

Was wird Tom Clancy's The Division?

In The Division schlüpfen wir in die Rolle eines Agenten, der einen Biowaffenangriff auf New York aufklären muss. Ein Vorabbericht aus einer düsteren Zukunftsvision.

In der derzeitigen Diskussion über die Überflüssigkeit von [Bargeld](#) tauchen viele Argumente dafür und dagegen auf. Eine Abschaffung würde Schwarzarbeit entgegenwirken sagen die einen, andere verweisen auf Bedenken in Bezug auf den Datenschutz. Was wäre aber, wenn Terroristen Bargeld dazu benutzen würden, um einen biologischen Kampfstoff in einer Großstadt freizusetzen?

Wie würde eine moderne Gesellschaft reagieren, die innerhalb kürzester Zeit einer unkontrollierbaren Virusepidemie ausgesetzt wird? Welche Schutzmechanismen würden greifen, um sowohl die Bevölkerung als auch staatliche Strukturen zu schützen? Einige Antworten auf diese Fragen will das Computerspiel [The Division](#) ab dem 8. März 2016 beantworten.

Fürchterliche Vorstellungen

Das Tom-Clancy-Universum steht seit vielen Jahren für Geschichten um Geheimagenten, verdeckte Militäroperationen und nah-futuristische Entwicklungen. In The Division bedienen sich die Autoren aber an der Prämisse eines vergangenen Ereignisses: der Katastrophen-Simulation [Operation Dark Winter](#).

Im Sommer 2001 wurde im Zuge dieser Übung der unkontrollierte und unvorhersehbare Ausbruch des Pockenvirus in Oklahoma City simuliert, das sich innerhalb kürzester Zeit ausbreiten sollte. Die Simulation fand in Form eines Rollenspiels auf der Andrews Air Force Base statt und sollte zeigen, ob und wie gut sowohl staatliche als auch gesellschaftliche Strukturen in den USA gegen einen biologischen Terrorangriff diesen Ausmaßes gewappnet waren.

Was in der Realität nur ein simuliertes Katastrophenszenario war, bildet die Grundlage für die Spielwelt und Handlung in The Division. Schauplatz der Katastrophe ist New York City, genauer gesagt Manhattan. Die Verseuchung von Geldscheinen mit einem tödlichen Virus hat innerhalb weniger Tage das gesamte Leben in der Stadt zum Erliegen gebracht. Die öffentliche Ordnung bricht unaufhaltsam zusammen und die Stadt wird fortan von Plünderern und anderen Überlebenden kontrolliert.

Angelegenheit für Agenten

Um eine solche Situation wieder unter Kontrolle zu bringen, braucht es Spezialisten, die sowohl im Dienst an der Waffe als auch im Katastrophenschutz ausgebildet wurden. In The Division schlüpfen Spieler in die Haut eines speziell dafür trainierten Agenten dieser namensgebenden Geheimorganisation, die nur im Ernstfall aktiviert werden sollte. Wir stehen vor der gewaltigen Aufgabe, eine Mega-City wie New York wiederzubeleben und die Hintergründe für die Katastrophe zu erforschen.

Unsere Agenten der Division sind aber nicht die einzigen, die durch die verlassenenen Gassen von New York City ziehen. In der Welt von The Division stürzen bewaffnete Plünderer, entflozene Gefängnisinsassen und andere gefährliche Gruppen die Stadt noch weiter ins Chaos. Es gehört zu unseren Aufgaben, die Ordnung in der Stadt wiederherzustellen und solche Gefahren aufzuhalten.



Das öffentliche Leben ist im Spiel The Division vollständig zum Erliegen gekommen.



Der Madison Square Garden wurde kurzerhand zum Notfallkrankenhaus umgerüstet. In einer frühen Mission müssen wir dort eine Ärztin beschützen.

Dunkle Zeiten in The Division

In der simulierten Realität der Operation Dark Winter standen dagegen ganz andere Probleme auf der Tagesordnung. Der Instinkt würde jeden Menschen dazu bringen, aus einem betroffenen Gebiet so schnell wie möglich zu flüchten. Dabei müsste natürlich Geld mitgenommen werden, um auf der Flucht über die Runden kommen zu können. Eine weitere Ausbreitung des Virus wäre die Folge.

Was passiert mit Ordnungshütern wie Polizisten, Feuerwehrleuten oder Soldaten in einer solchen Situation? Und können staatliche Strukturen die Flucht von mehreren Millionen Menschen aus einer Metropole innerhalb weniger Tage koordinieren, ja überhaupt bewältigen?

Die Erkenntnisse der Operation Dark Winter sind erschreckend. Weder könnte innerhalb des akuten Katastrophenzeitraums genug Impfstoff oder sogar ein Heilmittel für die infizierten Menschen bereitgestellt werden, noch könnten die Medien angemessen auf einen solchen Fall reagieren. Sofort nach Bekanntwerden würde Panik ausbrechen, jegliches soziale Leben zum Erliegen kommen und ein lokaler Exodus einsetzen, der das Problem noch verstärken würde. Ein solcher Terrorangriff hätte auch heute noch verheerende Auswirkungen, die kaum vorstellbar sind.

Ein Schützenfest

Eines muss klargestellt werden: The Division wird keine realistische Katastrophen- oder Überlebenssimulation und



das will es auch gar nicht werden. Stattdessen setzen die Macher des Spiels auf eine Mischung aus Rollenspiel und Deckungsshooter. Im Grunde bedeutet das: Wir spielen einen Agenten, den wir nach unserer Vorstellung formen können und der sich auf die Fähigkeiten verlassen kann, die wir ihm zutrauen. Mit diesem Agenten ziehen wir nun, wahlweise auch in Begleitung von Freunden und anderen Agenten, durch die Straßen von New York City und versuchen, die Hintergründe des Virusausbruchs zu erforschen. Ob The Division der Spagat zwischen bedrückender Geschichte und Onlinerollenspiel gelingt, erfahren wir am 8. März 2016.

Release: 08.03.2016

Genre: Massen-Mehrspieler-Online-Gemeinschaftsspiel / Third-Person-Shooter

Plattform: Playstation 4, Xbox One, PC