

Kontrollbesuch: The Division

OPERATION GELUNGEN



Genre: **Online-Action-Rollenspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Massive** Termin: **8.3.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Auf DVD: Test-Video

Massive hat seinen Shooter-RPG-Mix erfolgreich notoperiert – das Ergebnis ist dynamischer und motivierender.

Von Benjamin Blum

Dies hier ist mehr als eine Stippvisite am Krankenbett. Es geht um Leben oder Tod, eine Operation am offenen Herzen – diesen Eindruck konnte man zumindest gewinnen, wenn man in den vergangenen Monaten die Kritik am Shooter-Rollenspiel-Mix The Division las. »Es macht keinen Spaß mehr«, gaben selbst die Entwickler Hamish Bode und Yannick Banchereau stellvertretend für ihr Team zu. Ein ehrliches wie vernichtendes Urteil. Doch Massive versprach Verbesserungen, doktorte monatelang am umfangreichen Update 1.4 – und die Schweden hielten Wort.

Mehr Tempo, mehr Wumms

Die wichtigste Änderung bei The Division ist auf den ersten Blick ganz simpel: Die Feinde vertragen weniger Treffer als zuvor. Saugten

die Rikers, Cleaners und LMB-Soldaten zuvor Hunderte Kugeln auf wie Schwämme, kann man sie nun oftmals sekundenschnell ins virtuelle Jenseits schicken. In der Dark Zone, bei Untergrund- oder Übergriff-Missionen, also den klassischen Endgame-Aktivitäten, haben wir während unseres Tests ein deutlich verbessertes Spielgefühl. Der Shooter-Anteil ist schlichtweg zugänglicher und vor allem dynamischer. Wo wir früher trotz High-End-Waffen minutenlang hinter einer Mauer gehockt hätten, um mit Feuerstößen einen Elite-Gegner zu erledigen, geben wir jetzt Gas: in Deckung gehechtet, Feind per Feuerstoß erlegt, dann ein Sprint samt tödlicher Schrotflinten-Schüsse, hinter eine Kiste gerutscht, Granate gezückt (deren Wirkung drastisch verstärkt wurde) und die nächste Gegnertruppe aufgemischt – endlich gibt The Division uns Spielern mehr Macht und Möglichkeiten. Das gilt übrigens auch für Neu- und Wiedereinsteiger ohne High-End-Ausrüstung, denn durch den globalen Schwierigkeitsgrad »Weltrang« passen

sich die Gegner spürbar der eigenen Durchschlagskraft an. Wer den Division-Dienst zum Beispiel bei einem Gear Score von 185 quittiert hat, kann auf dem Weltrang drei einsteigen und sich bis 205 hocharbeiten – dort beginnt die Maximalstufe vier.

Einer gegen alle

Nicht nur bei der Abteilung Attacke, sondern auch in der Defensive spielt sich The Division anders – das Feindfeuer ist nun differenzierter. So verursachen die meisten Gegner nur wenig Schaden, der sich aus mehreren Gewehrläufen aber schnell summiert. Scharfschützen können den Lebensbalken immer noch auf ein Drittel herunterballern, während Shotgun-Sprinter nur aus nächster Nähe richtig gefährlich sind. So weiß der Spieler genau, von wem gerade welche Gefahr droht – und geht nicht einfach nach einem einzelnen Knall von irgendwo her zu Boden, so wie es vor dem Update 1.4 immer wieder passierte. Die Entschärfung des Schwierigkeitsgrades geht insgesamt so weit, dass sich, zum Bei-



Dank der überarbeiteten Fähigkeiten lässt sich der Ballistische Schild endlich vernünftig benutzen. Damit halten wir jetzt auch beim Übergriff »Klarer Himmel« dem schwerem Feuer der Gegner stand.



Benjamin Blum
@GameStar_de

Durch die leichteren Gegner und die größere Dynamik fühlt sich The Division nun einerseits mehr nach Shooter an, andererseits wurde durch die verbesserten Fähigkeiten (Ballistischer Schild!) der Rollenspiel-Teil aufpoliert. Auch das üppige Loot-System mit unzähligen 229er-Items finde ich letztlich gut, denn als Prozent-Pedant freue ich mich über jede kleine Verbesserung. Die Entschärfung des Schwierigkeitsgrads und die Beuteflut haben aber auch ihre Schattenseiten: Sie nehmen mir ein wenig das grandiose »Geschafft!«-Gefühl, wenn ich im »alten« Division nach einem Solo-Lauf durch die Dark Zone 231+ eine komplette Lieferung an das Seil des Helikopters hängen konnte. Wenn ich aber die Wahl hätte zwischen viel Frust und wenigen großen Glücksgefühlen oder einem konstant motivierenden Spielfluss, dann würde ich Letzteres wählen.

spiel in der Untergrund-Erweiterung, selbst Missionen auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad allein absolvieren lassen. Die Zähigkeit der Gegner skaliert dann im genau richtigen Maß nach unten. Eine große, aber schaffbare Herausforderung.

Dank Schild zum Tank

Die Fähigkeiten, mit denen jeder Division-Agent seine Rolle definiert, haben die Entwickler sinnvoll angepasst. Viele davon waren zuvor nutzlos, wie etwa der Ballistische Schild. Dank erhöhter Widerstandskraft kann man mit dem Schild jetzt zu einem echten RPG-Tank werden. Zumal die Waffen auch sinnvoll angepasst wurden. Als Schildträger kann man nun mit der freien Hand dank verstärkter Pistolen nennenswerten Schaden austeilen. Bei den Primär-



Nicht nur in der Dark Zone, auch im übrigen New York sind seit dem Update Bossgegner unterwegs. Hier erledigen wir Apollo und kassieren zwei 229er-High-End-Items.

waffen lohnt es sich ebenfalls, neue Kombinationen auszuprobieren. Gerade die LMGs sind mit ihren erhöhten Schadenswerten eine echte Alternative zu den (immer noch) mächtigen Sturmgewehren. Zu guter Letzt haben die Entwickler auch an den Ausrüstungssets herumgebastelt – sie wurden oftmals abgeschwächt, um die Kluft zwischen unvollständigen und kompletten Vierer-Sets zu schließen. Die (über)mächtigen Fünfer-Kombinationen wurden gleich ganz abgeschafft. Deshalb ist es sinnvoll, auch in Sachen Masken, Westen und Rucksäcken neu zu experimentieren.

So wie die eigentliche Spielmechanik wurde auch das Beute-System grundlegend überarbeitet. Oder besser: aufgemotzt. Auf dem maximalen Weltrang vier zum Beispiel hat jede (!) Einsatzbelohnung die Güteklasse 229. Im Endeffekt entscheiden die Missionstypen und Schwierigkeitsgrade bei hochrangigen Zielen, Untergrund- oder Übergriff-Missionen nur noch über die Menge, nicht aber die Qualität der Beute. Wobei man große Mengen an Loot auch abseits von Missionen zusammenklauben kann: Jeder besiegte Gegner bietet nun die Chance auf hochwertige »Drops«. Aber nicht nur

auf den Straßen New Yorks, auch bei den Händlern gibt es viel zu holen – sogar für die Grundwährung sind hochwertige Waffen verfügbar. Das Handelssystem ergibt damit endlich wieder Sinn.

Hoffen auf neuen Content

Da sich in der Dark Zone (High-End-Gegner und feindliche Spieler) Mechanismen und Trends zu bestimmter Ausrüstung erst nach Wochen herauskristallisieren, konnten wir beim Kontrollbesuch nur erste Erfahrungen sammeln – die waren positiv, weil wir weniger schnell zu Boden gingen, aber mehr Schaden verursachten. Es ist also möglich, dass Massive eine bessere Balance hinbekommen hat. Genauso ist es aber denkbar, dass wir einfach nicht auf die stärkste Kategorie der Dark-Zone-Abtrünnigen gestoßen sind. Aber nicht nur bei diesem Thema sind wir gespannt, wie sich das Spiel in den kommenden Monaten entwickeln wird – schließlich stehen mit »Survival« und »Last Stand« noch zwei große Erweiterungen an. ★

TOM CLANCY'S THE DIVISION

- teils extrem detaillierte Umgebungen
- dynamisches Wetter
- perfekt funktionierendes Koop-System
- extrem motivierendes Upgrade- und Loot-System
- stark verbessertes Endgame
- für Einzelkämpfer und Koop-Fans gleichermaßen geeignet
- KI-Gegner vertragen weniger Treffer
- Fähigkeiten ausgewogener und variabler
- stereotype Charaktere
- Schwierigkeitsgrad für Profis zu stark entschärft

AUFWERTUNG

Das Update 1.4 hat The Division gutgetan: Die Mischung aus Shooter und Rollenspiel ist jetzt zugänglicher, dynamischer und motivierender.

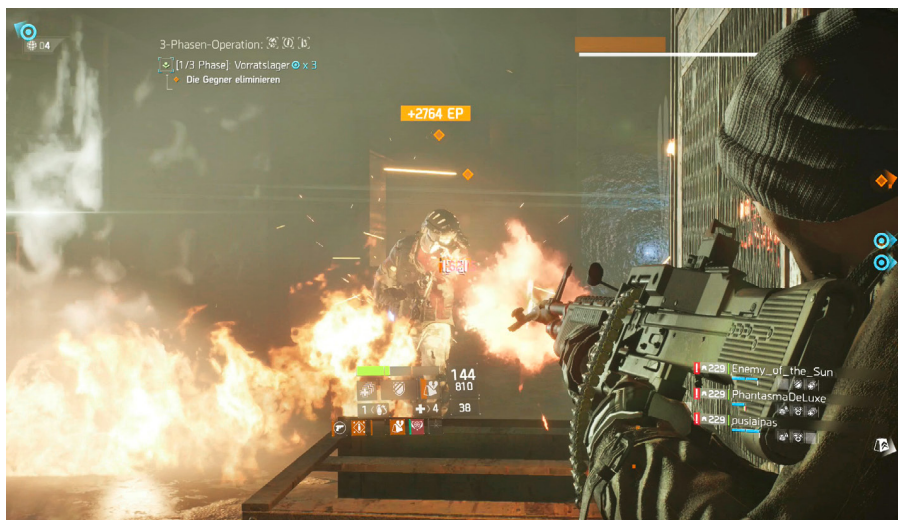
FAZIT

Mehr als die Summe seiner Teile: The Division bietet dank genialer Koopmechanik und fesselnder Loot-Spirale ein großartiges Erlebnis.

85

+1

86



Maschinengewehre wie das M60 verursachen nun deutlich mehr Schaden und sind eine willkommene Alternative zum immer noch mächtigen G36-Sturmgewehr.