Tom Clancy's The Division

WIR SIND INFIZIERT!

Genre: MMO-Shooter Publisher: Ubisoft Entwickler: Massive Entertainment Termin: 8.3.2016

Beim Anspielen versetzt uns Tom Clancy's The Division in ein New York, das von Chaos, Gewalt und einem tödlichen Virus beherrscht wird. Trotzdem können wir es kaum abwarten, in den verseuchten Big Apple zurückzukehren.

Von Johannes Rohe und Mirco Kämpfer

Zehntausende New Yorker sind schon am frühen Morgen auf den Beinen. Sie stehen in langen Schlangen vor den Geschäften, drängeln sich in riesigen Shopping-Centern und streiten sich um die besten Angebote. Es ist Black Friday, der Tag nach Thanksgiving und seit Jahrzehnten der inoffizielle Beginn der Weihnachts-Shopping-Saison. Spektakuläre Rabattaktionen locken die Kunden in die Läden.

Unzählige Dollarnoten wechseln an diesem Tag von einer Hand in die nächste – und mit ihnen ein tödlicher Virus: Terroristen haben die Geldscheine mit einem Pockenerreger infiziert. In den folgenden Tagen fallen immer mehr Menschen der hochansteckenden Krankheit zum Opfer. Die Krankenhäuser sind schnell überfüllt, die Infrastruktur versagt, gewalttätige Plünderer nutzen das Chaos zu ihrem Vorteil, die öffentliche Ordnung bricht völlig zusammen.

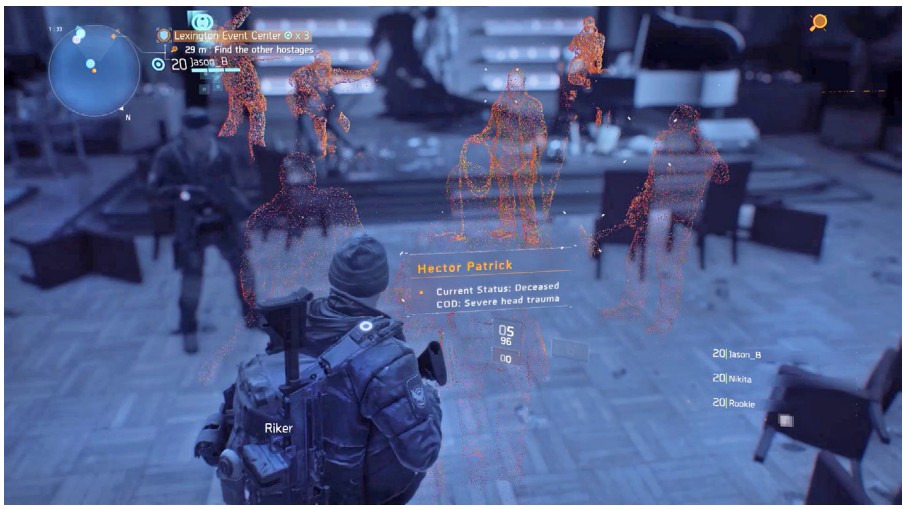
American Horror Story

Dieses Horrorszenario dient dem MMO-Shooter Tom Clancy's The Division als spannender Aufhänger für seine Geschichte. Die Schreckensvision kommt dabei nicht von ungefähr: Im Jahr 2001 simulierten amerikanische Wissenschaftler des Center for Civilian Biodefense Strategies ebendieses Szenario eines Biowaffenanschlags. Das Ergebnis: Das Ausmaß der Katastrophe würde die zuständigen Behörden völlig überfordern. Innerhalb weniger Tage wäre die betroffene Region im Chaos versunken.

In The Division spielen wir ein Mitglied einer gleichnamigen Spezialeinheit, die genau das verhindern soll. Die Agenten sind speziell ausgebildet, um in der verwüsteten Stadt zu überleben, die Ordnung in New York von innen heraus wiederherzustellen und das von außen eingreifende Militär zu unterstützen. Wie genau diese Arbeit als Division-Agent aussieht, konnten wir jetzt endlich selbst herausfinden. Auf einem Event im schwedischen Malmö, dem Heimatort des Entwicklerstudios Massive Entertainment, haben wir eine weit fortgeschrittene Betaversion über mehrere Stunden gespielt. Als einziges deutsches Magazin durften wir dabei nicht nur Hand an die fast fertige Xbox-One-Version legen, sondern sind auch am PC mit Maus und Tastatur durch New Yorks zerstörte Straßen gezogen.

Ab die Post

Zu Beginn von The Division erstellen wir uns einen Charakter nach unseren Vorstellungen. Wir entscheiden uns für ein Geschlecht, wählen zwischen diversen Gesichtstypen und Hautfarben, suchen uns eine hübsche Frisur aus und verpassen dem Eigenbauhelden ein paar beeindruckende Narben oder eine Kriegsbemalung. Körpergröße oder -form dürfen wir jedoch nicht verändern. Danach bringt uns ein Hubschrauber in das Krisengebiet. In einem gesicherten Lager sehen wir erstmals andere Spieler – The Division ist als Multiplayer-Erfahrung ausgelegt. In solchen Hubs treffen alle Spieler eines Servers aufeinander, können kommunizieren und Vier-Mann-Teams bilden. Schießen ist hier verboten. Wir schließen uns mit ei-



Die Story von The Division wird gelegentlich in Form von Flashbacks vorangetrieben.

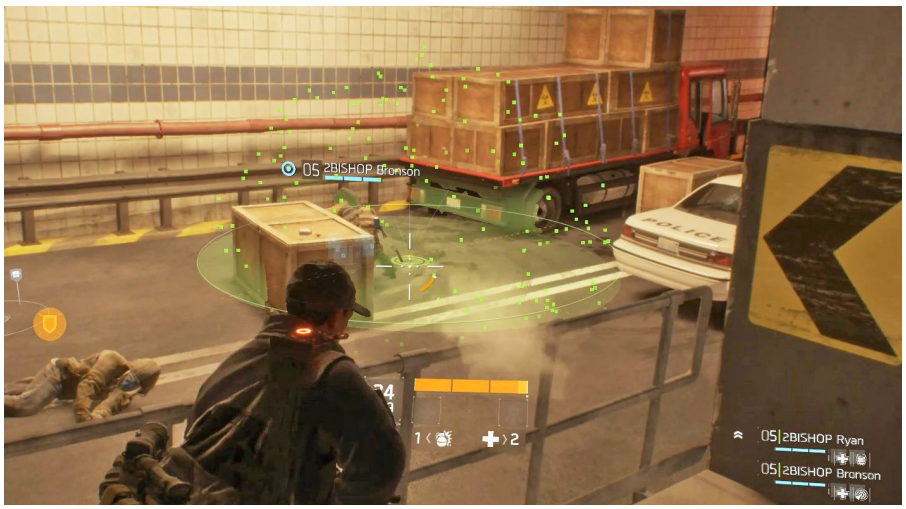
Gepanzerte Feinde sind am Rücken verwundbar, halten aber trotzdem mehrere Magazine aus. Teamwork und fokussiertes Feuer sind wichtig.

nem Mitarbeiter des Entwicklerstudios und einem englischen Journalisten zu einer Dreiergruppe zusammen und ziehen los.

Der erste Auftrag: Wir sollen das alte Postgebäude im Südwesten der Stadt sichern und dort eine Operationsbasis errichten. Das ikonische Bauwerk mit der historisch anmutenden Fassade kennen wir bereits von der Gameplay-Präsentation von Tom Clancy's The Division auf der E3 2014. Sobald wir das Lager verlassen haben, ist unsere Gruppe auf sich allein gestellt, andere Spieler treffen wir nur in den Hubs und der Dark Zone, dem PVP-Bereich.

Fahrräder – Die Panzer der Zukunft

New York begrüßt uns mit seiner ungemütlichsten Seite: Ein eisiger Wind treibt Schneewehen durch die Häuserschluchten. Die Straßen sind zugemüllt, überall stehen verlassene Fahrzeuge herum, herrenlose Hunde streunen durch die Gegend. Die Detailfülle mit der The Division seine Welt inszeniert, ist beeindruckend. Trotzdem sind wir etwas enttäuscht, denn ganz so opulent wie in den ersten gezeigten Videos sieht das (fast) fertige Spiel dann doch nicht aus. Die Texturen könnten schärfer, die Effekte noch spektakulärer sein. Außerdem ist die Illusion einer interaktiven Welt nicht konsequent umgesetzt. Während sich Autos durch Beschuss spektakulär zerlegen lassen, Lampen zerspringen und Bildschirme Stück für Stück zerstört werden können, zeigen sich andere Objekte wie Fahrräder völlig unbeeindruckt von unseren Kugeln und Granaten. Andererseits ist die Beleuchtung vor allem in Innenräumen häufig sehr stimmungsvoll. Einzelne Scheinwerfer blenden uns oder werfen bedrohliche Schatten an die Wände. An der frischen Luft sorgen Wettereffekte und ein dynamischer Tageszeitenwechsel für optische Abwechslung – das ist ein hübsches Spiel!



Mit der Heilgranate päppeln wir einen Mitspieler selbst aus der Distanz wieder auf.

Was wir gespielt haben

Wir konnten sowohl die PC- als auch die Xbox-One-Version von The Division auf Einladung von Ubisoft in Malmö spielen. Im Dreierteam haben wir insgesamt dreieinhalb Stunden in der Spielwelt verbracht. Neben dem Beginn des Spiels haben wir auch fortgeschrittene Stufe-20-Missionen und den PVP-Bereich Dark Zone erlebt. Zusätzlich hatten wir die Möglichkeit, Creative Director Magnus Jansen mit unseren Fragen zu löchern. Die Bilder im Artikel stammen teilweise aus unseren Aufnahmen der Xbox-One-Version, andere wurden uns von Ubisoft zur Verfügung gestellt. Der Publisher übernahm alle Kosten für Reise und Verpflegung vor Ort.

PC-Spieler sehen mehr

Die grafischen Vorteile der PC-Version gegenüber der Xbox-One-Fassung sind kaum zu übersehen. Auf der Konsole beschränken Unschärfeeffekte unsere Weitsicht künstlich. Trotzdem ist klar zu erkennen, dass The Division den Detailgrad der Texturen und Modelle in der Entfernung deutlich reduziert – und teilweise nicht schnell genug wieder erhöht: Immer wieder entdecken wir beim Spielen aufploppende Objekte oder völlig matschige Texturhaufen. Erst nach einigen Sekunden schaufelt die Konsole die passende, hochauflösende Textur in den Speicher, und wir sehen zu, wie sich ein heller Fleck auf einer Wand in ein Werbeposter verwandelt.

Auf dem PC verlieren Objekte in der Distanz ebenfalls an Details, das erkennen wir besonders gut an weit entfernten Hochhäusern, die hässlichen Nachlader gibt es hier aber nicht. Während die Konsole außerdem durchaus mal Probleme hat, 30 Frames pro Sekunde zu halten, läuft The Division auf

Crafting

Dank Crafting-System dürfen wir uns in The Division neue Ausrüstung auch selbst basteln. In unserer Basis befindet sich eine Werkbank, an der wir Waffen, Rüstungsteile und Aufsätze herstellen können. Dafür benötigen wir diverse Materialien, die wir in der Spielwelt finden sowie beim Zerlegen von Waffen erhalten. Einige hochwertige Items lassen sich nur craften, wenn wir die entsprechende Blaupause besitzen. Die wiederum gibt's entweder als Zufalls-Loot in der Spielwelt oder als Belohnung für erfüllte Storymissionen. Zudem benötigen High-Level-Gegenstände auch hochwertige Komponenten. Hierbei erfindet aber auch The Division das Crafting-Zahnrad nicht neu: Haben wir mehrere Bauteile einer Sorte, können wir sie zu einem Bauteil besserer Qualität upgraden. Die hergestellten Items besitzen teilweise Bonuseigenschaften, die beim Craften zufällig ausgewürfelt werden. Und natürlich setzt jeder Gegenstand abhängig von seiner Wertigkeit ein bestimmtes Charakterlevel voraus.

Mithilfe unterschiedlicher Materialien stellen wir in der Basis neue Waffen und Items her.

unserem Rechner (Intel i7 4790K, Nvidia GTX 980, 16 GB RAM, SSD) völlig flüssig. Wie flüssig genau, hängt einzig und allein von unseren Komponenten ab: The Division bietet zwar einen Framelock an, der ist aber rein optional. Erstaunlicherweise litt ausgerechnet die Xbox-Version bei unserem Anspielen unter Stabilitätsproblemen. Bei uns und mehreren Kollegen stürzte das Spiel oder gleich die ganze Konsole mehrfach ab. Andere Journalisten spielten allerdings stundenlang ohne Probleme. Die PC-Version hatte nur einen einzigen Absturz zu verzeichnen. Wir gehen aber davon aus, dass Massive die Absturzprobleme noch in den Griff bekommt, es sind ja noch ein paar Wochen bis zur Veröffentlichung.

Ein Blick in die Menüs offenbart, dass sich die Entwickler viele Gedanken gemacht haben, um die speziellen Wünsche der PC-Community zu erfüllen. Zum Beispiel bieten die Grafikoptionen extrem viele Einstellungsmöglichkeiten, um das Spiel dem Rechner perfekt anzupassen. Selbst Optik-Puristen wie unser Kollege Sebastian können jubeln: Die Grafikeffekte chromatische Aberration und Vignettierung (Fragen dazu bitte an brief@gamestar.de, z. Hd. Herrn Sebastian Stange) deaktivieren wir auf Wunsch.

Außerdem erweitern wir das Sichtfeld auf bis zu drei Bildschirme gleichzeitig. Eine Möglichkeit, die wir auf dem Preview-Event selbst ausprobiert haben. In dieser Konfiguration haben wir unsere Umgebung deutlich besser im Blick. Passend dazu können wir sämtliche HUD-Anzeigen beliebig positionieren, vergrößern oder verkleinern – so muss das sein! Die Steuerung ist ebenfalls gut gelungen. Logisch: Mit der Maus zielt es sich einfach besser. Aber The Division nutzt noch mehr Vorteile der PC-Eingabegeräte. In unserem Inventar halten wir die Shift-Taste gedrückt, um mehrere Gegenstände gleichzeitig zu markieren. Wir verschieben Items per Drag & Drop oder öffnen mit einem Rechtsklick ein Kontextmenü.

Stirb doch endlich!

Auf dem Weg zu unserem Missionsziel erreicht unsere Gruppe plötzlich ein Funkspruch: Nur wenige Straßen entfernt steht eine Einheit der Joint Task Force (JTF) unter heftigem Beschuss, eine zusammengewürfelte Mischung aus Nationalgarde, Polizei und Rettungskräften. Solche optionalen Aufträge tauchen zufallsgeneriert auf und hauchen der Spielwelt Leben ein. Wir entscheiden uns aber, die Verbündeten ihrem Schicksal zu überlassen und dringen weiter zum Postgebäude vor. Endlich angekommen fliegt uns auch hier schon das Blei um die Ohren. Bewaffnete Banden wollen das imposante Gebäude erobern, während die JTF die Stellung verzweifelt verteidigt. Wir haben Glück und können den Angreifern in den Rücken fallen. Unsere Gruppe verteilt sich, nimmt die Feinde in die Zange und macht die Waffen bereit. Die Schießprügel sind allesamt sehr konventionell. Wir ballern mit M16 Sturmgewehren, Maschinenpistolen, leichten Maschinengewehren wie dem M249, Schrotflinten und Scharfschützengewehren. Bessere Knarren zeichnen sich vor allem durch höhere Schadenswerte und Boni aus, beispielsweise eine erhöhte Chance für kritische Treffer. Wie in einem Action-Rollenspiel à la Diablo 3 dürfte die Jagd nach immer besseren Waffen einen guten Teil der Faszination von The Division ausmachen.

Auf Knopfdruck schmiegen wir uns wie bei GTA 5 an eine Straßenblockade. Dann eröffnen wir das Feuer. Im folgenden Schussgefecht haben wir das Überraschungsmoment klar auf unserer Seite. Deshalb ist die Ballerei einseitig und schnell vorüber – und trotzdem dauert sie länger, als wir gedacht hätten. Je nach ihrem Level stecken die Feinde nämlich jede Menge Kugeln und sogar Granaten ein, bevor sie aus den Latschen kippen. Hier zeigt The Division seine Rollenspiel-Seite noch deutlicher als bei den Waffenwerten. Elite-Gegner (lila gekennzeichnet) und Spezial-Feinde (gelb) halten sogar noch mehr aus. Für einen Shooter-Spieler ist das erstmal gewöhnungsbedürftig.

Andererseits fördert das auch die taktische Komponente. Unsere eigene Spielfigur ist nämlich bei weitem kein Terminator. Wenige Treffer genügen, und der Lebensbalken schrumpft rapide. Dann hilft nur ein schnell eingeworfenes Medikit oder der Einsatz einer Heilfähigkeit, um uns wieder aufzupäppeln. Wer zu viel einsteckt, geht zu Boden,

Mit einer Haftbombe haben wir den Öl-Truck im Hintergrund gesprengt und eine Gegnergruppe aufgescheucht. Jetzt müssen wir mit dem Gegenangriff fertig werden.

 Das James A. Farley Building ist das Hauptpostamt in New York City. Die Bauarbeiten am Gebäude begannen im Jahr 1912.

kann aber innerhalb einer begrenzten Zeitspanne noch von den Kollegen wiederbelebt werden. Umso wichtiger ist also der richtige Einsatz der Deckung, verschiedener Granatentypen und unserer Fertigkeiten. So spielt sich The Division wie eine Mischung aus Borderlands und einem Taktik-Shooter wie Ghost Recon: Future Soldier.

Klasse: keine Klassen!

Apropos Fertigkeiten: Die teilen sich in die Bereiche Medizin, Technik und Verteidigung auf. Zu Spielbeginn sind viele Fähigkeiten noch gesperrt, wie wir sie freischalten, erklären wir im Abschnitt »Agent Bob Baumeister«. Maximal zwei Skills dürfen wir gleichzeitig ausrüsten, aber auch jederzeit zwischen ihnen wechseln – feste Klassen gibt es in The Divison nicht. So können wir uns auf jede Situation einstellen oder uns der Gruppe anpassen, in der wir gerade spielen.

Die Fähigkeiten umfassen coole Gadgets wie automatische Geschütztürme oder Haftbomben (Technik), Umgebungsscans und Heilstationen (Medizin) sowie einen tragbaren Schild oder eine verbesserte Deckung (Schutz). Hochgelevelte Spieler wählen zudem noch einen dritten, besonders mächtigen Signature-Skill, um etwa alle Kameraden gleichzeitig zu heilen, sie vor Treffern zu schützen oder ihre Schadenswerte zu erhöhen. Doch damit nicht genug. Die Skills lassen sich zusätzlich modifizieren. So schießt unser Geschützturm auf Wunsch plötzlich mit Flammen statt mit Kugeln, Haftbomben explodieren mit einem größeren Radius und richten mehr Schaden an, oder unser Heil-Skill belebt gefallene Spieler sofort wieder.

Schick: Zur Weihnachtszeit ist Manhattan mit Lichterketten und einem Papp-Weihnachtsmann geschmückt. Die Lichtstimmung tröstet über einige unschöne Texturen hinweg.

Basisbau

Ein wesentlicher Bestandteil von The Division ist der Basisbau. Das historische Postgebäude an der Pennsylvania Plaza ist unsere sogenannte Base of Operations (BOO), die wir zu Beginn des Spiels zunächst von Feinden säubern müssen. Anschließend dient die eroberte Basis als Schutzzone und Schaltzentrale. Hier verstauen wir unsere Items in einer Truhe, craften an der Werkbank neue Gegenstände, rüsten uns bei Händlern aus, versorgen uns am schwarzen Brett mit neuen (Neben-)Missionen oder checken unsere Statistiken.

Die BOO besteht aus drei Gebäudeflügeln: dem medizinischen, dem technischen sowie dem Verteidigungsflügel. Alle drei Bereiche können und müssen wir im Laufe des Spiels ausbauen, was nicht nur die Optik der Basis verändert, sondern auch nützliche Talente, Fähigkeiten und Perks freischaltet. Letztlich basiert das gesamte Skill-System auf dem Ausbau der Base of Operations. Erfahrungspunkte alleine reichen nicht aus, um seinen Charakter zu verbessern.

Jedes Upgrade benötigt entsprechend des jeweiligen Gebäudeflügels Nachschubpunkte, die wir als etwa für das Absolvieren von Missionen erhalten. Je nach Gebäudeflügel bescheren uns die Upgrades weitere Granatenslots, ein größeres Inventar oder einen Bonus für gesammelte Materialien. Es gibt Dutzende Freischaltungsmöglichkeiten.

Die Base of Operations an der Pennsylvania Plaza dient als aufrüstbare Schutzzone für unseren Charakter.

In der Basis rüsten wir uns bei Händlern aus, versorgen uns mit Quests oder verstauen Items in der Truhe.

Die drei Gebäudeflügel können wir sukzessive mit Upgrades ausbauen.

Jeder Flügel beschert uns bei einem Upgrade neue Skills und Perks.

Durch chromatische Aberration haben von einer Kamera aufgenommene Objekte bunte Farbränder an ihren Kanten.

War's das schon? Nein. Denn neben den Skills gibt es auch Talente, ebenfalls in den drei zuvor genannten Bereichen. Im Gegensatz zu den aktiven Skills bescheren uns die Talente passive Boni. Die maximal vier von uns ausgewählten Talente erhöhen unsere Bewegungsgeschwindigkeit, boosten den angerichteten Schaden oder die Lebensenergie, wenn wir Gegner erledigen. Und es geht noch weiter, denn neben Skills und Talenten warten zusätzliche Perks auf ihre Freischaltung. Die helfen uns nur indirekt im Kampf, indem sie uns mehr Medipacks oder Granaten tragen lassen oder auch unser Inventar vergrößern.

Ach, und natürlich finden wir auch noch massenhaft Ausrüstung, die unserem Charakter Schadensboni oder mehr Lebenspunkte verleiht. Waffen dürfen wir zudem einzeln verbessern. So tunen wir die Zielgenauigkeit mit neuen Visieren, erhöhen die Magazinkapazität oder verringern den Rückstoß mit einem neuen Griff. Puh, wer frisch ins Spiel startet, den kann diese Vielfalt schnell überfordern. Man muss sich erstmal etwas Zeit nehmen, die Menüs durchzublättern und das komplexe System zu verinnerlichen. Auf lange Sicht dürften die Spieler den Entwicklern für die vielen Möglichkeiten aber umso dankbarer sein.

Im harten Schwierigkeitsgrad sind Teamwork und überlegtes Vorgehen wichtig. Wir werden zwar gerade von einem Kollegen geheilt, vermeiden es aber trotzdem, aus der Deckung zu spähen.

Agent Bob Baumeister

Nachdem unsere Gruppe die JTF aus ihrer brenzligen Lage befreit und das Gebiet gesichert hat, führt uns eine kurze Zwischensequenz durch unser neues Hauptquartier in der Poststation. Scheinbar sind die Putzfrauen schon vor geraumer Zeit den Pocken erlegen: Überall liegt Gerümpel und Müll herum. Dazwischen stehen medizinische Gerätschaften, Munitionskisten, Versorgungsgüter und ein paar verloren wirkende JTF-Mitglieder. Es ist Zeit, den Laden deutlich aufzumöbeln.

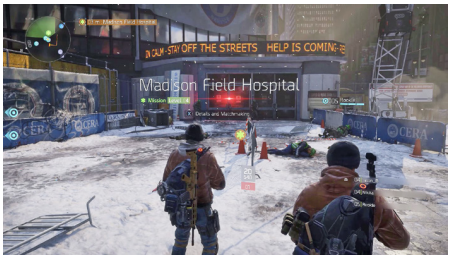
Die Operationsbasis besteht aus drei heruntergekommenen Flügeln, dem medizinischen, dem technischen und dem Verteidigungsflügel. Unsere Aufgabe ist fortan, alle drei Bereiche wieder voll einsatzfähig zu machen. Das geschieht über Haupt- und Nebenquests. So retten wir in der folgenden Mission eine Virenexpertin aus dem Madison Square Garden. Die Mehrzweckarena ist zu einem Feldhospital umfunktioniert worden, befindet sich inzwischen aber in der Hand einer brutalen Gang. Der Einsatz führt uns von den Katakomben über den Basketball-Court bis auf das Dach der riesigen Halle und ist vor allem optisch beeindruckend.

Für erfüllte Aufgaben erhalten wir abhängig von der Art der Mission Punkte in einem der drei Bereiche, mit denen wir die Flügel nach und nach ausbauen und verbessern. Auf diese Weise schalten wir neue Talente und Perks frei. Außerdem können wir uns in der Operationsbasis kostenlos aufmunitionieren, bei einem Händler neue Waffen oder Ausrüstung kaufen oder sogar eigenes Equipment craften (siehe Kasten).

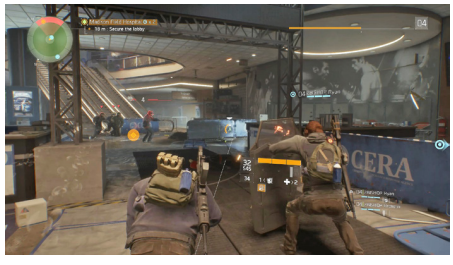
Waffen können wir mit bis zu vier Modifikationen versehen: Magazin, Griff, Schalldämpfer und Visier lassen sich jederzeit anpassen. Mit Waffenskins verschönern wir die Flinten.

Beispielquest

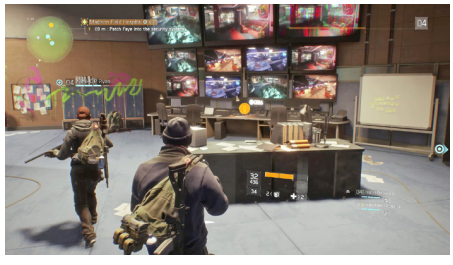
Um einen Eindruck davon zu bekommen, wie die Missionen in The Division ablaufen, beschreiben wir in der folgenden Bilderstrecke die Quest »Madison Field Hospital«. Die Mission richtet sich an Spieler der Stufe 4. Unser Ziel ist es, den Madison Square Garden zu stürmen, der zu einem



Die Missionen werden in The Division direkt in der Spielwelt eingeblendet. Hier können wir die Missionsdetails einsehen oder uns Mitspieler ins Boot holen. Um die Mission zu starten, müssen wir nur auf die Tür zulaufen.



Mehrere Gegner stürmen in die Lobby. Glücklicherweise gibt es genügend Deckungsmöglichkeiten. Während einer unserer Kollegen den Schutzschild auspackt, preschen wir nach vorn, um den Gegnern in die Flanke zu fallen.



Nach dem Gefecht können wir kurz verschnaufen. Wir sollen uns ins Sicherheitssystem des improvisierten Krankenhauses hacken. Nebenbei plündern wir die in den Ecken stehenden Munitions- und Nachschubkisten.

Stellung halten im Tunnel: Während ein NPC eine Bombe entschärft, kümmern wir uns um die Angreifer. Nahkämpfer (Bildmitte) sind besonders schnell und richten erheblichen Schaden an.

Gehen wir zu Boden, können wir in Sicherheit robben. Belebt uns ein Mitspieler nicht innerhalb des Zeitlimits wieder, sterben wir und spawnen am letzten Speicherpunkt.

Alles Einheitsbrei?

An dieser Stelle unterbrechen die Entwickler unseren Durchgang, denn sie wollen uns auch noch einen Einblick ins spätere Spiel gewähren. Mit einigen Konsolenbefehlen verwandeln sie unseren schwächlichen Level-4-Agenten in einen mächtigen Krieger mit Stufe 20 (die Levelgrenze liegt bei Stufe 30) und potenter Ausrüstung. Diesmal sollen wir eine der Anführerinnen der Riker-Bande eliminieren, die sich im Lexington-Event-Center verschanzt hat. Also kämpfen wir uns Raum für Raum durch das Gebäude. Abgesehen davon, dass wir nun Zugriff auf sämtliche Skills haben, bietet der High-Level-Bereich aber keine Abwechslung zu den Kämpfen zu Beginn des Spiels. Meistens dringen wir von den Gegnern unbemerkt in

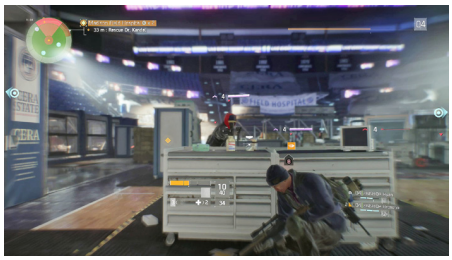
Mirco Kämpfer
@MirCommander

Auf The Division freue ich mich seit der Ankündigung auf der E3 2013. In den letzten zwei Jahren ist es zwar etwas still um den MMO-Shooter geworden, doch spätestens seit der geschlossenen Alpha Ende 2015 bin ich im Hype-Fieber. Ubisofts neuestes Werk bietet einfach alles, was ich an einem Shooter mag: gutes Gunplay, ein Erfahrungssystem, coole Fähigkeiten, freischaltbare Extras und vor allem Koop! Schon in Destiny gab es für mich nichts Besseres, als gemeinsam mit Freunden und Kollegen die Spielwelt zu erkunden, Gegner zu besiegen und Quests abzuhaken.

Natürlich kann man drüber streiten, ob es Ubisoft bei den Dutzenden Skills, Modifikationen, Fähigkeiten und Perks nicht übertreibt, doch ich bin extrem anfällig für eine solche Suchtspirale. Jede Mission spendiert mir neuen Kram, jeder Gegner kann schmucke Items fallen lassen. Egal ob ich ein Geheimlager von Randalierern säubere oder einfach nur einen Zivilisten mit Wasser versorge, ständig werde ich belohnt mit sinnvollen Dingen. Das motiviert ungemein, zumal der Deckungs-Shooter tatsächlich Köpfchen und überlegtes Vorgehen erfordert. Das clevere Leveldesign bietet oftmals mehrere Pfade und Deckungsmöglichkeiten in großen Arealen – Absprache und fokussiertes Feuer sind Pflicht!

Über die Technik kann man freilich streiten, ich finde die Spielwelt jedoch so detailliert und stimmig, dass ich über ein paar schwache Texturen hinwegsehe. Bauchschmerzen habe ich jedoch beim Inhalt – der Achillesferse eines jeden Onlinespiels. Es wäre schade, wenn The Division schon nach wenigen Wochen die Luft ausgehen würde. Hier müssen die Entwickler wirklich kontinuierlich neue Updates und DLCs nachschieben. Da bin ich jedoch zuversichtlich. Der 8. März 2016 kann für mich nicht früh genug kommen!

Feldlazarett umfunktioniert wurde, und Dr. Jessica Kandel aus den Fängen bewaffneter Randalierer zu befreien. Auch wenn das Ziel eindeutig ist, führen innerhalb des Gebäudes mehrere Pfade dort hin.



Im nächsten Raum stoßen wir das erste Mal auf Elite-Gegner. Wir haben allerdings mit den Nachwirkungen von feindlichen Rauchgranaten zu kämpfen und sind desorientiert (Augensymbol), unsere Sicht verschwimmt.

Wir kämpfen uns weiter in eine Bar hinter den Tresen. Das Leveldesign bietet stets mehrere Pfade, sodass uns Gegner in die Seite fallen oder von hinten überraschen können. Das gilt natürlich auch umgekehrt.

Über den Fahrstuhlschacht geht es aufs Dach der riesigen Halle, wo uns ein letzter erbitterter Kampf erwartet. Nach diesem Endgegner endet die Mission. Wir erhalten 700 Medizin-Einheiten, 250 Credits, 4.400 XP und eine seltene Waffe.

Im Madison Square Garden spielen unter anderem die Basketball-Teams New York Knicks und New York Liberty.

Endgame: Die Dark Zone

Die sogenannte Dark Zone ist das PvP-Areal von The Division. Es liegt im Zentrum der Spielwelt und gliedert sich in sechs Bereiche, die sich an Spieler der Stufe 10 bis 29 richten. Wer das Maximallevel 30 erreicht hat, spielt in einer separaten »High-Level-Dark-Zone« – Veteranen können somit keine Anfänger gängeln. In der Dark Zone sind die besten Items und Ausrüstungsgegenstände des Spiels versteckt. Das Endgame von The Division spielt sich dementsprechend im PvP-Bereich ab. Ziel ist es, das Gebiet zu durchforsten und Ausschau nach Truhen zu halten. Einige Kisten lassen sich dabei nur mit speziellen Dark-Zone-Keys öffnen, die ebenfalls als Loot versteckt sind.

Nach dem Betreten der Dark Zone finden wir uns in einem kleinen Unterschlupf wieder, der gleichzeitig als Checkpoint dient. Diese sicheren Areale befinden sich am Rand des PvP-Gebietes. Hier können wir uns bei einem Händler mit Waffen und Rüstungsteilen ausstatten – den entsprechenden PvP-Rang und das nötige Kleingeld vorausgesetzt. Anschließend geht es durch eine weitere Tür in das Kriegsgebiet.

Hier treffen wir hin und wieder auf NPCs, am gefährlichsten und spannendsten sind jedoch Auseinandersetzungen mit menschlichen Spielern. Sobald wir einen menschlichen Gegner angreifen, werden wir allerdings als Schurke markiert. Obendrein wird ein Kopfgeld auf uns ausgesetzt. Je mehr Spieler wir ausschalten, desto höher steigt unser Schurken-Rang. Dann werden wir zum Gejagten und sind für alle Spieler in der Dark Zone sichtbar. Selbst die besten Spieler dürften das Schurkendasein somit nicht lange überleben. Fies: Der Spieler, der uns schließlich das Licht ausbläst, bekommt eine Extrabelohnung und gegebenenfalls unsere mühsam erarbeitete Beute.

Allerdings können wir mit dem Dark-Zone-Loot nicht einfach verduften, sondern müssen erst mithilfe einer Signalpistole einen Helikopter rufen. Diese Extraktion dauert ungefähr eine Minute, während der alle Spieler in der Dark Zone darüber informiert werden, dass wir die Zone gerade mit High-Level-Beute verlassen möchten. Dadurch sind wir ein leichtes und für die Anderen lohnendes Ziel.

In der Safezone können wir uns beim Händler ausstatten und verschnaufen, ehe wir das PvP-Gebiet durch die Tür betreten.

»2ROOK RYAN« wurde von Gegnern überrascht. Wir geben ihm den Rest, erhalten dafür aber den Schurken-Status (Totenkopfsymbol).

Wenn wir menschliche Spieler oder Computergegner töten, steigen wir im Dark-Zone-Rang.

Beute, die wir in der Dark Zone gefunden haben, müssen wir per Helikopter abholen lassen. Das macht uns angreifbar.

einen Raum ein, beziehen Position und bereiten unsere Skills vor, dann eröffnen wir gemeinsam das Feuer. Nachdem die ersten Feinde dem Überraschungsangriff zügig erliegen, rückt regelmäßig Verstärkung an. Häufig greifen nun auch Elite-Gegner in den Kampf ein, die uns ein zähes Gefecht liefern. Dieses Schießbuden-Schema wiederholt sich oft und ist nach unserem Geschmack viel zu vorhersehbar.

Einige Feinde verlangen uns immerhin spezielle Taktiken ab. So sollten wir Scharfschützen schnellstmöglich mit schwerem Beschuss in Deckung zwingen (am besten mit einem leichten Maschinengewehr), während ein Kamerad die Sniper umgeht oder sie seinerseits mit einem Präzisionsgewehr ausschaltet. Andere Feinde tragen Flammenwerfer, deren Gastanks ein hervorragendes Ziel abgeben. Dennoch fühlen sich die Gefechte häufig sehr ähnlich an. Das gilt leider auch für den Bosskampf am Ende unserer Mission: Die Gang-Chefin hat zwar fiese Kämpfer an ihrer Seite, unter anderem zwei Sniper und zwei besonders dick gepanzerte MG-Schützen, sie selbst hat aber keinerlei tolle Tricks auf Lager. Nachdem wir also in einem harten Kampf ihre Eskorte ausgeschaltet haben, beschränkt sich unsere Aufgabe darauf, die Dame aus der Distanz mit reichlich Blei und Granaten einzudecken, bis sie endlich in die Knie geht.

Sozialstudien in der Dark Zone

Es wird also Zeit für etwas Abwechslung. Da kommt die Dark Zone gerade recht. Dieses Gebiet in der Mitte New Yorks können wir jederzeit betreten, indem wir einfach durch ein paar Türen gehen oder über einige Hindernisse klettern. Wir sollten uns das aber ganz genau überlegen, denn gegen die Dark Zone ist der Rest der heruntergekommenen Stadt ein echter Kindergarten. Hier lauern nicht nur extra starke KI-Gegner, sondern auch echte Menschen. Im Gegensatz zu den Hubs ist es in diesem Gebiet möglich, andere Spieler über den Haufen zu ballern. Wohlgemerkt: Niemand zwingt uns dazu, rivalisierende Gruppen anzugreifen. Wer andere attackiert, wird sogar zu einem Schurken erklärt und ein Kopfgeld wird auf ihn ausgesetzt.

Es wäre also eigentlich sinnvoll, sich mit den anderen Spielern in der Zone zu verbünden, gemeinsam KI-Feinde zu töten und den besonders wertvollen Loot abzugreifen, den man nur hier finden kann. Doch wer schon mal DayZ oder Rust gespielt hat, weiß, dass Menschen nicht so ticken. Deshalb herrscht in der Dark Zone meistens das Recht des Stärkeren. Außerdem sind die Gefechte ge-

Mikrotransaktionen – ja oder nein?

In letzter Zeit sind vermehrt Gerüchte und Spekulationen aufgetaucht, dass The Division Mikrotransaktionen beinhalten könnte. So war im Menü unserer Anspielversion etwa der Eintrag »Store« vermerkt. Auch im PlayStation Store sind Hinweise auf Bezahlinhalte aufgetaucht. Kein Wunder, denn The Division bietet viele Ansätze, die sich regelrecht dafür anbieten. In der Dark Zone können wir beispielsweise seltene Schlüssel finden, um Loot-Kisten zu öffnen. Außerdem gibt es eine spezielle PvP-Währung für Items. Es wäre ein Leichtes, diese Schlüssel und Dark-Zone-Credits für echtes Geld anzubieten. Creative Director Magnus Jansen versicherte uns im Interview jedoch, dass es keine Mikrotransaktionen geben wird – nicht einmal für kosmetische Items. Man habe lange mit Echtgeldinhalten experimentiert, sich aber »aus mehreren Gründen dagegen entschieden«.

Sollte uns einmal die Munition ausgehen, finden wir in Munitionskisten Nachschub. Auch Gegner lassen hin und wieder Munition fallen.

gen andere Menschen auch ungleich fordernder, abwechslungsreicher und spannender als der ewige Kampf gegen die KI. Das können wir gleich zu Beginn unseres Abenteuers in der Zone feststellen, als uns eine andere Journalistengruppe plötzlich in die Flanke fällt. Wir wehren uns nach Kräften, aber die anderen haben das bessere Ende für sich.

Einen Respawn später wendet sich allerdings das Blatt: Nachdem wir uns am Eingang der Dark Zone erneut gesammelt haben, machen wir Jagd auf unsere Mörder und haben Glück: Als wir sie entdecken, stecken unsere Gegner gerade mitten in einem Kampf gegen KI-Feinde. Also schleichen wir uns unbemerkt bis auf Kirschkernspuckweite an und lassen unsere Waffen sprechen. Rache ist Blutwurst!

Wer mit seiner Beute aus der Dark Zone fliehen will, muss allerdings noch ein Hindernis überwinden. Statt einfach durch die Tür wieder hinauszugehen, müssen wir uns von einem Hubschrauber evakuieren lassen. Die dafür abgefeuerte Signalrakete zeigt jedem Spieler im Umkreis: Hey, da will sich gerade jemand mit vollgestopften Taschen aus dem Staub machen! Die folgenden Minuten bis zur Ankunft des Helikopters dürften zu den intensivsten Momenten gehören, die man in einem Online-Shooter erleben kann.

Wie lange hält die Begeisterung?

Am Ende werden vermutlich zwei Aspekte darüber entscheiden, ob The Division Erfolg haben wird. Zum einen bietet die Dark Zone Potenzial für viele nervenaufreibende Momente. Wie faszinierend die Interaktion mit anderen Spielern sein kann, zeigen Rust oder DayZ immer wieder aufs Neue. Zudem soll sich das Gebiet ab Erreichen der Höchststufe 30 noch einmal grundlegend verändern und ganz neue Herausforderungen bieten. Wenn dieses Endgame gut gemacht ist, könnte es die Spieler auch langfristig fesseln. Zum anderen sollten die Entwickler möglichst bald nach dem Release neue und vor allem abwechslungsreiche Inhalte nachliefern. Was wir bislang gesehen haben, wird uns ohne Zweifel für 20 bis 30 Stunden auf sehr gutem Niveau unterhalten. Danach könnten die auf Dauer gleichförmigen Kämpfe aber endgültig ihren Reiz verlieren.

Auf den ersten Blick verwirrend: Das Inventar wirkt überladen. Die zahlreichen Anzeigen erschließen sich aber nach etwas Eingewöhnungszeit von selbst.

Johannes Rohe
@DasRehRohe

Nach allem, was ich beim Anspielen gesehen und erlebt habe (und das war einiges), bin ich überzeugt, dass The Division deutliche Schwächen hat: Die Kämpfe sind spannend, aber sehr eintönig. Die Feinde (auch Elite-Gegner oder Bosse) sind nur durch ihre Zähigkeit und Anzahl gefährlich, aber nicht, weil sie besondere Fähigkeiten hätten oder sonderlich clever wären. Die Missionen, vor allem die zufallsgenerierten Ereignisse, unterscheiden sich kaum voneinander. Hier geht eindeutig Masse vor Klasse. Selbst die Spielwelt hat zwar Highlights und Nachbildungen echter Gebäude wie den Madison Square Garden zu bieten, viele andere Straßenzüge sind dafür grau und langweilig.

Dennoch hat The Division für mich das Zeug zum echten Hit. Denn die Suchtspirale wird mich von der ersten Minute an packen. Das gemeinsame Kooperlebnis ist hervorragend und wird durch die wunderbar taktischen Kämpfe noch verstärkt. Ich freue mich jetzt schon darauf, mit Mirco, Dimi und Tobi durch New York zu ziehen. Die unterschiedlichen Skills, Perks und Waffen bieten mir haufenweise Möglichkeiten und Variationen, um immer andere Spielstile auszuprobieren. Und dann gibt es ja noch die Dark Zone, die für echten Nervenkitzel sorgt. Ich bin extrem gespannt darauf, wie sich die Spieler in dieser freien PvP-Umgebung verhalten werden. Bis diese Begeisterung abgeflaut ist, hat Massive Zeit, neue Inhalte nachzuliefern. Um Spieler auch langfristig im verseuchten New York zu halten, sollten die dann aber auch wirklich neue Ideen, Aufträge und Spielmechaniken bringen und nicht nur drei neue Pistolen ins Spiel implementieren.

Die reine Suche nach besserem Loot hält uns dann nicht mehr bei der Stange. Dass Massive schon jetzt an neuem Content für etwa ein Jahr bastelt, wissen wir bereits. Auf das Ergebnis sind wir sehr gespannt. ★

Die Weltmeisterschaft im Kirschkernspucken wird alljährlich im nordrheinwestfälischen Ort Düren ausgetragen.