

Destiny 2

AUF DEM PC ZU HAUSE



Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Activision** Entwickler: **Bungie/Vicarious Visions** Termin: **24.10.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Battle.net)**

Auf DVD: Video-Special

Das Warten auf die PC-Version von Destiny 2 hat sich gelohnt: Das Ding entpuppt sich als die beste Fassung des Shooters.

Von Elena Schulz

Eigentlich ist der Destiny-Zug ja schon ein bisschen abgefahren: Bereits seit dem 6. September spielen Konsolenbesitzer den Ego-Shooter rauf und runter. PC-Spieler mussten sich hingegen über einen Monat länger gedulden. Im Test zeigt sich: Manchmal lohnt es sich, einen Zug später zu nehmen. Auf dem PC überzeugt Destiny 2 wie schon in der Beta mit detaillierten Grafikeinstellungen, einer höheren Framerate als auf den Konsolen und einer präzisen Maus- und Tastatursteuerung.

Zwei Herzen in einer Brust

Destiny 2 lässt sich auf zwei Arten spielen: Behandelt man es wie einen normalen Story-Shooter, ist man nach rund zehn Stunden mit der Kampagne durch. Die Geschichte ist zwar spektakulär inszeniert, lässt aber Überraschungen vermissen. Und selbst die abwechslungsreichen Nebenmissionen trös-



ten nur schlecht darüber hinweg, dass hier relativ schnell Schluss ist.

Richtig entfalten kann sich Destiny 2 erst im Endgame mit anderen Spielern. Hier ändert es seine Richtung komplett: Statt um

Story-Höhepunkte geht es dann vor allem um Loot, also immer bessere Waffen, Rüstungen und sonstige Gegenstände. Eine Spielmechanik, wie man sie schon von den Diablo- oder Borderlands-Reihen kennt. Wir geraten in die typische Loot-Spirale, in der wir nach immer besserer Ausrüstung suchen. Wer sich darauf einlässt, kann Hunderte von Stunden Spaß haben.

Das Neueinsteiger-Problem

Wer in Destiny 1 Blut, Schweiß und Tränen vergossen hat, um die Menschheit vor dem Untergang zu bewahren, der sei beruhigt – hat alles eh nichts gebracht. Destiny 2 beginnt mit dem Untergang all dessen, was wir auf den Konsolen im Vorgänger beschützt haben. Der Turm bricht in sich zusammen, weil die Kabale mit gigantischen Schlachtschiffen anrücken und den Traveller in tausend Teile zerballern. Alle Guardians verlieren ihre Fähigkeiten, darunter auch die Vanguard rund um Zavala, Cayde und Ikora sowie die eigene Spielfigur. Unser Ghost fällt in den Abgrund, Kabale-Führer Ghoul prügelt uns den Glimmer aus dem Leib und alles liegt in Trümmern. Einige Leser werden jetzt sicherlich nur Bahnhof verstanden haben. Wer mit Begriffen wie Der Reisende, Vorhut, Hüter, Geist oder Kabale nichts anfangen kann, muss sich in Destiny 2 auf einige Verständnishürden gefasst machen.





Gegner auf Tuchfühlung? Shotgun! Neben einer schweren Waffe haben wir noch eine Energiewaffe und unsere Standardknarre zur Auswahl.



Die Farm dient als Social Hub, auch wenn wir nicht direkt mit anderen Spielern interagieren können. Auch alle wichtigen NPCs sind hier.



Die Planeten von Destiny 2 sehen auf dem PC beeindruckend aus. Dank umfassender Grafikeinstellungen auch mit schwächerer Hardware.



Strikes gehören zum Endgame-Content: Zu dritt machen wir uns auf eine besonders harte Mission mit haufenweise starken Gegnern auf.

Wer hingegen 400 Stunden ins erste Destiny auf Konsole versenkt hat, verliert in der ersten Kampagnen-Mission seine Heimat. Man hastet durch alte Schauplätze, in denen man vorher gehandelt, getanzt und gequestet hat, und muss mitansehen, wie alles zu Trümmern zerfällt. Man kann die Verzweiflung der Vorhut nachspüren, als ihnen ihre Superfähigkeiten genommen werden. Ein eigentlich fantastischer Einstieg, den Neueinsteiger aber achselzuckend hinnehmen. Wichtige Charaktere werden nicht mehr neu eingeführt, die eigene (stumme) Spielfigur startet mitten im Geschehen und kann sich grob ableiten, welche Rolle sie in diesem ganzen Chaos bisher gespielt hat. Hier hätten ein paar Einführungsmissionen sicherlich geholfen, in denen man den Alltag eines Guardians vor den Geschehnissen von Destiny 2 noch mal rekapituliert.

Meckern auf hohem Niveau

Auf der anderen Seite ist die Kampagne mit Abstand die größte Verbesserung des Spiels und wischt mit der Main Quest des Vorgängers den Boden auf. Die eigentliche Story mag zwar nicht über das Gut-gegen-Böse-Schema hinauswachsen, aber mit unzähligen Dialogen, vielen Zwischensequenzen und charmannten Charakteren ist sie meilenweit besser inszeniert als früher. Die eigene Spielfigur, ein erfahrener Hüter, startet auf

dem Zenit ihrer Kraft, verliert durch die Zerstörung des quasi-göttlichen Travellers aber alles. Wie ein Phönix kämpfen wir uns aus der Asche, errichten mit den Überlebenden einen neuen Unterschlupf (der anschließend auch als Social Hub dient) und überlegen uns, wie wir unsere Niederlage überstehen sollen. Alles scheint verloren, doch als Ausgewählter erhalten wir als Einziger unsere Superkräfte zurück – die Hoffnung der Menschheit ruht auf unseren Schultern. Allein dieser Auftakt erschafft eine höhere

Fallhöhe als die Kampagne von Destiny 1. Und wer sich als Neuling ein bisschen reinfuchst, kommt mit der Zeit über die anfängliche Verwirrung hinweg.

Ein bisschen Rollenspiel

Nachdem wir nun wissen, was Destiny groß ist, können wir uns den Details widmen. Wir sind ein Hüter – ein unsterblicher Krieger. Als Hüter können wir zwischen drei Klassen (Jäger, Warlock oder Titan) wählen, die sich aber nur durch ihre Superangriffe und Spezi-



Egal ob Kampagnenmission oder Sidequest: Destiny 2 setzt auf eine bombastische Inszenierung.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Nach vielen Stunden auf der PS4 hätte ich eigentlich nicht gedacht, dass mich dieses Destiny 2 noch mal so packen kann. Irgendwie habe ich ja schon alles gesehen, und ob ich auf der Konsole grinde oder auf dem PC, ist doch egal, oder? Falsch gedacht! Denn allein das tolle Schussgefühl mit der präzisen Steuerung macht mir so viel Spaß, dass ich gar keine Lust mehr habe, zur Konsolenfassung zurückzukehren.

Noch dazu sieht Destiny 2 selbst mit meiner GTX 970 fantastisch aus. Bungie hat sein Versprechen wahrgemacht: Destiny 2 ist kein schlampiger Konsolen-Port sondern ein reiner PC-Shooter, den es eben auch noch auf der Konsole gibt. Ein erfreuliches Zeichen, das sich hoffentlich auch andere Entwickler zu Herzen nehmen.

alfähigkeiten unterscheiden. Während der Jäger schnell und agil ist, kann der Titan ein Schild aufstellen und austeilen und der Warlock seine Kampfgefährten heilen.

Wir können unsere Figur bis Maximallevel 20 aufleveln und dabei auch unsere Klassenfertigkeiten weiter ausbauen. Für jede Klasse stehen noch einmal drei Subklassen zur Verfügung, die ihrerseits leicht unterschiedliche Skills und Superangriffe mitbringen. Die stellen dann auch die Klassen-Highlights dar. Die Super-Angriffe müssen sich jedes Mal erst wieder aufladen und können ordentlich austeilen. Als Subklasse Dämmerklinge zieht der Warlock zum Beispiel ein feuriges Schwert, mit dem er in den Nahkampf geht oder seine Feinde mit Lichtgeschossen aus der Ferne attackiert.



Dank Maussteuerung sind wir so treffsicher, dass Kopfschüsse fast schon ein Kinderspiel sind.

Viel mehr Rollenspiel steckt hier nicht drin, wer gerne Support-Charaktere spielt, greift zum Warlock, wer Tanks bevorzugt, zum Titan. Bei den Waffen wählt man zwischen normalen, Energiewaffen und schweren Knarren, sie sind aber nicht klassengebunden. Zum Arsenal gehören Pistolen, Scout-, Sturm- und Scharfschützengewehre, Schwerter, Granatwerfer und Schrotflinten.

Bessere Waffen erhalten wir entweder direkt als Missionsbelohnung oder als Teil von sogenannten Engrammen. Lassen wir die bei einem Händler entschlüsseln, steckt per Zufall eine Waffe oder andere Ausrüstung darin, der Seltenheitsgrad hängt dabei von der Farbe des Engramms ab.

Ein Universum voller Abenteuer

Gerade anfangs erhalten wir aber ohnehin dauernd neue Ausrüstung, während wir der Story folgen. Jede Mission ist für sich aufwendig und abwechslungsreich inszeniert, egal ob es sich um eine Haupt- oder Nebenmission handelt. In Abenteuern und den kleineren Patrouillen helfen wir dabei, die

einzelnen Planeten zu sichern. Bei den verlorenen Sektoren handelt es sich wiederum um versteckte Dungeons, die einen Boss und besonderen Loot enthalten. Während wir uns bei den Public Events direkt in der Spielwelt mit anderen Spielern gemeinsam besonders schweren Aufgaben stellen, setzen die Strikes noch eines drauf: Zu dritt starten wir eine Koop-Mission, bei der wir am Ende gemeinsam einen starken Boss erledigen müssen.

Besonders der Dämmerungsstrike und der Raid stellen als Endgame-Content eine echte Herausforderung dar, ohne präzise Absprache und die richtige Ausrüstung sind sie kaum zu schaffen. Da im PvP-Modus auf dem PC nun alle Mitspieler präziser schießen, wird auch der im Vergleich zur Konsolenfassung deutlich fordernder. Und im PvP-Bereich hat man die Wahl zwischen einer Quickplay- und einer Competitive-Playlist.

Jeder Schuss ein Treffer

Alle Inhalte von Destiny 2 profitieren vom PC als Plattform. Die Version wurde komplett

Die drei Klassen



Titan

Der Titan zeichnet sich durch einen starken Angriff und eine ebenso wirkungsvolle Verteidigung aus. Er kann einen Schutzwand erzeugen. Seine Subklassen sind der Stürmer mit einem mächtigen Faustschlag, der Sentinel mit einem Schild, den er werfen und sich damit verteidigen kann, und der Sonnenbezwinger, der einen Hammer nutzt.



Warlock

Der Warlock setzt auf Magie- und Heilfähigkeiten. Er kann einen Heilkreis um sich und seine Squad-Mitglieder erzeugen. Seine Subklassen sind der Leereläufer, der eine explosive Kugel schleudert, die Dämmerklinge mit einem Flammenschwert und der Sturmbeschwörer, der wie Imperator Palpatine Blitze aus den Fingern schießt.



Jäger

Der Jäger lockt uns mit seiner enormen Schnelligkeit und Agilität. Er verfügt über ein schnelles Ausweichmanöver. Seine Subklassen sind der Revolverheld mit einer besonders mächtigen Pistole, der Nachtpircher, der seine Feinde mit Pfeil und Bogen festsetzt, und der Arkusakrobat, der mit einem Speer durch seine Gegner wirbelt.



Unser stärkster Angriff ist der sogenannte Super. Er unterscheidet sich je nach Klasse und lädt sich immer wieder auf.

neu ausbalanciert und optimiert, um das Schussgefühl aus der Konsolenfassung so gut wie möglich zu übertragen. Das äußert sich zum Beispiel durch den stark veränderten Rückstoß, da dieser nicht mit der Maus kompatibel war.

Wie jeder Shooter spielt sich Destiny 2 auf dem PC deutlich präziser, wir landen im Test so viele Kopfschüsse, dass es uns fast schon zu leicht vorkommt. Das kann man als Kritik sehen, allerdings entsteht so bei vielen Gegnern auch ein toller Spielfluss. Auch die Fahrsequenzen mit den Panzern steuern sich erfreulich genau.

Die Tasten lassen sich frei belegen und wer mag, kann zwischendurch auf den Controller wechseln. Das geht mitten im Spiel ohne Probleme, Rückstoß und Auto-Aim werden automatisch angepasst. Mit dem Gamepad kann man sich sogar ohne Scheu ins PvP wagen. Dafür hagelte es allerdings auch Kritik: Viele PC-Spieler befürchten,

dass Cheat-Programme benutzt werden, um sich die Controller-Zielhilfe auch bei der Maus zu erschummeln.

So schön wie nie

Optisch macht Destiny 2 mit seinen unterschiedlichen Landschaften durchweg eine gute Figur. Der Shooter läuft dank der umfassenden Anpassungsmöglichkeiten bei der Grafik auch auf schwächerer Hardware rund und ist dabei noch eine Augenweide.

Auch auf Framelock verzichtet Bungie bzw. Vicarious Visions und setzt dafür auf schöne Ergänzungen wie Unterstützung für 21:9-Auflösungen. Ärgerlich nur, dass Destiny 2 bestimmte Overlay-Programme nicht unterstützt und aktuell über Battle.net weder ein Public Channel noch ein Clan-Chat zur Verfügung steht. Nur Flüstern mit einzelnen Spielern funktioniert.

Manche Spieler berichten zudem von Performance- und Verbindungsproblemen, bis

auf wenige Ausnahmen hatten wir aber nicht damit zu kämpfen. Destiny 2 läuft erfreulich rund und präsentiert sich auf dem PC in seinem bislang besten Gewand. ★

DESTINY 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3-3250 / AMD FX-4350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-2400 / Ryzen R5 1600X
Geforce GTX 970 / Radeon R9 390
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



stimmgie, leicht stilisierte Comic-Optik fantastischer Soundtrack
durchweg professionelle Sprecher abwechslungsreiche
Schauplätze viele Details

SPIELEDISIGN



gut inszenierte Kampagne motivierende Loot-Mechaniken
viele spannende Nebenbeschäftigungen fantastisches
Waffenhandling Spielgefühl perfekt auf den PC übertragen

BALANCE



angenehme Lernkurve Endgame-Herausforderungen
Fahrzeugpassagen lockern auf Gegner erfordern verschiedene
Taktiken durch präzise Maus-Steuerung etwas zu leicht

ATMOSPHÄRE / STORY



spannende Inszenierung charismatische NPCs jeder
Auftrag hängt mit der Story zusammen ziemlich unkreative Gut-
gegen-Böse-Geschichte für Einsteiger sehr verwirrende Welt

UMFANG



zahlreiche Haupt- und Nebenmissionen Unmengen von
Waffen und Items umfangreicher PvP-Modus Strikes,
Flashpoints, Raid und PvP monotoner Endgame-Grind

FAZIT

Auf dem PC ein genialer Loot-Shooter im Stil von Borderlands, der Hunderte Stunden begeistert, wenn man sich darauf einlässt.



Public Events beinhalten meistens diese Bosse und sind nur in der Gruppe machbar.