

Sniper Ghost Warrior Contracts 2

BESSER, ABER MIT HAKEN

Genre: **Shooter** Publisher: **CI Games** Entwickler: **CI Games** Termin: **4.6.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Der neueste Teil des Scharfschützenabenteuers sieht besser aus als sein Vorgänger, ist wahlweise schwerer oder zugänglicher, setzt aber auch verstärkt auf Bezahl-DLCs. Von Sascha Penzhorn

Mit dem ersten Sniper Ghost Warrior Contracts, dessen Titel so klingt, als hätte eine KI wahllos ein paar Hauptwörter zusammengeschmissen, waren wir 2019 ganz zufrieden. Die Grafik war nicht ganz taufrisch, die Intelligenz der Gegner rangierte von Homer Simpson bis Stephen Hawking, die Story war Nonsens, trotzdem war es ein passabler

Shooter für alle, die gerne aus der Distanz und im Verborgenen agieren. Der direkte Nachfolger Sniper Contracts 2 schlägt nun bei Steam voll ein – und das nicht zu Unrecht. Contracts 2 verbessert die genannten Schwachstellen und noch ein paar andere Elemente und ist damit das beste Spiel für virtuelle Scharfschützen seit Jahren. Allerdings gibt's auch einige Probleme, die uns im Test sauer aufstießen.

Mehr Hitman-Gameplay

Die Levels sind groß und weitläufig, allerdings gibt's wie schon im Vorgänger keine echte Open World, was dem Fokus zugutekommt. Das neue Setting (mittlerer Osten) ist eine Ecke schicker inszeniert als der Vorgänger, die Story ist genau das, was ihr erwartet: irgendeine korrupte Regierung, die einen kleinen Terrorstaat von der Welt abschottet, ein schlimmer Hacker bedroht Konzerne und ganze Länder, Waffen werden auch geschmuggelt, nichts davon ist wahn-sinnig spannend oder irgendwie neu.

Coolster Satz aus dem Intro: »Durch den Konflikt steigen die Ölpreise.« Das geht na-

türlich nicht, also machen wir uns auf die Jagd nach den Anführern der Bande. Dabei gibt's mehr Dialoge als im Vorgänger. Das sorgt für bessere Atmosphäre.

Einmal mehr werdet ihr in fünf unterschiedliche, sehr große Einsatzgebiete geschickt, in denen ihr jeweils mehrere Bosse ausschalten, Einrichtungen sabotieren, superwichtige Daten herunterladen sollt und vieles mehr. Keines eurer Ziele hat irgendeine Persönlichkeit oder bleibt irgendwie in Erinnerung, dafür dürft ihr diesmal noch kreativer beim Absolvieren eurer Missionen werden als in Contracts 1. So könnt ihr auf Wunsch wieder diverse Hilfsmittel und Gadgets freispielen, wie Bomben, Minen, Drohnen, automatische Geschütze oder Lockmunition, die Feinde gezielt ablenkt und zur Einschlagstelle eures Geschosses führt.

Aber auch wenn ihr lieber ganz konservativ aus mehr als einem Kilometer Entfernung eure Opfer ins Visier nehmt, habt ihr nun mehr Möglichkeiten. Ihr könnt etwa einen Frachtcontainer von einem Ladekran schießen und auf euer Ziel fallen lassen, Fahrzeuge von VIPs explodieren lassen oder Gegner

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Die Grafik ist hübscher als beim Vorgänger, das Spiel läuft in 1080p bei maximaler Detailstufe auch auf meiner alten GTX 1070 butterweich, die KI legt seltener paranormale Fähigkeiten an den Tag, und die Optionen beim Schwierigkeitsgrad sind klasse. Wer keine Hilfestellungen wie die Bullet-Drop-Anzeige mehr will, schaltet sie jetzt ab. Wer keinen Bock hat, jeden Schuss genau vorauszuberechnen, macht das Gegenteil und schaltet den Hilfspunkt ein. Neue Freiheiten gibt's aber nicht nur beim Grad der Herausforderung, sondern auch beim Ausschalten eurer Ziele. Bei aller Begeisterung ärgere ich mich aber trotzdem über die DLC-Schießprügel. CI Games schreibt knallhart in die Beschreibung, dass eine Bezahlwaffe das beste Zielfernrohr oder das größte Kaliber hat, um so richtig Bock drauf zu machen. Ja, das Spiel kostet regulär nur 40 Öcken, aber es ist eben auch kein Blockbuster. Mir will aber auch die beschuete Zensur nicht in den Kopf. Während Spiele wie Mortal Combat 11 völlig ungeschnitten nach Deutschland kommen, setzt CI Games hier die Schere an, nach eigener Aussage, um eine USK-Wertung zu bekommen. Eine Jugendfreigabe hat das Teil trotzdem nicht. Was hat das jetzt gebracht?



Eignet sich für euch, wenn ...

... ihr den perfekten Distanzschuss landen wollt.
... ihr immer jede Nebenmission macht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

... ihr eine gute Geschichte wollt.
... ihr allergisch auf Mikrotransaktionen reagiert.

dazu bringen, ihre eigenen Truppen mit Mörsergranaten ins Jenseits zu befördern.

Viele Nebenaktivitäten

Zusätzlich zu euren Hauptzielen tauchen in euren Einsatzgebieten auch gerne mal hochrangige Ziele oder Rivalen auf, die euch den Sold streitig machen wollen. Die auszuschalten, bringt zusätzliche Kohle und Upgrade-Punkte für bessere Tarnung, Panzerung, Lautlosigkeit und viele weitere Charakteraufwertungen. Darüber hinaus gibt es Herausforderungen: Töte X mit einer Explosion, vernichte Y, ohne Alarm auszulösen, beseitige Z waffenlos und so weiter. Das bietet fordernden Wiederspielwert.

Apropos fordern: Es gibt in Contracts 2 vier anstelle von zuletzt drei Schwierigkeitsgraden. Auf dem härtesten erhaltet ihr nicht länger eine HUD-Anzeige für Wind- und Distanzabfall sowie Gegnerreichweite. Mit leichten Spieleinstellungen erhaltet ihr dagegen einen roten Zielpunkt, der euch genau anzeigt, wo euer Geschoss einschlagen wird. Die Härtegrade bieten somit alles zwischen maximal zugänglich und bockschwer. Freies Speichern wäre übrigens auch toll gewesen, das gibt's aber weiterhin nicht.

Gut: Die KI weiß jetzt nicht mehr automatisch und auf den Millimeter genau, wo ihr euch befindet, sobald ihr von einem feindlichen Soldaten entdeckt werdet. Je nach Schwierigkeitsgrad gehen Gegner erst mal in Deckung und auf die Suche nach euch. Feindliche Scharfschützen sind natürlich auf jede Distanz eine Bedrohung, irgendwelche Wachmänner mit Maschinenpistolen sind es ab anderthalb Kilometer Entfernung eher nicht mehr. Ja, diesmal macht ihr Feinde aus noch viel größerer Distanz platt als beim letzten Teil. Trotzdem schicken eure Widersacher irgendwann Truppen in eure Richtung

In jedem der fünf Spielgebiete gibt es mehrere Hauptziele. Zudem warten überall Bonusaufträge, VIPs, Rivalen und Sammelobjekte.



Deutsche Spieler bekommen zwar Blut zu sehen, viel brutaler wird's hier dank Jugendschutz aber nicht.

aus oder bombardieren euch mit schwerer Artillerie, wenn ihr euch bemerkbar macht und zu lange an derselben Stelle verharret.

Nervig ist nur, dass beim Erfüllen jedes Haupt- oder Nebenziels sofort die Extrahierung aufplopt und automatisch die Schnellreise deaktiviert. Lasst uns doch bitte mehrere Missionsziele erledigen und selbst entscheiden, wann wir extrahieren wollen!

Technik, Schnitte, DLCs

Die Einstellungsmöglichkeiten für Anti-aliasing beschränken sich auf Ja und Nein. Eine Option für Tiefenunschärfe gibt es nicht. Die sieht meistens cool aus, wenn die Kamera eurem Geschoss in Zeitlupe folgt, manchmal hat sie aber Aussetzer, und das Bild wird während der Sequenz komplett unscharf.

Und wo wir gerade bei den an sich tollen Zeitlupenmomenten sind: Ja, eine Kugel auf 1.400 Meter vom Abschuss bis zum Einschlag in den Gegner zu verfolgen, ist spektakulär. Aber wenn ihr nicht wie unser Tester in England, sondern in Deutschland spielt, seht ihr keine Gore-Effekte, denn die sind wie schon beim Vorgänger per Geo-Lock zensiert. Zudem ist der Kaufdruck bei den kostenpflichtigen Bezahlhalten größer als beim Vorgänger. Die Waffe mit dem besten Distanzzielfernrohr? Gibt's nur gegen Echtgeld. Die einzige schallgedämpfte Maschinenpistole mit dem größten Kaliber? Bezahl-

DLC. Die Waffen-DLCs sind allesamt deutlich teurer als im letzten Teil, deren Beschreibungen machen auch keinen Hehl daraus, dass ihr hier gegen Geld richtig Power bekommt. Ihr könnt natürlich auch einfach die weniger coolen Waffen gegen Spielwährung freischalten, aber einen bitteren Beigeschmack hinterlässt das doch. ★

SNIPER GHOST WARRIOR CONTRACTS 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 7600 / Ryzen 5 1600
Geforce 970 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 7700 / Ryzen 7 1700
GTX 1070 / Radeon 5600 XT
16 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



gelungene Umgebungen + coole Slow-Mo-Kills
gute englische Sprecher + unzureichende Grafikoptionen
Tiefenunschärfe teils fehlerhaft

SPIELEDISIGN



viel spielerische Freiheit + authentisches Waffengefühl
haufenweise Ausrüstung + spaßige Upgrades
Exfiltrationsmechanik nervt

BALANCE



vier Schwierigkeitsgrade + extra schwerer Modus für Profis
mehr Zielhilfen für Gelegenheitsspieler
keine allwissende KI mehr + kein freies Speichern

ATMOSPHÄRE / STORY



coole Missionsdialoge + ansprechendes Setting
atmosphärische Spielgebiete
generische Story + keine interessanten Schurken

UMFANG



fünf riesige Spielgebiete + reichlich Nebenaufgaben
viele Herausforderungen + haufenweise Upgrades
Bezahlshranke für die besten Waffen

ABWERTUNG

Extramächtige Waffen gegen Aufpreis trüben den Spielspaß.

FAZIT

Spaßiger Scharfschützen-Shooter, der seinen Vorgänger in vielen Belangen übertrifft.

80

-5

75