



Von einem Leuchtturm aus nehmen wir feindliche Söldner ins Visier. Das Problem: Die Burschen schießen äußerst treffsicher zurück.

Sniper Ghost Warrior

Ist doch zur Abwechslung mal was anderes: schießen, ohne aufzufallen. Klingt spannend, ist es auch. Wären da nicht zahlreiche Macken.

DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6804

Zwei Wörter lösen in den Reihen der GameStar-Redakteure panikartige Fluchtreflexe aus: **Terrorist Takedown**. Kein Wunder, denn City Interactives bislang fünfteilige Shooter-Reihe glänzte nicht gerade durch herausragendes Spieldesign (GameStar-Durchschnittswertung: 38 Punkte). Von eben diesem Entwicklerteam kommt nun **Sniper: Ghost Warrior**. Wieder einmal kämpfen Sie sich als Ein-Mann-Armee durch Gegnerhorden. Und wieder einmal geht es Terroristen

an den Kragen. Doch der erlösende Sprung aus dem Bürofenster (zweiter Stock!) blieb uns erspart: **Sniper: Ghost Warrior** ist ein überraschend gutes Actionspiel, das zudem große Mengen Adrenalin in Spieleradern zu pumpen vermag.

Inselgeschichten

Schauplatz des Geschehens ist das fiktive, an **Crysis** erinnernde Pazifik-Eiland Isla Trueno. Hier macht der Drogenbaron General Vasquez dreckige Geschäfte mit

Terroristen. Von der US-Regierung auf der Insel abgesetzt soll der Elite-Scharfschütze Tyler Wells den Burschen aufhalten. Damit erschöpft sich die Handlung von **Sniper: Ghost Warrior** auch schon, denn das Programm erzählt seine dünne Geschichte zwar in zahlreichen Zwischensequenzen, verzichtet aber auf einen roten Faden und lässt seinem eigentlich coolen Helden in der gerade mal sechs Stunden umfassenden Kampagne zu wenig

Raum, um Tiefe zu entwickeln. Wie es der Name bereits vermuten lässt, ballern Sie sich in **Sniper: Ghost Warrior** nicht in Rambo-Manier durch Gegnerhorden, sondern machen auf Leisetreter und knipsen die Feinde aus der Distanz aus. Durch den üppig bepflanzten Dschungel zu huschen, Söldner im Dickicht auszumachen und sie heimlich auszuschalten macht nicht nur viel Spaß, sondern erzeugt auch eine packende Atmosphäre. Besonders spannend sind die Aufträge, in denen Sie keinerlei Aufmerksamkeit erregen dürfen. So huschen Sie etwa nachts durch eine Feindbasis, umschleichen Patrouillen und gehen Lagerfeuern aus dem Weg. Allerdings schöpft **Sniper** zu wenig aus seinem Potenzial. Zum einen gibt das Programm nicht ausreichend Rückmeldung darüber, warum Sie eben entdeckt wurden. Zum anderen lässt das lineare Leveldesign nur bedingt alternative Vorgehensweisen zu. Die auf der Spielpackung angepriesene realistische Kugelballistik konnten wir ebenfalls nicht ausmachen. Zwar müssen Sie bei besonders weiten Schüssen etwas höher zie-



Die gelegentlichen **Baller**-einlagen nerven durch die doofe Gegner-KI.



Die Kugel-Ballistik spielt bei **Distanzschüssen** kaum eine Rolle. Spannend ist das Spiel trotzdem.

len, die von den Entwicklern versprochenen Einflüsse wie Regen und Nebel wirken sich aber selbst auf dem obersten der drei Schwierigkeitsgrade nicht spürbar aus. Ein kleines Manko, denn auch ohne Simulationsanspruch machen die teils kniffligen Distanzschüsse viel Spaß. Zimperlich dürfen Sie allerdings nicht sein; **Sniper** zelebriert Kopftreffer oft durch derbe Aufnahmen in Super-Zeitraupe.

Uuund Action!

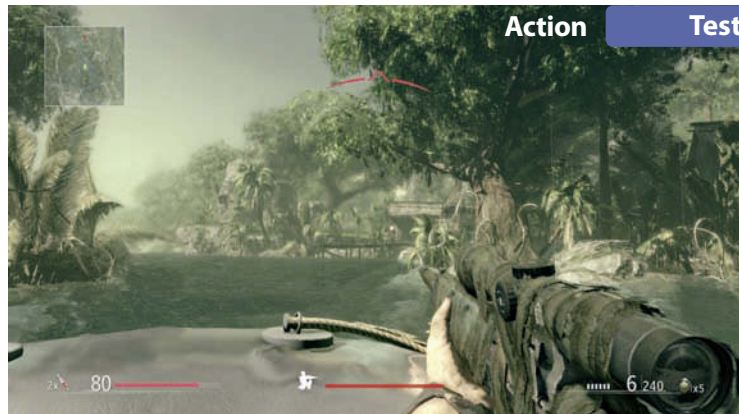
Sniper: Ghost Warrior nimmt Ihnen in der Kampagne regelmäßig das Präzisionsgewehr aus der Hand und schickt Sie ausgestattet mit schwerem Gerät und an der Seite KI-gesteuerter Kameraden ins direkte Feuergefecht. Die Entwickler hätten es bei den Scharfschützen-Einsätzen belassen sollen, denn die Ballerleinlagen nerven. Zum einen merken Sie schnell, dass die Feind-KI zwar treffsicher schießt, aber weder Deckung sucht noch im Team arbeitet. Zum anderen versucht **Sniper** regelmäßig, **Modern Warfare 2** zu kopieren, ohne dessen Qualität zu erreichen. Sowohl die Skriptereignisse als auch die generelle Inszenierung können es bei weitem nicht mit Infinity Wards Edel-Shooter aufnehmen. Tiefpunkt des Spieldesigns sind gelegentliche **Moorhuhn**-Einla-

gen, in denen Sie mit stationären Geschützen minutenlang auf Gegner ballern. Immerhin: Die in solch hektischen Momenten wichtige Präzision der Steuerung ist City Interactive hervorragend gelungen. Die Tastaturbelegung lässt sich den eigenen Bedürfnissen anpassen, der Waffenwechsel geht flott von der Hand, und Sie dürfen Ihren Fortschritt zu jeder Zeit frei speichern.

In **Sniper: Ghost Warrior** arbeitet die vierte Version der **Chrome**-Engine. Zwar hat das zwei Jahre alte **Crysis** noch immer die Nase vorn, grafisch spielt der City-Interactive-Shooter dennoch in der oberen Liga. Die dichte Vegetation, die stimmige Beleuchtung und die enorme Weitsicht können sich sehen lassen. Aus der Nähe betrachtet fallen aber die schwammigen Texturen und hakeligen Animationen der Figuren negativ auf. Beim Sound gibt es ebenfalls kaum Anlass zur Kritik: Der Dschungel liefert eine stimmige Geräuschkulisse, die Musik passt gut zum Geschehen, und die deutschen Sprecher liefern gute Arbeit ab. Die Waffensounds und Explosionen hätten allerdings mehr Wumms vertragen können; **Sniper: Ghost Warrior** wirkt dadurch oft arg unspektakulär. Aber viel Krach sollte ein Scharfschütze ja ohnehin nicht machen. **DM**



Spannender Nachteinsatz: Wir sollen unentdeckt durch ein **feindliches Lager** schleichen.



Auf einem fahrenden **Schlauchboot** zu zielen, ist nicht einfach. Hier sind starke Nerven gefragt.

Knapp verfehlt

Daniel Matschijewsky: Die Momente, in denen ich lautlos durchs Dickicht schleiche und mit meinem Präzisionsgewehr einen Feind nach dem anderen ausknipse, haben mich intensiv wie selten an den Monitor gefesselt. Ärgerlich, dass sich City Interactive zu oft von diesem spannenden Grundkonzept entfernt und versucht, durch (uninspirierte) Actioneinlagen Abwechslung ins Scharfschützen-Leben zu bringen. Das wäre nicht nötig gewesen und nimmt dem Spiel viel von seinem an sich reichlich vorhandenen Potenzial.



danielm@gamestar.de

SNIPER: GHOST WARRIOR

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER City Interactive (Terrorist Takedown 2, GS 04/08: 40 Punkte)
PUBLISHER City Interactive
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 6 Seiten Handbuch
TERMIN (D) 24.6.2010
CA. PREIS 35 Euro
USK ab 18 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
3,2 GHz Intel XP 2800+ AMD 1,0 GB RAM 4,8 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/4400+ AMD 1,0 GB RAM 4,8 GB Festplatte	Core 2 Duo E4600 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 4,8 GB Festplatte	Geforce 6600 / 6800 Geforce 7800 / 7900 Geforce 8800 / 9800 Geforce 9600 Geforce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIERT VON	Surround-Sound		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Steam	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Ausreichend

SPIELMODI (SPIELER) Schießerei (8), Bande (8), V.I.P. (8)
SPIELTYPEN Internet, LAN
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Belanglose Ballerei in ideenarmen Spielmodi.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ üppige, realistische Vegetation + enorme Weitsicht + stimmige Beleuchtung + hakelige Animationen + schwammige Texturen	8 / 10
SOUND	+ stimmige Umgebungsgeräusche + passende Musikuntermalung + sehr gute deutsche Sprecher + manche Waffensounds schwach	9 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + wird stetig kniffliger + für Einsteiger generell zu hart + Treffer- und Schleich-Feedback nicht optimal	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ in den Schleicheinsätzen Hochspannung pur + stimmiges Dschungel-Szenario + Funksprüche + stupide Actioneinlagen	8 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Shooter-Steuerung + frei konfigurierbar + freies Speichern + flotter Waffenwechsel + praktische Ballistik-Anzeige	10 / 10
UMFANG	+ freischaltbare Extras + kurze Solo-Kampagne + kaum Wiederspielwert + dünnes Waffenarsenal	5 / 10
LEVELDESIGN	+ aufwändig und stimmungsvoll gebaut + reichlich Abwechslung + oft gezwungen linear + teils unlogische Levelbegrenzungen	8 / 10
KI	+ schießt enorm treffsicher + sucht nur selten Deckung + agiert nicht im Team + oft derbe Aussetzer	4 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ mächtige Scharfschützengewehre + hin und wieder Beistand von KI-Kameraden + öde Zweitwaffen	7 / 10
HANDLUNG	+ zahlreiche Zwischensequenzen + spannender Auftakt + letztlich sehr belanglos + farblos Bösewicht + Held hat kaum Tiefe	5 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend SOLOSPIELZEIT 6 Stunden

FAZIT Spannender Shooter mit unnötigen Macken.

