Ambitioniertes Risiko

Tobias Veltin
Redakteur
tobi@gamestar.de

Auf dem Papier wird The Division ein Knaller. Ein extrem interessantes Szenario, die frei erkundbare Welt, Fokus auf Kooperation, geile Technik und jede Menge Platz zum Leveln und Looten. Nur: Destiny hat erst kürzlich gezeigt, wie schnell man bei einem herbeigesehnten, vermeintlichen Volltreffer extrem viel Potenzial verschenken kann, sei es bei der schwach präsentierten Story oder dem nervigen Grind-Gameplay. Auf viele entscheidende Fragen gibt es bisher – auch in unseren Gesprächen – keine Antworten. Wie viele Spieler sind gleichzeitig auf den Servern? Was erwartet uns im Endgame? Und vor allem: Wie lange motiviert der angeblich so große Missionsmix wirklich? Diese Faktoren dürften letztendlich mitentscheiden, ob The Division ein Erfolg wird oder nicht. Die erste spielbare Version oder eine Alpha-Fassung dürften einige dieser Fragen beantworten. Bis dahin bleibt der Clancy-Thriller aber auch in meiner Most-Wanted-Liste ganz weit vorn. Zu spannend ist das, was man bisher zu dem Titel weiß. Ubisoft hat mit The Division in jedem Fall eins der aktuell heißesten Eisen im Feuer. Bleibt zu hoffen, dass es auch sorgfältig geschmiedet und veredelt wird.