

## Ghost Recon: Breakpoint



# VIER SÖLDNER GEGEN DEN PUNISHER

Genre: **Taktik-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Paris** Termin: **4.10.2019**

## Wir haben vier Missionen des Taktik-Shooters gespielt und können bei einigen Fan-Befürchtungen Entwarnung geben.

Von Heiko Klinge

Es sind nicht die allerbesten Voraussetzungen, um uns von den Qualitäten eines Koop-Shooters zu überzeugen. Vier bunt zusammengewürfelte Journalisten sollen innerhalb von zwei Stunden gleich vier Missionen aus Ghost Recon: Breakpoint absolvieren, darunter auch eine Endgame-Herausforderung. Koordiniertes Vorgehen bleibt dann auch eher die Ausnahme, aber es spricht für Breakpoint, dass es trotzdem irgendwie funktioniert und gegen Ende doch noch echtes Teamgefühl entsteht. Genug jedenfalls,

um Erkenntnisse zu sammeln, was der Nachfolger jetzt schon gut macht und was bis zum Release am 4. Oktober 2019 noch besser werden muss.

### Taktik-Shooter trotz Drogen und Loot

Es ist die wahrscheinlich größte Fan-Befürchtung: Machen Beutesammeln, Charakterklassen und kugelschluckende Drogen aus Ghost Recon ein verkapptes The Division? Diesbezüglich können wir Entwarnung geben: Breakpoint bleibt wie der Vorgänger ein waschechter Taktik-Shooter, der überlegtes Vorgehen belohnt. Und nach wie vor bedeutet ein Headshot in der Regel den sicheren Tod. Ja, es gibt jetzt ab und zu Drogen, aber die machen im Gefecht auch keinen großen Unterschied zu den Fahrzeugen

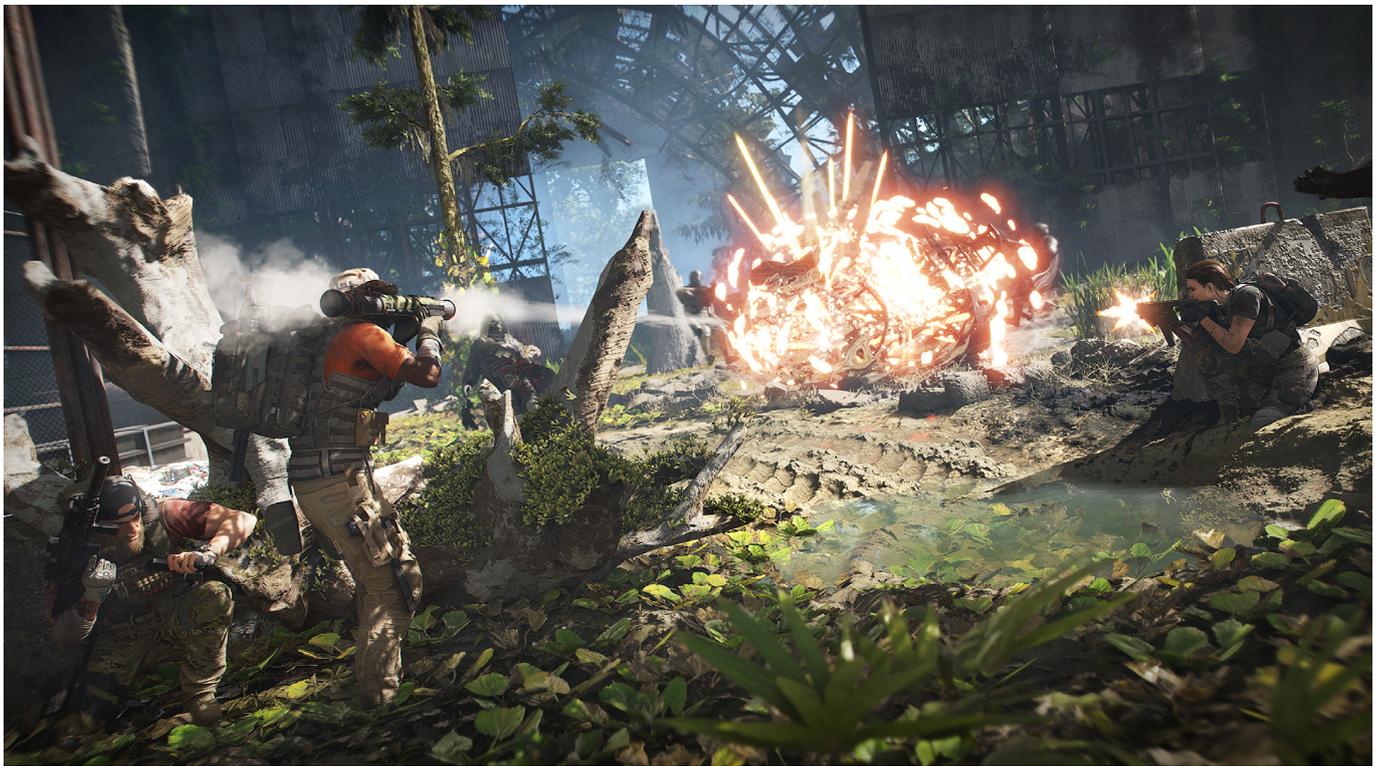
des Vorgängers. In unseren Demomissionen haben wir es zudem locker zu 90 Prozent mit menschlichen Feinden zu tun bekommen. Und hier sorgen die unterschiedlichen Gegnertypen sogar dafür, dass wir noch taktischer vorgehen müssen. So stürmen mit Schrotflinten bewaffnete Söldner bevorzugt im Zickzack auf uns zu – wohl dem, der einen klug positionierten Sniper in der Hinterhand hat. Eine ausdrückliche Ausnahme von der Headshot-Regel stellen die Behemoths dar, riesige Drogen, mit denen wir es vor allem im Endgame in speziellen Nebenmissionen zu tun bekommen. Aber auch die sollen zum einen eine Ausnahme bleiben und zum anderen taktisches Teamplay erfordern, was wir beim Probespiel nur allzu schmerzhaft zu spüren bekamen. Die Rollenspielanleihen halten sich zudem in Grenzen, pro Mission fanden wir vielleicht zwei bis drei neue Gegenstände. Und die aufladbaren Spezialfähigkeiten (etwa durchschlagende Kugeln beim Sniper) bleiben nach dem Auslösen minutenlang aktiv, der Hauptfokus von Breakpoint bleibt bei den gewohnten und beliebten taktischen Feuergefechten.

### Gutes und schlechtes Storytelling

Die Beutesammelei sorgt allerdings an anderer Stelle für ein Problem, denn die leuchtenden Loot-Symbole bedeuten noch mehr Icons auf der Karte. Als ob es davon in Breakpoint nicht schon genug gäbe! Missionsziele, Navigationspunkte, Gegner, Pings von Mitspielern und, und, und – da fällt es selbst sammelaufgabengestählten Open-World-Veteranen schwer, die Übersicht zu



Trotz guter Mechaniken kam uns Breakpoint bald monoton vor. Hier braucht es Abwechslung!



In der E3-Demo mussten wir wahllos mit weiteren Journalisten antreten – und es hat funktioniert. Das spricht für Breakpoint.

behalten. Hinzu kommt, dass ein Großteil der Icons die gleiche Farbe hat. Die Entwickler gaben allerdings zu, dass wir nicht die Ersten mit dieser Beschwerde waren, und versprachen Besserung. In der Hauptmission der langen E3-Demo galt es, eine Skell-Tech-Ingenieurin zu befreien. Dies inszeniert Breakpoint mit teils kurzen, teils aber auch minutenlangen Zwischensequenzen. Die waren derart gut inszeniert, dass zumindest aus unserem Team niemand das Bedürfnis verspürte, sie abubrechen. Zumindest in der Demomission setzt Breakpoint dabei auch Rückblenden ein, die unser Verhältnis zum von Punisher-Darsteller Jon Bernthal gespielten Antagonisten Cole D. Walker näher beleuchten. Die Ingenieurin plappert zudem auch während der Rettungsaktion fröhlich weiter. Hier bleibt freilich abzuwarten, wie viel von der Geschichte im Eifer des Gefechts verloren gehen könnte. Und so viel Story-Elemente die Hauptmission hatte, so

lieblos werden unsere Nebenmissionen inszeniert. Auftrag erledigt? Textfenster und Beute müssen reichen.

#### Breakpoint hat ein Abwechslungsproblem

Egal, ob Haupt- oder Nebenmission, im Grunde genommen machen wir in der Demo immer das Gleiche: feindliche Basis auskundschaften, feindliche Basis infiltrieren, Gegner ausschalten. Ob man anschließend Geiseln extrahieren, die Stellung ein paar Minuten halten oder Bomben platzieren muss, macht da spielerisch tatsächlich keinen großen Unterschied. Einzige Ausnahme ist der bereits erwähnte Bosskampf gegen die Behemoth-Drohne, bei der man als Team zumindest mal sein Vorgehen anpassen muss. Deutlich mehr Abwechslung gibt's interessanterweise zwischen den Missionen, weil die Versuche, die vielen feindlichen Patrouillen zu umgehen, immer wieder in kuriose Situationen münden – vom steckenge-

bliebenen Jeep bis hin zum verzweifelten Fallschirmsprung nach einer Flucht.

Angesichts des baldigen Releases im Oktober wirkte unsere erste Anspielversion noch sehr unfertig. Die nun von uns ausprobierte Version lief Absturz- und weitestgehend Bug-frei, lediglich den ein oder anderen Grafikfehler gab es zu beanstanden. Und das ist nichts, was sich nicht in vier Monaten locker beheben ließe. ★



**Heiko Klinge**  
@HeikosKlinge



Schon Ghost Recon: Wildlands stand und fiel mit einer eingespielten Gruppe. Wenn gute Freunde für Chaos sorgen, können selbst eintönig designte Missionen unglaublich viel Spaß machen. Und das wird mit Sicherheit auch wieder für Ghost Recon: Breakpoint gelten. Die taktischen Gefechte sind spannend und entwickeln immer wieder dramatische Koop-Momente, daran ändern auch Drohnen und Loot-System nichts. Gespannt bin ich, ob die Story auch im Koop funktioniert. Denn die aufwändigsten Zwischensequenzen bringen wenig, wenn sie eher den Spielfluss unterbrechen als motivieren. Und natürlich muss Breakpoint auch noch seine Endgame-Tauglichkeit unter Beweis stellen. Ein Bosskampf gegen einen Behemoth ist zwar spektakulär, Dutzende Bosskämpfe gegen Dutzende Behemoths wären aber öde. Dass ich aber selbst mit fremden Teampartnern zwei Stunden lang viel Spaß hatte, ist in jedem Fall schon mal ein gutes Zeichen.



Das ist eine der waffenstarrenden Drohnen, die durch die Welt von Breakpoint streifen.