

## Sniper Ghost Warrior Contracts

# PASSABLER AUFTRAGSKILLER FÜR DEN KLEINEN GELDBEUTEL

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **City Interactive** Entwickler: **CI Games** Termin: **22.11.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Auf DVD: Test-Video

Die AA-Scharfschützensimulation hat keine packende Story und keine atemberaubende Grafik. Dafür gibt's ein (überwiegend) spaßiges Spiel und viel zu tun fürs Geld.

Von Sascha Penzhorn

Jeder kennt dieses Problem: Ein Widersacher muss schnell und unauffällig beseitigt werden. Ihr braucht einen kreativen Profi mit schlagkräftiger Ausrüstung, der kalt, emotionslos und vor allem effektiv arbeitet. Doch ihr wollt nicht gleich sämtliche Ersparnisse in die Sniper Elite investieren. Und die Preisliste von Agent 47 ist viel zu verwirrend.

Dabei wollt ihr einfach nur mal ein paar böse Menschen spurlos verschwinden lassen, ohne viel Schnickschnack, ohne versteckte Kosten und ohne Stress. Zeit für Sniper Ghost Warrior Contracts!

## Aufs Wesentliche reduziert

Das Spiel beginnt mit etwas seichter Story. Böse Menschen in Sibirien, die mit biologischen Waffen experimentieren. Politiker, die Reichtümer horten, während das Volk hungert. Typen, die ganz allgemein so fies sind, dass man sie alle bedenkenlos aus sicherer Entfernung mit dem Präzisionsgewehr umnieten darf, ohne sich schlecht zu fühlen. Zu keinem davon bauen wir irgendein Verhält-



Unser komfortables HUD zeigt uns an, wenn wir etwas vorhalten müssen, weil starker Wind weht.

nis auf, das uns motiviert, den entsprechenden Schurken endlich abzumurksen

Die Render-Sequenzen haben englische Sprachausgabe mit deutschen Bildschirmtexten und ruckeln teilweise so stark, dass wir uns vorkommen wie beim neuen Call of Duty: Modern Warfare. Die Handlung ist vollkommen uninteressant, was für ein Spiel dieser Art natürlich nicht unbedingt ein Beinbruch ist. Wer auf eine gute Geschichte steht, findet sie hier jedoch sicher nicht.

Und weil wir gerade so schön am Motzen sind, machen wir auch gleich mit unserem zweiten großen Kritikpunkt weiter: Das Spiel

ist kein Hingucker. Die Texturen sind matschig, die Grafikeinstellungen dürftig. Es gibt Settings wie »Nachbearbeitung«, »Shading« sowie noch »Shader-Qualität« mit Einstellmöglichkeiten von niedrig bis sehr hoch. Ambient Occlusion oder Anti-Aliasing-Filter fehlen. Das macht

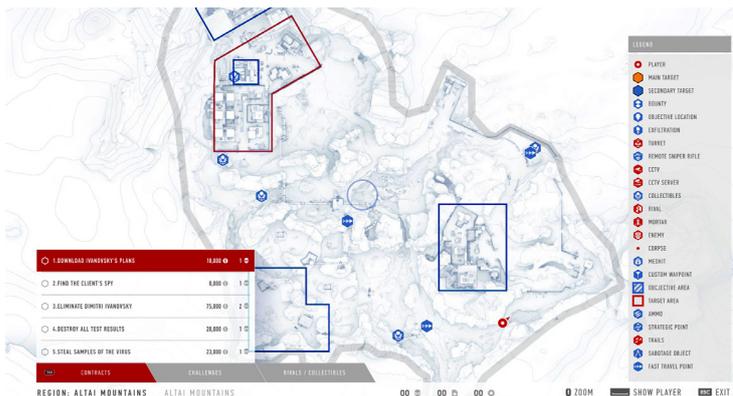
Sniper Ghost Warrior Contracts zwar nicht zwingend hässlich, wegen seiner überwältigenden Grafikpracht werdet ihr es aber wohl eher nicht installieren.

Immerhin: Mangels hoch aufgelöster Texturen nimmt das Spiel trotz seiner fünf riesengroßen Karten nur bescheidene zwölf GB auf eurer Festplatte ein und läuft auch auf mittelprächtiger Hardware ruckelfrei – zumindest außerhalb der Filmsequenzen. Immerhin sind die Karten abwechslungsreich gestaltet. Und ja – man kann tatsächlich Spaß mit der Ballerei haben!

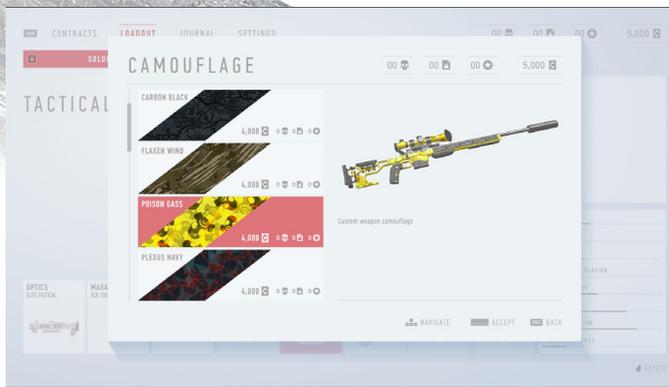
## Viele Lösungswege

Okay, es ist keine Liebe auf den ersten Blick. Aber wenn man aus einem halben Kilometer Entfernung einen Kill hinlegt, dann macht das Laune. Das liegt einerseits daran, dass es ... nun, interessant aussieht, wenn die Kamera dem Geschoss folgt und zeigt, wie es mit dem Ziel kollidiert. Zum anderen fühlt es sich ganz einfach gut an, weil Kills gegen bewegliche Ziele auf sehr große Distanz Übung und Fingerspitzengefühl erfordern.

Unser Projektil fliegt nicht einfach exakt geradeaus, sondern sinkt auf jedem Meter etwas, wird vom Wind beeinflusst und findet sein Ziel nicht, wenn wir einfach nur stur mit dem Fadenkreuz draufhalten. Unser justier-



Auf den fünf großen Karten im Spiel gibt's reichlich zu tun!



Einen fiesen Auftragsmörder erkennt man am neongelben Waffen-Skin.



Wir haben unser Ziel ausgeschaltet, dabei aber den Alarm ausgelöst.

bares Zielfernrohr und die Wind-Anzeige im HUD machen den Kampf komfortabler, ohne ihn zu sehr zu vereinfachen.

Nebenher legen wir Minen aus und verursachen dann ordentlich Krach, um Feinde aufzuschrecken und in ihr Verderben zu locken. Auch Drohnen und ferngesteuerte Geschütze gehören zu unserem Repertoire. Wer es persönlicher mag, schleicht sich direkt an Feinde heran und beseitigt sie mit dem Messer oder einer Pistole mit Schall-dämpfer. Natürlich stehen auch die obligatorischen Benzinkanister, Fässer mit Giftgas und explodierende Fahrzeuge herum, falls wir es mal eine Ecke lauter mögen. Das ist besonders dann hilfreich, wenn wir von einem Gegner oder einer Kamera entdeckt werden oder eine Leiche allzu sichtbar herumliegen lassen und nicht wegräumen.

Wenn die Alarmsirenen schrillen, ist sofort die Hölle los! Verstecken wir uns jetzt nicht sofort, war es das schlimmstenfalls. Als letzte Rettung hilft dann höchstens noch der Griff zum Sturmgewehr oder zu ein paar Handgranaten. Und dazu kommt es durch-

aus öfter, denn statt einfach nur gemütlich Ziele auszuschalten, müssen wir auch immer wieder mal feindliche Basen infiltrieren und dort Dinge mitgehen lassen. Für den Adrenalin-Kick sorgt hier vor allem der Sound – überall krachen Schüsse, Soldaten brüllen durcheinander und die nervigen Sirenen heulen überall um uns herum.

### Von dumm bis übermenschlich

Das Spielerlebnis variiert sehr stark mit dem Schwierigkeitsgrad. Auf dem niedrigsten Level schleichen wir uns recht gemütlich an Patrouillen heran und erledigen sie nacheinander mit dem Messer, bevor sie je auf uns aufmerksam werden. Das eignet sich vor allem für Spieler, die für Präzision keine Geduld haben und lieber mit dem Feind auf Tuchfühlung gehen – auch wenn eine allzu offene Auseinandersetzung mit zu vielen Gegnern natürlich nie lange gutgeht.

Auf höheren Schwierigkeitsgraden müsst ihr geschickter agieren, denn hier werdet ihr oft schon auf große Distanz entdeckt. Hier achten Gegner auf jede Bewegung und jedes Geräusch und treffen zielsicher auf weite Entfernung. Stellenweise legen sie dabei regelrecht paranormale Fähigkeiten an den Tag – erspürt euch ein Feind, wissen für gewöhnlich auch direkt all seine Kollegen exakt, wo ihr euch versteckt haltet.

Wirklich frustrierend wird es aber nie – dafür sorgen einerseits regelmäßige Checkpoints, falls wir doch mal das Zeitliche segnen. Andererseits kann man die Missionen auf jeder Karte nie wirklich komplett vermasseln. Machen wir ein gesuchtes Ziel mal auf uns aufmerksam und lassen es dann entkommen, verschanzt es sich an anderer Stelle und wird womöglich noch besser geschützt als bei unserem ersten Anlauf. Wir können die Sache aber nicht so hart verbocken, dass sie unrettbar verloren geht. Recht so! Allein das Extrahieren nach einem perfekten Einsatz ist wenig spannend. Wenn man alle Feinde beseitigt hat und quälend langsam um Missionende latschen muss, kann man immerhin noch mal in aller Ruhe das gerade Erlebte Revue passieren lassen. Schnellreise ist während der Exfiltrierungsphase nämlich nicht erlaubt. Menno!

### Motivation durch Upgrades

Für jedes Problem gibt es unterschiedliche Lösungen, für besonders geschicktes Vorgehen (z.B. einen Boss ausschalten, ohne den

Alarm auszulösen) gibt's extra dicke Belohnungen. Überhaupt bekommen wir für jede erledigte Aufgabe reichlich Spielwährung, mit der wir neue Schießprügel, Waffen-Skins und diverse Charakter-Upgrades (bessere Panzerung und Regeneration, Resistenz gegen Gas, Nachtsicht uvm.) freischalten. Und mit zusätzlichen Fähigkeiten, Gegenständen und Upgrades erweitern sich auch unsere Möglichkeiten, Missionsziele zu erreichen.

Das erhöht den Wiederspielwert. Wer alle Hauptziele auf allen fünf Karten absolvieren möchte, muss je nach Schwierigkeitsgrad und Vorgehensweise zehn bis 15 Stunden einplanen. Mit optionalen Zielen und Herausforderungen spielt ihr entsprechend länger. Und das ist für den Kaufpreis von aktuell 30 Euro doch gar nicht übel. ★

## SNIPER GHOST WARRIOR CONTRACTS

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3 3240 / FX-6350	Core i7 4790 / FX 8350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850	Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 12 GB Festplatte	16 GB RAM, 12 GB Festplatte

### PRÄSENTATION

- optisch abwechslungsreiche Karten
- gutes Sounddesign
- matschige Texturen
- mangelhafte Grafikeinstellungen
- ruckelige Filmsequenzen

### SPIELDESIGN

- gute Sniper-Simulation
- viele unterschiedliche Lösungswege
- Upgrades motivieren
- spaßige Gadgets und Ausrüstung
- langweilige Exfiltrierung

### BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- faire Checkpoints
- Missionen nie unrettbar verloren
- Sniper-Gameplay genau richtig schwer
- manchmal übermächtige KI

### ATMOSPHÄRE / STORY

- ein paar nette Story-Rendersequenzen
- eisige Karten mit Sibirien-Feeling
- Handlung komplett belanglos
- keine interessanten Figuren
- keine Schurken, denen man es so richtig gönnt

### UMFANG

- fünf riesige Karten
- mehrere Ziele pro Karte
- extra knackige Bonus-Herausforderungen
- viele Charakter-Upgrades zum Freischalten
- große Waffenauswahl

### FAZIT

Passabler Sniper-Simulator, jedoch mit grafischen Schwächen und belangloser Story.



Sascha Penzhorn  
@Berserkerkitten

Wenn dein Ziel 500 Meter von dir entfernt ist, sich bewegt und dann auch noch starker Wind weht, ist der Abschuss alles andere als eine sichere Sache. Falls dann beim Betätigen des Auslösers die Bullet-Cam startet und der Kugel von deinem Gewehrlauf bis zum Ziel folgt, fühlt sich das tatsächlich gut an. Wenn man ein Missionsziel ausschaltet, dabei erwischt wird und um sein Leben rennt, während überall um einen herum die Scheinwerfer blitzen und Feinde aus allen Rohren feuern, dann ist das ein Adrenalinstoß. In seinen besten Momenten macht Sniper Ghost Warrior Contracts Spaß, auch wenn es kein Blockbuster ist. Die schwache Story ist kein Weltuntergang, denn die ist in einem Titel dieser Art Nebensache. Die Grafikoptionen sind mir als PC-Spieler aber zu mangelhaft. Auch die KI schwankt zu stark zwischen hirntot und göttlich. Auf dem hohen Schwierigkeitsgrad wird man schnell entdeckt – und die Kollegen schießen auch auf große Distanz sehr genau!