

Ghost Recon: Breakpoint

WENN EIN SPIEL DIE FALSCHEN DINGE WILL

Genre: **Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Paris** Termin: **4.10.2019** Sprache: **English, Deutsch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **35 Stunden** Preis: **55 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

In Ghost Recon: Breakpoint stecken fantastische Ideen. Aber noch kein anderes Ubisoft-Spiel hat so unter dem Live-Service-Zwang gelitten.

Von Dmitry Halley

Viele Spieler wünschen sich für Ghost Recon: Breakpoint wahrscheinlich ein Happy End. Dass Ubisofts neuer Open-World-Shooter all sein Potenzial entfaltet, dass er all die Stärken des Vorgängers Wildlands ausbaut, und dass sich die Sorgen, die viele Tester bereits zu Beta-Zeiten äußerten, in Luft auflösen. Und ja, in Breakpoint findet man einige richtig tolle Ideen. Die Ghost-Recon-Supersoldaten stecken diesmal mehr denn je in der Patsche, abgestürzt hinter feindlichen Linien, gejagt von feindlichen Spezialeinheiten, die eine ganze Insel in ihre Gewalt gebracht haben. Härter, gnadenloser und persönlicher soll es in Breakpoint zugehen, der Erzfeind ist nämlich ein alter Freund, Ex-Ghost-Soldat Cole D. Walker. Da steckt deutlich mehr Story-Potenzial drin als im lahmen

Drogenboss El Sueno aus Wildlands. Mit Auroa, einer Insel im Südpazifik, gibt's eine neue Spielwelt, die in puncto Open-World-Design abwechslungsreicher als das Bolivien des Vorgängers ausfallen möchte.

Spielmechanisch will Breakpoint mehr Taktik bieten: Wir können Zäune aufschneiden, uns in Matsch und Laub eingerollt vor Feinden verstecken, außerdem wählen wir für unseren Soldaten (beziehungsweise für unsere Soldatin) jetzt eine Klasse wie den Scharfschütze oder Panther. Angesichts all dieses Potenzials würden auch wir gerne ein Happy End verkünden, nachdem es in der Beta viel Kritik an aufgesetzten RPG- und undurchdachten Loot-Mechaniken gab. Können wir aber nicht. Nach dem Ende der Kampagne hocken wir in erster Linie ernüchtert vor dem Bildschirm. Denn kein anderes Ubisoft-Spiel wird so sehr von Service-Game-Zwängen torpediert, von modernen Trends unterwandert. Und die durchaus vorhandenen Stärken von Breakpoint versumpfen in einem Wust aus Loot-, Level- und Freischaltquatsch, der die Identität von Ghost Recon völlig verwässert.

Was macht Ghost Recon: Breakpoint gut?

Ghost Recon: Breakpoint mag an vielen Stellen enttäuschen, es ist aber kein schlechtes Spiel. Denn in seinem Herzen schlagen noch immer dieselben Stärken, die Wildlands unter Fans so beliebt gemacht haben. Tief hinter feindlichen Linien können wir uns beim Befreien der Welt nicht auf militärische Überlegenheit verlassen, sondern müssen taktisch vorgehen. Entdecken wir eine Feindbasis in der Open World von Auroa, dann rattern zig mögliche Strategien durch unseren Kopf: Warten wir bis zum Einbruch der Nacht und schleichen uns klammheimlich mit einem Messer in der Hand an den Wachen vorbei? Oder sorgen wir mit Sprengstoff für ein Ablenkungsmanöver? Oder machen wir's uns auf einem Berg in der Nähe bequem, um mit dem Scharfschützengewehr für Chancengleichheit zu sorgen?

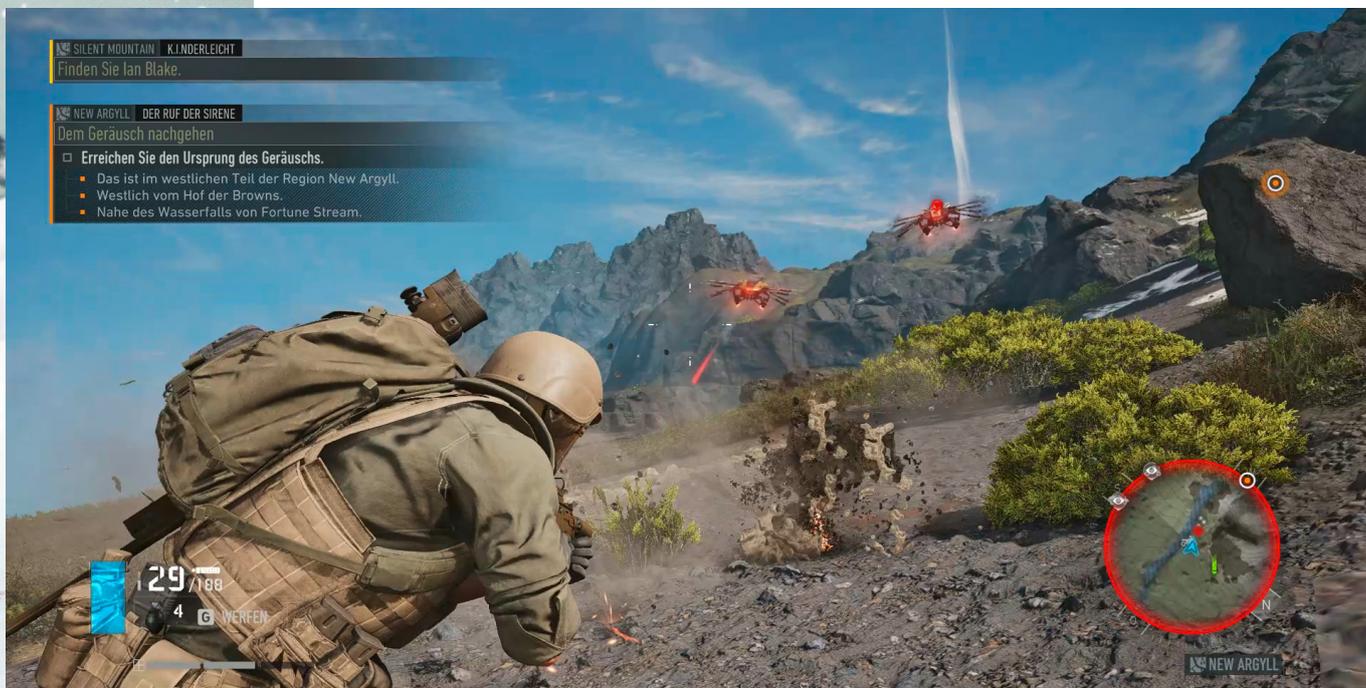
Im Vier-Spieler-Koop erweitern sich diese Möglichkeiten durch Aufgabenteilung natürlich immens. Beispielsweise können die Kollegen direkt vom Helikopter snipern, während unsere Spielfigur am Steuer hockt. In solchen Momenten ist Breakpoint ganz großes Kino, zumal ein griffiges Gunplay sowie knallige Waffensounds die Schießereien im Kern wirklich gut auf den Weg bringen. Auch die Open World kann sich sehen lassen. Durch die dichten Wälder zu streifen, über Stock und Stein zu hopsen, die Tierwelt zu beobachten – diese Outdoor-Atmosphäre bekommt Breakpoint technisch wie künstlerisch gut hin. Das Spiel fährt substantielle Stärken auf. Nur glänzen die viel zu selten.

Wo scheitert das Spiel?

Breakpoint erweckt den Eindruck, dass es bei der Entwicklung weniger darum ging, wie man das bestmögliche Ghost Recon entwickeln kann, sondern vielmehr um die Frage: Wie kann aus der Ghost-Recon-Marke das bestmögliche Service Game werden? Die größten Neuerungen gegenüber Wildlands sind allesamt darauf ausgelegt, Spielzeit zu



Jon Bernthal (»The Punisher«, »The Walking Dead«, »The Pacific«) verkörpert den Schurken Cole D. Walker hervorragend. Leider reicht das aber nicht, um die Story spannend zu halten.



Der Kampf gegen Drohnen ist Breakpoints Weg, die ganze Loot-Jagd irgendwie spielmechanisch zu rechtfertigen.

strecken und die Leute so lange wie möglich bei der Stange zu halten. Das gesamte Spiel ist zugleikleistert mit Freischaltspiralen, einem Battle Pass für Fraktionsbelohnungen, Skins, Outfits, Emblemen, Skillbäumen. Ihr levelt eure Klasse, euren Charakter, eure Waffe, euren Fraktionsrang. Und nichts davon funktioniert wirklich gut.

Die Open World ist lahm

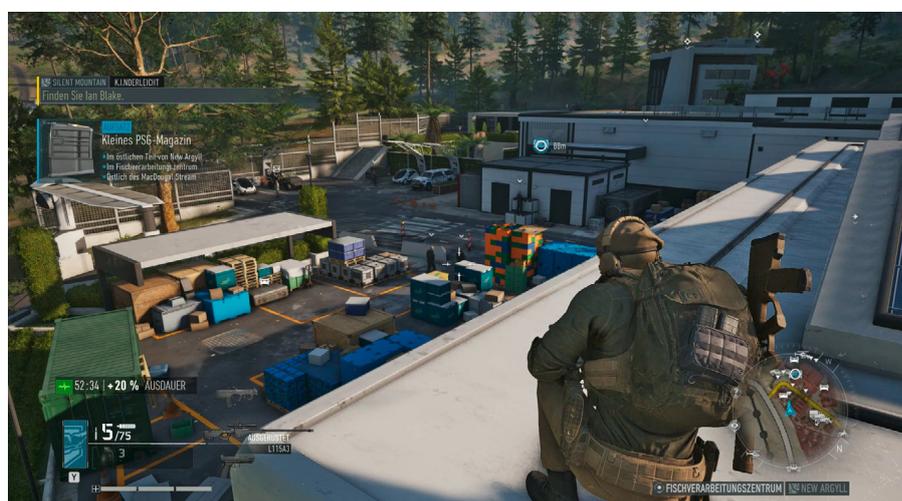
Im Zentrum der gesamten Open-World-Erkundung steht die Jagd nach Beute. Ihr findet am laufenden Band neue Waffen, Hosen, Mützen, Westen, Handschuhe und rein kosmetische Tarnungen. Ubisoft wirft hier alle Verbesserungen der eigenen Ubi-Open-World-Formel konsequent über den Haufen. Wo Assassin's Creed: Odyssey sich bemüht hat, hinter jedem Fragezeichen auf der Weltkarte irgendeine Herausforderung, Geschichte oder Quest zu verbergen, stoßt ihr beim Erkunden der fiktiven Insel Aurora in der Mehrheit der Fälle auf eine Hütte im Wald, in der eine Truhe steht. Keine Feinde, kein Gameplay, keine interessanten Infos. Aurora entwickelt keine Persönlichkeit, die Straßen bleiben weitgehend menschenleer. Hier und da hocken mal zwei Einwohner im Wald und schrauben an einem Motorrad. Welten wie Kyrat (Far Cry 4) oder Los Santos (GTA 5) orientieren sich an realen, spannenden Vorbildern und vermitteln mir als Spieler ein klares Bild der örtlichen Kultur, Aurora wirkt wie eine Stargate-Episode aus den 90ern. Ich reise an einen fremden Ort, der irgendwie aussieht wie unsere Erde und wo irgendwo auch Menschen leben, doch wie eine wirklich durchdachte, nachvollziehbare Welt wirkt das nicht. Die Leute auf Aurora sind entweder Forscher oder Selbstversorger – und es gibt durchaus eine Hintergrundgeschichte, die bis in die Kolonialzeit zurückreicht. Doch aus all dem entsteht keinerlei spannende Dynamik. Aber immerhin sieht die Natur klasse aus.

Das Loot-System funktioniert nicht

Die Jagd nach neuer Beute macht nur dann Spaß, wenn dieser Loot auch was bringt. In Loot-Shootern oder Action-Rollenspielen halten Feinde unheimlich viele Treffer aus. Und umso motivierter suchen wir uns den optimalen Ausrüstungs-Build zusammen, der selbst die dicksten Brocken dank Feuer-Spezial-Skillung in Windeseile auf die Bretter schickt. Ghost Recon: Breakpoint fehlt diese Komplexität jedoch.

Theoretisch haben Waffen und Klamotten Statuswerte, aber die bringen nur selten was. Im Kern muss Ghost Recon für die Fans nämlich ein Shooter bleiben, Kopfschüsse auf Soldaten sind also immer tödlich, denn sonst fiele der Realismus-Anspruch ja vollends über die Reling. In der Folge fühlt sich die popelige Start-Sniper genauso tödlich an wie die legendäre Super-Duper-Variante. Wenig motivierend. Das wissen auch die Entwickler. Um diesem Loot-System also irgendeine Berechtigung zu verschaffen, gibt es neben Soldaten einen anderen großen Gagnetyp: die Drohnen. Fliegende Roboter, fahrende Roboter, stationäre Roboter – die-

se Maschinen findet man in jeder größeren Basis. Und sie schlucken Kugeln. Viele, viele Kugeln. So kann es passieren, dass ihr wie ein Ninja eine Basis infiltriert habt, klammheimlich Wachen erledigt, Breakpoint von seiner besten Seite erlebt – und plötzlich erspäht euch eine Drohne, wodurch das Spiel kurzzeitig zum Loot-Shooter wird, weil ihr wie in Destiny 2 drei komplette Magazine in die Blechbüchse pumpen müsst, bis sie endlich in ihre Einzelteile zerfällt. Drohnen lassen sich nur sehr schwer leise aus dem Weg räumen, andauernd erspäht mich von irgendwo ein fliegender Roboter und versaut mir meine Stealth-Atmosphäre. Die Drohnen von Ghost Recon: Breakpoint spielen einerseits zu selten eine Rolle, um das Loot-System wirklich motivierend zu machen. Andererseits stören sie doch oft genug meine Spec-Ops-Einsätze, um mir furchtbar auf den Keks zu gehen. Vielleicht seht ihr das anders, aber ich kaufe mir kein Ghost Recon, um drei Magazine auf einen Roboter zu verschießen. Dabei können Panzer und Artillerie theoretisch wirklich spannende Spiel-elemente sein wie damals in Ghost Recon:



Das smarte Infiltrieren von Feindbasen ist nach wie vor die größte Stärke. Hier pirschen wir übers Dach, um die Lage zu sondieren und uns einen Schlachtplan zu überlegen.



Dimitry Halley
@dimihalley



Bei kaum einem anderen Test muss ich so oft die Formulierung »Viel Potenzial, aber ...« bemühen wie bei Ghost Recon: Breakpoint. Unter all dem unstimmgigen Freischalt-, Loot-Shooter- und Service-Game-Quatsch verbergen sich dieselben Stärken, die schon den Vorgänger Wildlands bei Fans so beliebt gemacht haben. Im Koop infiltriere ich mit Freunden eine Feindbasis, überlege mir eine Strategie, wähle den richtigen Zeitpunkt, den smartesten Zugriff, die beste Strategie. Wenn meine Kumpels und ich mit dem feindlichen Lager fertig sind, sind alle Zivilisten befreit – und es fiel kein einziger Schuss. Delizios! Doch diese Glücksmomente erlebe ich deutlich seltener als beim Vorgänger. Den Großteil der Kampagne verbringe ich enttäuscht damit, mich über all die Ungereimtheiten zu ärgern. Die nervige Kistenabklapperei im seelenlosen Auroa, die mühsam weiten Wege zwischen interessanten Orten, die sperrigen Menüs, die doofe KI und diese verfluchten Sci-Fi-Drohnen, die mir andauernd eine Schleichpassage versauen! Was bringt mir die zehnte legendäre Variante derselben Hose, wenn ein feindlicher Spec-Ops-Soldat an einem Tisch hängen bleibt? Statt Wildlands 2 bekomme ich einen verwirrenden Mischmasch aus Loot-Spiralen, Shooter-Elementen und halbgenen Survival-Anleihen. Viele Spiele scheitern an oberflächlichen Mängeln. Sie erscheinen verbuggt oder zu gekleistert mit Lootbox-Mechaniken oder müssen dringend mehr Inhalt nachreichen. Im Fall von Ghost Recon: Breakpoint reichen die Probleme jedoch deutlich tiefer. Ubisoft scheint hier in erster Linie ein Service Game und erst nachrangig ein gutes Ghost Recon an den Start bringen zu wollen. Schade, denn anders herum hätte das Spiel sicherlich viel weniger enttäuscht.

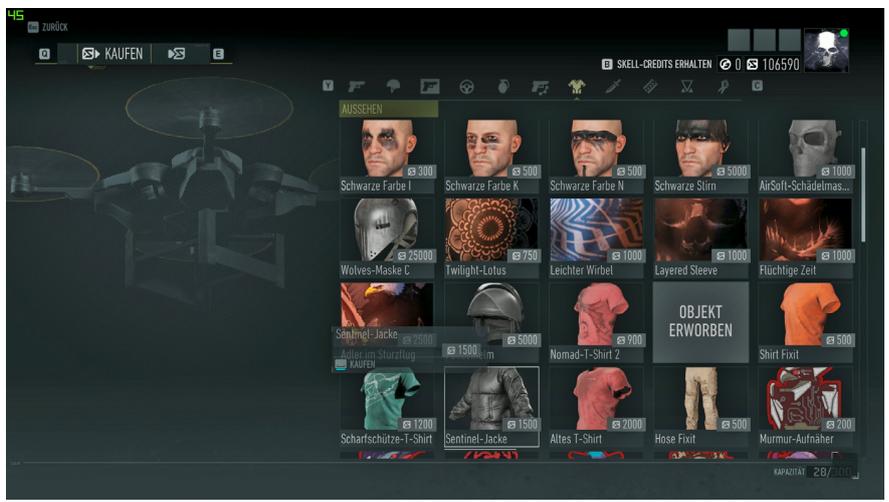
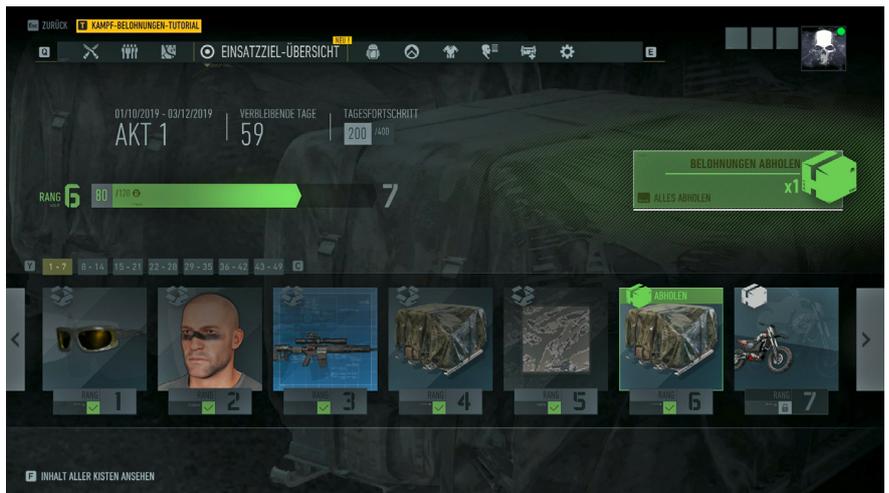
Advanced Warfighter. Wenn dort ein Panzer über den Plaza rollte, musste man wirklich umdenken, wurde taktisch herausgefordert. In Breakpoint existieren sie nur, um als Kugelschwämme dem Loot-Grind eine Berechtigung zu verschaffen.

Schwächen in Story und KI

Was die abseits der Nerv-Drohnen eigentlich gelungenen Infiltrationen zusätzlich noch plagt, ist die doofe KI. Schon in Wildlands gehörten die Sicarios nicht zu den hellsten Kerzen auf dem Leuchter, aber zumindest verstanden es die Gegner, uns für Fehler zu bestrafen. In Breakpoint stehen selbst auf dem höchsten der vier Schwierigkeitsgrade feindliche Spezialeinheiten immer mal blöd in der Landschaft rum, während wir nebenan ihre Kollegen um die Ecke bringen. In Innenräumen finden sie ihren Weg nicht. Und wer in kleinen Räumen auf den Boden

Die Magie der sich füllenden Balken

Ghost Recon: Breakpoint enthält viele Freischaltspiralen und Shops. Neben simplen Level-ups erhöht ihr euren Ausrüstungswert, kauft im Shop Waffenvorlagen, Embleme, Autos, Hubschrauber, Tätowierungen und, und, und. Eure Klasse (beispielsweise Scharfschütze) steigt durch bestimmte Challenges im Rang auf – und dann füllt ihr mit täglich rotierenden Fraktionsmissionen auch noch euren Battle Pass, um Skins, Bemalungen etc. zu aktivieren.



schießt, lockt so die Feinde wie Perlen an der Schnur in die eigenen Kugeln. Puh.

Die eigentlich spannende Geschichte zerfasert sich nach dem Prolog in belanglose Botengänge. Ständig müsst ihr für irgendwelche schlecht geschriebenen (aber immerhin gut vertonten) Leute Stationen sabotieren, Leute retten, Schalter drücken. Die ganze Dramaturgie rund um Walker und Nomad verliert sich in Nichtigkeiten.

Was ändert das Endgame?

Außerdem stießen wir beim Durchspielen auf einen Plot-Stopper-Bug, konnten folglich einen Strang der Hauptgeschichte nicht durchspielen. Glücklicherweise lässt sich der Endgegner ab einem gewissen Level auch dann herausfordern, wenn wir nicht alle Hauptmissionen beendet haben. Das verrät viel über die dramaturgische Dichte der Breakpoint-Kampagne.

Im Endgame ändert sich übrigens am grundlegenden Gameplay nichts. Ihr fliegt Basis für Basis ab, erledigt die immer gleichen Gegner, sprengt hier und da Drohnen, sammelt neue Waffen, Hosen, Westen, Hüte – und steigt im Gear Score auf. Einige Neben- und Fraktionsmissionen benötigen sehr starke Ausrüstung, fühlen sich aller-

dings an wie jeder andere Auftrag auch. Ubisoft will nach Release diverse Raids liefern, bis dato fehlt dem Spiel noch eine motivierende Endgame-Herausforderung. Die verfügbaren Skillpunkte in der Welt reichen, um jede Fähigkeit im Spiel zu erlernen. Allerdings dürft ihr auf Stufe 20 von 30 ohnehin schon jeden Skill besitzen, den ihr im Spiel braucht. Der Fertigkeitenbaum glänzt nicht unbedingt mit spannenden Talenten. Hier ein geringerer Cooldown, dort ein Boost auf Ausdauer. Nützliche Gadgets wie die Lötackel zum Öffnen von Zäunen gehören zu den wenigen Ausnahmen.

Spannender PvP mit Schwächen

Wer ein Püschchen vom Kampf gegen sturköpfige KI-Gegner braucht, springt alternativ in den PvP-Multiplayer. Dort treten vier Ghosts gegen vier Kontrahenten an. In seinen besten Momenten entfaltet dieser Ghost War ein wirklich einzigartiges Potenzial: Die Maps fallen sehr groß aus, Schüsse sind tödlich, Feinde gut versteckt. Wer balierend durch die Landschaft rennt, verliert in Sekundenschnelle. Gehen wir hingegen taktisch vor, tarnen uns gemeinsam mit den Kollegen, planen Zangen- und Ablenkungsmanöver, dann gelingt bisweilen ein grand-



Im Koop haben wir deutlich mehr Möglichkeiten. Hier schießt der Kollege beispielsweise beim Fahren aus dem Auto.

oser Sieg. Im PvP von Ghost Recon triumphiert Strategie über Schussgeschick. Das galt schon bei Wildlands, allerdings blockiert sich Nachfolger Breakpoint auch hier durch fragwürdige Designentscheidungen. Da die Teams anders als früher beispielsweise zu Beginn keine Drohne im Gepäck haben, fehlen wirksame Utensilien, um die Feinde aus ihrem Versteck zu scheuchen. Das führt in der Mehrheit der Gefechte zu üblem Camper-Verhalten. Beide Teams verschanzten sich mit Sniper-Gewehr im Gebüsch. Am Ende scheucht uns zwar wie im Battle Royale eine immer kleiner werdende Kampfzone näher zusammen, doch bis dahin herrscht häufig Langeweile.

Hakelige Menüführung

Und zu schlechter Letzt müssen wir noch über die misslungene Menüführung reden: Breakpoint hat so viele sperrige Systeme, deren Sinn sich uns einfach nicht erschließt. Warum werden wir gezwungen, uns dauernd Hinweise in einem verschachtelten Menü anzuschauen, nur um dann auf einen »Rätsel lösen«-Button zu klicken? Sind Rätsel nicht eigentlich dafür da, dass Spieler sie mit ihrem Kopf lösen? Statt mit einem Klick? In Wildlands ließ sich ein Hubschrauber mit einer Taste und einem Klick rufen. In Breakpoint müsst ihr einen Schnellreisepunkt finden, dort in einer langatmigen Sequenz ein

Zelt aufschlagen, in das Werkstatt-Menü wechseln, dort den Hubschrauber auswählen, wieder zurück ins Lagermenü springen und dann auf »Lager verlassen« klicken. Und dann nochmal auf »Lager JETZT verlassen«. Im Anschluss findet ihr irgendwo in der Nähe einen Helikopter. Solche Bedienungsprobleme findet man im Spiel zuhauf.

Ghost Recon hadert mit seiner Identität

Dass Breakpoint den Weg zum Helikopter so umständlich gestaltet, ist kein Zufall. In seinem Kern wollte das Spiel ein härteres, realistischeres Wildlands sein. Die Realität sieht jedoch anders aus. Und das nicht nur, weil wir uns im riesigen Shop (wahlweise auch für echtes Geld) Sportwagen und Kampf-Hubschrauber kaufen können. Oder weil in der eigenen Basis Dutzende andere Ghosts herumlaufen, um in diesem Destiny-ähnlichen Social-Hub ihre Skins und Emotes zu präsentieren.

Breakpoint findet seine Identität nicht – es wechselt zwischen RPG-Shooter, Freischaltorgie und Wildlands-DNA hin und her, und es macht nichts davon sonderlich gut. Ubisoft will mit Updates und neuen Inhalten an Breakpoint weiterarbeiten. Beim Vorgänger Wildlands ging diese Rechnung auf: Das Spiel wurde über die Jahre deutlich besser. Ob sich dieses Kunststück wiederholen lässt, muss sich allerdings erst zeigen. ★

Abwertung für Mikrotransaktionen?

Ghost Recon: Breakpoint hat einen umfangreichen Echtgeld-Shop, in dem ihr neben Outfits, Autos, Emblemen und anderen kosmetischen Paketen auch Waffenvorlagen kaufen könnt. Die ermöglichen euch theoretisch einen Vorteil im Multiplayer, denn die PvP-Waffen entsprechen eins zu eins eurem Singleplayer-Inventar. Allerdings werden Levelwerte im Ghost War deaktiviert und ihr schaltet in der Open World so schnell ein breites Ensemble an Knarren frei, dass Breakpoint in unseren Augen kein Pay2Win-Spiel ist und demnach nicht abgewertet wird.

GHOST RECON: BREAKPOINT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel Core i5 4460 / AMD Ryzen 3 1200	Core i7 6700K / AMD Ryzen 7 1700X
Geforce GTX 960 / Radeon R9 280X	Geforce GTX 1080 Ti / Radeon RX 5700 XT
8 GB RAM, 50 GB Festplatte	16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- stimmungsvolle Naturlandschaften
- detaillierte Spec-Op-klamotten
- tolle Wettereffekte
- ausdruckslose Gesichter
- Nomad kullert jeden Hügel runter und bleibt überall hängen

SPIELEDISIGN

- spannende Infiltration feindlicher Stützpunkte
- nachvollziehbares Gunplay
- Koop erhöht Spielspaß deutlich
- eintöniges Missions- und Weltdesign
- PvP schwächer als im Vorgänger

BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade mit vielen Tutorials
- viel Freiheit
- misslungene Loot- und Freischaltspiralen
- Gegner-KI ziemlich doof
- sperrige Menüs und lange Laufwege nehmen Tempo raus

ATMOSPHÄRE / STORY

- spannender Story-Ansatz
- Auroa mit Historie
- Handlung zerfasert in Belanglosigkeiten
- Spielwelt transportiert ihre Geschichte schlecht
- blasse und schlecht geschriebene Figuren

UMFANG

- große Open World mit abwechslungsreicher Landschaft
- viele Missionen, Waffen und Outfits
- zusätzlicher PvP-Multiplayer
- viele Inhalte nur Beschäftigungstherapie
- maues Endgame

ABWERTUNG

Abwertung wegen technischer Probleme. Ein Bug verhinderte mehrere Hauptquests, außerdem Glitches, fehlerhafte Missions-Pop-ups, zu viele Nachladeruckler.

FAZIT

In Breakpoint steckt ein guter Open-World-Shooter für Koop-Fans, der fast komplett unter Service-Game-Marotten begraben wird.

70

-5

65