

Digitales | Games: Destiny 2: Forsaken

Pünktlich zu Beginn des Weihnachtsgeschäfts erscheint das große ›Destiny‹-Update. Und wie jedes Jahr erfreut sich dieses beim Release hoher Spielerzahlen. Doch so schnell, wie Bungie die Spieler für sich gewinnen kann, genauso so schnell schafft es ›Destiny2‹, die Fans auch schon wieder zu verjagen. Auch die beiden nachfolgenden Add-Ons ›Fluch von Osiris‹ und ›Kriegsgeist‹ konnten das Ruder nicht mehr rumreißen. Nun stellt sich die Frage, ob die Entwickler aus den Fehlern beim Release von ›Destiny‹ im Jahre 2014 nichts gelernt haben bzw. wie sie es schaffen wollen, die Fans langfristig für sich zu gewinnen. Von **LINH NGUYEN**.



Im ersten Trailer, Monate vor Release der großen Erweiterung ›Forsaken‹, wurde schon deutlich, in welche Richtung die Story hinführen wird. Der Tod von einem der beliebtesten Protagonisten seit dem Start im Jahr 2014 steht im Mittelpunkt der Handlung.

Cayde-6 ist auf Mission, um den Aufstand der Alten im Gefängnis im Keim zu ersticken – ohne Wiederkehr. Zu allem Überfluss sind die Gefängnisinsassen geflüchtet und eure Aufgabe ist es, diese zurück zu ihrem Kerker zu bringen und den Mörder von Cayde-6 ausfindig zu machen. Wer an dieser Stelle eine Story mit viel Tiefgang erwartet, wird enttäuscht.

(Allerdings muss hier gesagt sein, dass das Storytelling noch nie zu den Stärken von ›Destiny‹ gezählt hat. Die Gründe, inwiefern der Tod des beliebtesten Protagonisten Sinn ergibt, spalten die Community sowieso).

Nichtsdestotrotz habt ihr in der Spielzeit von rund 8 bis 10 Stunden solo – in Koop natürlich etwas schneller – sehr viel Unterhaltung. Die Story ist beispielsweise sehr Boss-lastig, weil ihr die Barone alle einzeln besiegen müsst und jeder, sozusagen, ein Nebenquest enthält. Nebenbei seid ihr auch darauf angewiesen, euren Lichtlevel durch Nebenquests oder öffentliche Events zu steigern, um gegen die Bösewichte ohne Handicap

kämpfen zu können. Die Story macht es zwar nicht besser, allerdings bietet dieses Konzept deutlich mehr Abwechslung als der monotone Spielverlauf aus den ersten beiden Erweiterungen.



Back to the roots

Seit Release von ›Destiny 2‹ hat es an Kritik seitens der Fans zu keiner Zeit gemangelt. Als Erstes musste der Hardcore PvP-Modus »Prüfung« darunter leiden. Für die komplette vierte Season, die mit der Erweiterung ›Forsaken‹ an den Start ging, wurde dieser Modus gänzlich gestrichen, um eine vollständige Überarbeitung zu ermöglichen. Schließlich wurde im PvP-Modus so einiges verändert. Die beliebten Sniper-Gewehre und Shot Guns sind nicht mehr zusammen mit den Raketenwerfern und Granatenwerfern im Power Slot, sondern im Kinetik und Energie Slot zu finden, wodurch vor allem im PvP-Modus neue taktische und spielerische Möglichkeiten entfaltet werden – so wie es bereits im ersten ›Destiny‹ der Fall war. Damit wurde vor allem das Tempo im Spiel erhöht und die Spieler können ihre Lieblingswaffe häufiger verwenden. Auch der sogenannte »Time-To-Kill« im PvP wurde reduziert. Somit sind die Teams mehr auf ihre Partner angewiesen, die mit auf das Ziel schießen müssen. Damit sollen mehr »Heldenmomente« im Spiel verankert werden, die durch bestimmte Embleme sichtbar werden. Auch im PvE-Modus sind diese Änderungen sehr willkommen. Jetzt sind die Spieler zum Beispiel in der Lage zwei oder sogar drei Scharfschützen-Gewehre zu verwenden.

Den Urgezeiten trotzen

Mit ›Forsaken‹ wurde gleichzeitig ein neuer Spielmodus in ›Destiny 2‹ integriert, der den Namen »Gambit« trägt. Hierbei sollte der PvE-Modus, in dem es gegen eine Horde von KI-Gegner zu kämpfen gilt, mit dem PvP-Modus verschmolzen werden. Das klingt in erster Linie ziemlich absurd, doch das Konzept geht auf. Kurz gesagt: Ihr müsst töten, sammeln, lagern und überfallen.



Die besiegten Gegner hinterlassen Material, das zu sammeln ist und im Depot gelagert werden muss. Habt ihr genug gelagert, öffnet sich ein Portal, durch das ihr in die gegnerische Basis eindringen könnt, um so viele gegnerische Spieler wie möglich auszuschalten. Habt ihr hier wiederum genug Motes gesammelt, erscheint ein Urzeitboss, den ihr als Team besiegen müsst. Wer von den Vierer-Teams zuerst den Urzeitboss besiegt, gewinnt die Runde. Das Spielkonzept funktioniert und bereitet viel Spielfreude. Allerdings, wie so oft, ist das Balancing im Spiel sehr dürftig. Die Fans merken sehr schnell, welche Waffe im Spiel was taugt. Ein Team, das die Waffe »Sleeper Simulant« besitzt, kann in weniger als 5 Sekunden den Urzeitboss zur Strecke bringen und das gegnerische Team alt aussehen lassen. Es ist eine Methode, die viele Fans in Rage bringt und den Spielspaß deutlich mildert. Granatenwerfer oder Raketen im Power Slot macht zwar Spaß zu spielen, führen allerdings nur in den seltensten Fällen zum Sieg. Hier bleibt abzuwarten, ob Bungie die Waffe in Zukunft mehr aus dem Spiel nehmen möchte.

Die Stadt der Träume

Wer die Story abschließt, wird überrascht sein, denn die Geschichte ist mit dem Bosskampf noch lange nicht beendet. Auf der Spur zum wahren Bösen reist ihr in die Träumende Stadt. Schnell stellt ihr fest, dass es sich hierbei um ein großes, begehbares Areal mit starken Gegnern handelt und es zudem viele Nebenbeschäftigungen gibt. Gepaart mit wöchentlichen Updates, gibt es viel zu entdecken und zu sammeln. Am Ende eurer Reise kommt ihr zum Raid »Der letzte Wunsch«, wo ihr als Team aus sechs Spielern Bosskämpfe bestreiten müsst und nur als Team den Kampf gewinnen könnt. Knapp zwei Wochen nach dem Release ist der Raid für die Spieler offen.



Doch einige werden mit Ernüchterung feststellen müssen, dass gegen so einiges noch kein Kraut gewachsen ist: Euer Lichtlevel ist nicht hoch genug, um genug Schaden am Boss anzurichten. An dieser Stelle sind Teamplay und Skill mehr denn je gefragt. Geduld und Zeit sind hier vonnöten, um in den kommenden Wochen genug Punkte zu farmen, um schließlich auch diesen Raid erfolgreich beenden zu können. Andererseits, sobald ihr bei genug Lichtleveln seid, wird der Kampf teilweise zur Lachnummer. Durch gezielte Buffs und ideale Waffenkombination richtet ihr so viel Schaden an, dass der Bossgegner quasi durch einen Schlag sofort umfällt. Hier umgeht ihr den Weg, wie der Boss nach eigentlicher Spielidee besiegt werden sollte.

Mir persönlich gefällt das Konzept an dieser Stelle gar nicht, da die Herausforderung und das Glücksgefühl, etwas geschafft zu haben, komplett fehlen. An dieser Stelle sollte die Erweiterung »The Taken King« aus dem ersten »Destiny«-Teil, das als bisher bestes Add-On gekürt wurde, als Vergleich herangezogen werden. Trotz des Lichtlevels und der vorhandenen Skills und Waffen, sind der Raid - und vor allem der letzte Boss - dennoch anspruchsvoll und schwer.

Fazit

»Destiny 2: Forsaken« hält an vielen Stellen das, was es verspricht. Die Entwickler haben sich das Feedback der Fans zu Herzen genommen und »Destiny 2« zu jenem Spiel gemacht, das die Spieler sich wünschen - zumindest fast. Über Kleinigkeiten lässt sich streiten und die Schwächen werden voraussichtlich in den kommenden Monaten und spätestens zu Season 5 im Dezember ausgebessert werden. Sehr gut gelungen ist an dieser Stelle die »Träumende Stadt«, das wohl das schönste, lebendigste und gelungenste offene Areal darstellt, das Bungie bisher kreierte hat. Bis auf einige Schwächen halte ich persönlich »Forsaken« für die bisher beste Erweiterung. Ob sich die Fans, wie im letzten Jahr, von »Destiny 2« abwenden, bleibt abzuwarten. Entscheidend ist hierbei sicherlich der Online Support und der Spielspaß, den sie mit »Destiny 2« verbinden.

| [LINH NGUYEN](#)

Hat gefallen

- Erweiterung mit zwei großen, offenen Arealen
- Neue PvP-Karten, Strikes, Ausrüstungsgegenstände und Spielmodi (Gambit)
- Neuer Unterklassen-Baum für jede Unterklasse, wodurch viele neue taktische und spielerische Möglichkeiten gegeben sind
- Content für über 100 Stunden Spielspaß
- Interessante und umfangreich Story mit guten Videosequenzen...

Hat nicht gefallen

- ...die teilweise ohne Liebe erzählt wird
- Noch längere Ladezeiten als zuvor schon ist

91%

Titelangaben

[Destiny 2: Forsaken](#)

Activision

erhältlich für Microsoft Windows, PlayStation 4, Xbox One.