

## Destiny 2

## HÜTER DER GALAXIS

Genre: Shooter Publisher: Activision Entwickler: Bungie Termin: 8.9.2017

## Mit Destiny 2 macht der ambitionierte Shooter von Activision und Bungie den nächsten Schritt. Und kommt diesmal auch für den PC.

Von Tobias Veltin

Zum Start im September 2014 glänzte Activisions und Bungies konsolenexklusives MMO-Shooter-Projekt Destiny zwar mit traumhafter Spielbarkeit, andere Bereiche wie die Story oder das Lootsystem gerieten dagegen zum unüberschaubaren und zusammengeschnitzten Kuddelmuddel – lediglich von der Hoffnung getragen, dass auf diesem Fundament durch Patches und Erweiterungen schon irgendwie aufgebaut werden würde. Was dann auch glücklicherweise geschah, denn Bungie schraubte gewissenhaft am Grundgerüst und optimierte den Shooter nach und nach mit Erweiterungen wie »König der Besessenen« oder »Das Erwachen der Eisernen Lords«. Destiny 2 ist nun der nächste logische Schritt in der Destiny-Saga – und erscheint diesmal auch für den PC. Die Veröffentlichung ist bereits für den 8. September 2017

geplant, das Spiel ist also schon vergleichsweise weit gediehen. Wir konnten Destiny 2 auf dem Enthüllungs-Event in Los Angeles nicht nur selbst ausprobieren, sondern uns auch ausführlich mit Game Director Luke Smith über die Vergangenheit und Zukunft von Destiny unterhalten.

### Klare Storystrukturen

Die Weichen für Destiny 2 wurden bereits früh gestellt, erzählt uns Luke Smith. Schon kurz nach der Veröffentlichung des ersten Teils habe ein kleiner Teil von Bungie mit der Entwicklung begonnen, nach und nach seien dann immer mehr Personen zum D2-Team gestoßen. Zu dieser Zeit entlud sich noch viel Kritik an Destiny 1; Feedback, das beide Teams in ihre Projekte mitnahmen. Angesprochen darauf, was man aus Destiny 1 gelernt habe, meint Smith: »Die größte Lehre haben wir sicherlich aus der König-der-Besessenen-Erweiterung gezogen: die Tatsache, überhaupt eine Story zu haben. Eine Geschichte, der man folgen kann, die einen zum Lachen bringt, aber zugleich mysteriös und wert ist, erforscht zu werden.

Wir nehmen Storytelling jetzt viel ernster und haben es priorisiert.« Kein Wunder also, dass Bungie Luke Smith zum leitenden

Entwickler für Destiny 2 machte, schließlich zeichnete er schon für eben jene König-der-Besessenen-Erweiterung verantwortlich.

Die letzte Stadt der Menschen, und damit auch die von den Spielern verkörperten Hüter, wird knapp drei Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils von der roten Legion angegriffen, einem Zusammenschluss der Rhinozeros-ähnlichen Kabale. Deren Oberbefehlshaber Dominus Ghaul ist der Überzeugung, dass sich der Reisende – eine mysteriöse riesige Kugel, die über der Erde schwebt – mit den Menschen die falschen Auserwählten ausgesucht hat, und will nun die Lichtkräfte des Reisenden abzapfen, um die Kabale zu den neuen Hütern zu machen.

Ghaul übernimmt also die Rolle des Fieslings, doch auch auf der guten Seite führt Destiny 2 starke neue Charaktere ein: Die sogenannte Vanguard (also die Vorhut) besteht unter anderem aus dem Warlock Ikora Ray, dem Jäger Cayde-6 und dem Titanen Zavala. Sie verteidigen die Stadt. Die drei begleiten uns auf der ersten Storymission »Homecoming«, die wir in L.A. selbst spielen. Im Getöse und Chaos des Erstschlages durch die rote Legion ist es unsere Aufgabe, die Angreifer in der zerfallenden Stadt zurückzuschlagen, doch wir werden dabei von Ghaul überrascht. Was dann passiert, lassen die Entwickler bislang noch offen, unsere Kampagnen-Demission endet hier.

### Mehr zu tun

Keine Überraschung: Die generelle Spielstruktur ändert sich in Destiny 2 nicht. Immer noch sind wir entweder alleine oder kooperativ unterwegs, ballern uns durch Storymissionen, absolvieren Strikes und Raids und sacken nebenbei Loot in Form von Waffen oder Rüstungsteilen ein. Im zweiten Teil müht sich Bungie nun merkbar, die Nebenaufgaben auszubauen, schließlich haben sich Smith und sein Team auf die Fahne geschrieben, »Welten zu erschaffen, die einen hineinziehen«. Wer in Destiny 2 durch die Gegend streift, soll deutlich mehr zu entdecken haben, verspricht Luke

### Beta

Wie schon beim ersten Teil richtet Bungie noch vor dem Release von Destiny 2 sowohl eine geschlossene als auch eine offene Beta-Phase aus. Die geschlossene Beta ist ausschließlich für Vorbesteller des Spiels zugänglich, die offene Phase dann für alle Spieler. Der Starttermin für die Probephase ist bislang grob mit »Sommer« angegeben.



Fieslinge wie diesen riesigen Kabal-Zwischenboss erledigt man am besten mit einer der neuen Power-Waffen wie der Minigun. Generell kann jeder Hüter wie im ersten Teil drei Waffen tragen.



Die neuen Super-Angriffe haben es in sich. Die Dawnblade-Subklasse stattet den Warlock mit einem riesigen Feuerschwert aus, das den Feinden Energiewellen entgegenschwingt.

## PvP-Modus

Der PvP-Bereich »Schmelztiegel« wird auf kleinere Teams hin optimiert, entsprechend treten Vierergruppen gegeneinander an (im Vorgänger waren es Sechserteams). Es gibt einen neuen Modus namens Countdown, bei dem ein Team eine Bombe legen muss, während das andere verteidigt. Die Waffen sollen nun weniger Schaden anrichten, generell ist das Tempo durch die geringere Spielerzahl auch etwas langsamer. Wie schon im ersten Teil soll es besondere Herausforderungstrials geben, diese sollen allerdings erst nach dem Launch im September hinzugefügt werden.



Smith. Erstmals wird es zum Beispiel Nebenmissionen geben, die jeweils eigene kurze Storylines haben: Man kann Hinweisen auf Schatzkarten nachgehen oder sogenannte verlorene Sektoren untersuchen. In diesen Mini-Dungeons verbirgt sich jeweils eine Loottruhe, deren Schlüssel ein Mini-Boss bewacht.

### Sonnensystem-Rundreise

Alle Aktivitäten wären aber nichts ohne die entsprechenden Schauplätze. Und in die-

sem Bereich macht Destiny 2 tatsächlich einen kompletten Neustart und führt insgesamt vier neue Gebiete ein. Im ersten Teil ging es auf der Erde noch ins russische Kosmodrom, im zweiten Teil besuchen wir auf unserem Planeten die europäische Todeszone, kurz EDZ. Laut den Entwicklern ist es das mit Abstand größte Areal, das Bungie bislang gebaut hat. Im hügelig-bewaldeten Gebiet haben viele Hüter Zuflucht vor den Kabalen gesucht und dort ein neues Lager errichtet. Später geht's dann den drei Van-

guards hinterher. Zavala reist zum Beispiel zum Saturn-Mond Titan, auf dem es keine Landmasse gibt, sondern nur einzelne Plattformen inmitten eines gigantischen Ozeans mit meterhohen Wellen. Cayde-6 finden wir auf Nessus, einem einstmalig blühenden Planeten, den die Roboterwesen Vex in eine ihrer Maschinenwelten verwandelt haben. Letzte Vegetationsfragmente gibt es dennoch, nämlich riesige Bäume mit rot leuchtenden Blättern. Ikora Ray schließlich zieht es auf den Jupiter-Mond Io, dort gibt es un-



Die rote Legion unter Führung von Commander Ghoul greift am Anfang von Destiny 2 die Erde an, um die Kräfte des Reisenden abzapfen.



Auf Nessus müssen wir an vielen Stellen mehrere Etagen nach unten springen. Hier kommt uns der Doppel- oder Dreifachsprung zugute.



Die Storykampagne ist deutlich filmischer inszeniert und mit Skriptsequenzen durchsetzt. Hier erledigt Warlock Ikora Ray ein Kabal-Schiff.

ter anderem gigantische Felsplateaus und ineinander verschlungene Wurzelgebilde. Insgesamt wirken die Schauplätze exotischer und mysteriöser als im ersten Teil.

Auch bei der Ausrüstung tut sich was. Da wäre zum Beispiel die neue SMG-Waffengattung, die sich bei unseren Anspielsessions als sehr effektiv im Nahkampf erweist, aber auch Unmengen von Munition frisst. Außerdem gibt es etwa ein neues Plasma-Rifle, das verblüffend an das gleichnamige Pendant aus der Halo-Reihe erinnert, oder eine Minigun. Es gibt auch schon Infos zu den zukünftigen Content-Plänen für Destiny 2: Es wird einen Season Pass geben, der dem Spiel im ersten Jahr zwei neue Erweiterungen hinzufügt, wie uns Smith bestätigt.

**Alte Klassen, neue Tricks**

Beim Klassensystem konzentriert sich Destiny 2 auf die bestehenden Klassen Warlock, Jäger und Titan, die sich unterschiedlicher als zuvor spielen. Auch das habe man laut Smith aus Destiny 1 gelernt. Jede Klasse hat nun eine spezielle Fertigkeit, der Titan bei-

spielsweise platziert eine blau leuchtende Schildbarriere auf dem Schlachtfeld, hinter dem das Team Schutz suchen kann. Der Warlock errichtet einen Kreis um sich, der wahlweise Verbündete heilt oder deren Angriffe verstärkt. Und das Ausweichmanöver des Jägers lässt ihn automatisch nachladen. Beim Anspielen macht all das auch schon einen hervorragenden Eindruck, gerade die Fähigkeiten von Warlock und Titan lassen sich prima in der Gruppe nutzen.

Die Varianz erhöht Bungie darüber hinaus mit neuen Subklassen und damit verknüpften Super-Attacken. »Dawnblade« lässt einen Warlock zum Beispiel in die Luft steigen und stattet ihn mit einem riesigen Feuerschwert aus, mit dem er dann mächtige Energiewellen auf die Gegner niederprasseln lässt. Der »Arcstrider«-Jäger pflügt wie ein Irrwisch mit einem riesigen Stab durch die Gegnerhorden, und die Sentinel-Subklasse des Titans verwandelt ihn in einen Captain-America-Verschnitt, der den Feinden mit seinem rotierenden Schild den Scheitel zieht. Wie man sich bei der Ausfüh-

rung eines solchen Supers fühlt? Mächtig, verdammt mächtig sogar. Ein Problem machen wir beim Anspielen allerdings auch aus: Vor lauter Partikel- und Lichteffekten auf dem Bildschirm ist es teilweise gar nicht so einfach, die Orientierung zu behalten.

**Die zweite Lehre**

Die zweite große Lehre, die Bungie aus dem ersten Teil gezogen hat und nun für Destiny 2 nutzt, beschreibt Luke Smith mit »Unhiding the Fun«, der Spielspaß soll also nicht durch unnötig verkomplizierte Barrieren verdeckt werden. Als Beispiel führt Smith dafür die Raids an, jene Endgame-Inhalte, die man im ersten Destiny nur als Sechs-Mann-Einheit angehen konnte, was Solospieler fast komplett ausschloss. Ein Zustand, den Smith im Rückblick als »untragbar« bezeichnet. In Destiny 2 können sich Solospieler nun über die »Guided Games« genannte Suche größerer Gruppen anschließen, auf der anderen Seite profitieren auch die festen Spielgruppen davon, wenn sie für einen Raid (der nur mit der vollen Spielerzahl



Bestehende Charaktere aus Destiny 1 können zwar in den zweiten Teil mitgenommen werden, verlieren aber all ihre Ausrüstung und Kräfte.

gestartet werden kann) nur noch eine oder zwei Personen benötigen. Und über die ein oder andere exotische Waffe soll man laut Smith nun auch stolpern, wenn man die Storykampagne absolviert. Wer also in den Genuss eines solchen Items kommen will, muss nun anscheinend nicht mehr wild die Endgame-Aktivitäten gründen.

### So spielt es sich

Bleibt die Frage nach dem berühmten Gameplay, schließlich war das die wohl rundeste Komponente des ersten Teils. Das hat Bungie doch wegen der zahlreichen Änderungen nicht verschlimmbessert? Wenige Sekunden mit dem Spiel reichen, um die Bedenken wegzufegen. Destiny 2 ist ganz klar fühlbar Destiny, mit all seiner spielerischen Klasse, die hauptsächlich durch die extrem gute und präzise Steuerung ermöglicht wird. In der Homecoming-Mission pusten wir reihenweise Kabal-Feinde vom Bildschirm. Die buligen Biester erinnern mehr denn je an die Brutes aus der Halo-Reihe, und wie im ersten Destiny ist der »Plop«-Effekt bei einem Kopftreffer unheimlich befriedigend. Die Gefechte spielen sich schnell und variabel, was vor allem an den Gegnervarianten liegt. Manche Kabale stürmen frontal daher, andere attackieren aus der Luft mit einem Jetpack, die Phalanx-Einheiten verschanzen sich hinter Schilden, die wir in der Mitte treffen müssen, um sie auszuschalten. Manche Kabale haben auch wolfsähnliche »War Beasts« dabei, die sie auf uns loslassen.

Beim spielbaren Strike »Inverted Spire« auf Nessus ist dagegen mehr vertikale Orientierung gefragt, wir müssen in zahlreichen Schluchten eine Etage nach unten springen oder durch futuristische Ringe hüpfen, die uns auf andere Plattformen katapultieren. Dann wieder weichen wir in einer Ausgrabungsstätte der Vex schnell rotierenden Schaufelbaggern aus, bevor wir uns dem riesigen Roboter Modular Mind zum Bosskampf stellen. Dieser Kampf ist in drei Stufen eingeteilt: Bei der ersten Stufe haben wir noch recht viel Platz zum Ausweichen und können uns auf den Boss konzentrieren. In



Mithilfe der Vex-Portale können die Hüter auch größere Distanzen locker überbrücken.

Stufe zwei verschwindet plötzlich der Boden unter unseren Füßen, und wir fallen auf eine deutlich kleinere Plattform, von der uns zu allem Überfluss Vex-Gegner mit Schockangriffen herunterstoßen wollen. Haben wir auch diese Stufe geschafft, stürzen wir schließlich auf ein noch kleineres Areal, das von ätzendem Gift umgeben ist. Außerdem tauchen hier etliche kleinere Gegner auf, was uns beim Anspielen enorm ins Schwitzen bringt. All das wird technisch hervorragend präsentiert, gerade grafisch macht Destiny 2 im Vergleich zum Erstling einen sanfteren, aber doch merkbaren Sprung. Optimierte Licht- und Partikeleffekte, tolle Skyboxes, flüssige Animationen und vor allem die extrem saubere Bildrate machen Laune.

### Destiny 1,5?

Destiny 2 ist eine Symbiose aus neuen Ideen, lang überfälligem Finetuning und den Erkenntnissen aus Destiny 1. Eine konsequente Weiterentwicklung also. Indes: Über die »2« im Titel wird manch einer diskutieren, im Netz mehren sich bereits die Stimmen, es handele sich nur um ein Destiny 1,5. Deswegen fragen wir zum Abschluss unseres Gesprächs Luke Smith, ob sich Destiny 2 für ihn eher wie ein Reboot des ersten Teils oder wie ein »echter« zweiter Teil anfühlt.

»Ich würde nicht so weit gehen, Destiny 2 ein Reboot nennen«, sagt er und fügt hinzu: »Aber wir starten eine neue Geschichte. Und wir wissen genau, wo wir hinwollen.« Ein guter Ansatz, das mit Destiny 1 gelegte »dünne Fundament der Zukunft« ein Stückchen dicker zu machen. ★



Tobias Veltin  
@FrischerVeltin



Auch ich habe mir anfangs die Frage gestellt, ob Destiny 2 die Zahl im Titel zurecht trägt, und bin nach den ersten Angespield-Eindrücken zum Schluss gekommen: Ja, das tut es. Denn einerseits bietet es so viele Neuerungen und Feinschliff, um ein Addon locker zu übertreffen, das Einpflegen der Inhalte in den Erstling hätte wohl Jahre gedauert. Und andererseits nutzt Bungie den Titel auch geschickt, um einen klaren Cut zum Vorgänger zu machen und den von Luke Smith beschworenen »Fresh Start« zu vollziehen. Ich weiß aber auch, woher die »1,5-Einschätzung« kommt. Denn das Gameplay-Gerüst ist natürlich altbekannt und lediglich aufgehübscht mit neuen Elementen wie zusätzlichen Subklassen oder den Klassen-Fertigkeiten. Stört mich das? Nein, denn das Gameplay des Shooters gehört noch immer zur absoluten Genre-Referenzklasse, in diesem Punkt musste sich Destiny nie verstecken. Und auch die zahlreichen Komfortfunktionen und die bessere Zugänglichkeit für Raids etc. lassen mich hoffen, dass hier das Destiny unterwegs ist, das das erste schon hätte sein sollen. Um ein finales Urteil zu fällen, habe ich noch zu wenig gespielt und gesehen, zudem bleiben etliche Fragen offen. Wie gut ist zum Beispiel das überarbeitete Loot-System? Sind die PvP-Matches ausbalanciert? Wie lang ist die Story? Die Antworten darauf wird es erst im fertigen Spiel geben. Eins scheint aber jetzt schon klar: Die Fehler des Erstlings wird Bungie mit Destiny 2 nicht wiederholen.



Der riesige Roboter Modular Mind ist der Endboss des Inverted-Spike-Raids. Um ihn zu besiegen, muss man drei verschiedene Kampfphasen überstehen.