

Gemeinsam auf der Jagd: Unser **Spotter** begleitet uns in fast allen Missionen.



Mit dem **Fernglas** erspähte Feinde werden deutlich markiert.



Sniper Ghost Warrior 2

Belanglose Story, schlauchige Levels, dumme KI: Beim Kriechen durchs Unterholz sticht uns so mancher Spielspaß-Dorn ins Scharfschützenauge. Von Johannes Rohe

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **City Interactive** Entwickler: **City Interactive (Sniper: Ghost Warrior, GS 09/10: 72 Punkte)**
Termin: **15.3.2013** Spieler: **1-12** Sprache: **Deutsch, Englisch, fünf weitere** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7274

Ungläubig schauen wir auf den Bildschirm. Läuft da etwa der Abspann? Oder hat uns **Sniper: Ghost Warrior 2** so in seinen Bann gezogen, dass wir gar nicht gemerkt haben, wie viel Zeit vergangen ist? Nein, ein Blick auf die Uhr bestätigt unseren Verdacht: Beim ersten Durchspielen haben wir weniger als fünf Stunden gebraucht.

Stärken

- + spannende Solopassagen
- + realistisches Schussverhalten

Schwächen

- belanglose Story
- geringer Umfang
- dumme KI
- kaum Abwechslung
- sehr linear

eine gestohlene Biowaffe an Terroristen verkaufen will. Während der erste und dritte Akt in der Gegenwart spielen, werden wir im zweiten Abschnitt zurück in den Bosnienkrieg versetzt und erfahren im umkämpften Sarajevo mehr über Andersons Vergangenheit – wobei »mehr« in diesem Zusammenhang relativ ist, weil unser Protagonist platt wie die sprichwörtliche Flunder bleibt. In der Gegenwart wiederum kriechen wir auf den Philippinen durch tropisches Blattwerk und in Tibet durch weniger tropisches Grünzeug.

Auch spielerisch gibt es kaum Abwechslung. In den schlauchigen Levels rennen wir von A nach B, schalten dort unbemerkt Fein-

de aus, und setzen unseren Weg zu C fort, wo wir auf die nächsten Gegner stoßen. Hin und wieder erreichen wir dann einen Punkt, an dem wir unser Gewehr stationär aufbauen dürfen, um etwa einem Einsatztrupp Feuerschutz zu geben.

Diese Missionsteile sind fest vorgegeben und stark geskriptet. In fast allen Aufträgen begleitet uns ein »Spotter«, der uns Ziele vorgibt, oder wir erhalten zumindest über Funk Unterstützung. Das mag realistisch sein, nimmt dem Spiel aber jeglichen Anspruch. Statt auf eigene Faust die Lage zu sichten und uns zu überlegen, wie wir unsere Feinde am besten ausschalten, folgen wir einfach blind den Anweisungen unseres Begleiters. Im normalen Schwierigkeitsgrad werden Gegner außerdem deutlich hervorgehoben und wir erhalten

ten eine Zielhilfe, die uns exakt vorhersagt, wo unsere Kugel einschlagen wird. So sind auch vermeintlich schwierige Treffer ein Kinderspiel. Auch die KI der Feinde sorgt nicht dafür, dass wir uns in den Tarnanzug machen. Sofern die Gegner überhaupt bemerken, dass wir ihre Kameraden gerade im Dutzend über den Jordan geschickt haben,

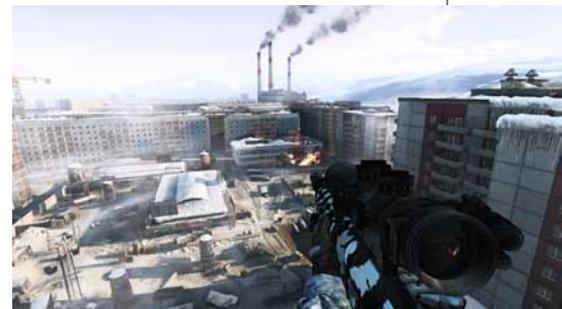
begeben sie sich zwar in Deckung, stecken aber in regelmäßigen Abständen ihren Kopf heraus – da bedankt sich der Scharfschütze.

Außerdem bedankt er sich für die Erfindung des Handys. Während wir durch die Levels schleichen, stoßen wir nämlich in regelmäßigen Abständen auf Gegner, denen die Bewachung einer einsamen Holzbrücke im Dschungel zu langweilig geworden ist, und

Oma gefährdet die Gesundheit

Siberian Strike

Nur wenige Tage nach dem Release des Hauptspiels hat City Interactive bereits den ersten kostenpflichtigen DLC veröffentlicht (Kostenpunkt: 10 Euro). In **Siberian Strike** erleben wir in drei Missionen die Vorgeschichte von **Sniper: Ghost Warrior 2**: Im Rahmen einer Rettungsaktion für den vermissten CIA-Agenten Diaz kommen wir der Entwicklung eines biologischen Kampfstoffs auf die Spur – eben jener Super-gefährlich-Waffe, die wir in **Sniper: Ghost Warrior 2** jagen. Spielerisch verändert sich im Vergleich zum Hauptspiel fast nichts – statt durch sumpfige Dschungel kriechen wir halt durch den Schnee der russischen Eislandschaft. Anders als in **Ghost Warrior 2** agieren wir dabei aber hauptsächlich allein, das macht die Missionen spannender. Trotzdem finden wir den DLC mit 10 Euro für knapp zwei Stunden Spielzeit deutlich zu teuer.





Ziel verfehlt

Johannes Rohe
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Sniper: Ghost Warrior 2 ist wie ein Schnäppchen beim zwielichtigen Gebrauchtwagenhändler um die Ecke: Auf den ersten Blick wirkt alles solide, aber unter der Karosserie liegt einiges im Argen. Für mich macht das Spiel an allen Ecken und Enden einen lieblos hingeschluderten Eindruck. Vielleicht sind mir die vielen Macken aber auch nur so stark aufgefallen, weil mich Story und Gameplay völlig kalt gelassen haben. Statt mich angespannt durch das Dickicht zu schleichen, saß ich nur gelangweilt vor dem Bildschirm und klickte Gegner weg. Da kann man schon fast froh über die kurze Spielzeit sein.

die lieber mit Oma telefonieren. Leider müssen wir den netten Plausch rüde unterbrechen, indem wir auf Knopfdruck eine blutige Stealth-Attacke ausführen. Nichts für schwache Nerven ist auch die bereits aus dem Vorgänger bekannte »Bullet-Cam«, die unsere Kugel nach gelungenen Fernschüssen bis zum Einschlag verfolgt.

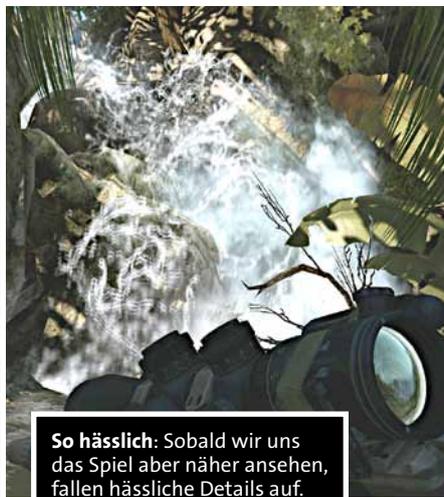
Sniper: Ghost Warrior 2 ist ein echter Blender – und das nicht nur, weil die Lichteffekte hübsch anzusehen sind. Auf den ersten

Blick wirkt die Grafik sehr ansprechend. Neben der Lichtstimmung überzeugt auch die gute Weitsicht. Schauen wir aber genauer hin, fallen uns an allen Ecken und Enden hässliche Details ins Auge. So sind die tollen Lichtflecken auf den Felsen teils nur aufgeklatschte Texturen, Spielfiguren bewegen sich durch Objekte hindurch, und unser Spotter schwebt ein paar Zentimeter über dem Boden. Aus dieser Höhe fallen ihm vielleicht auch die matschigen Bodentexturen nicht ganz so unangenehm auf.

Auch die deutsche Synchronisation wirkt lieblos. Die gesprochenen Dialoge klingen, als hätte man den Sprechern einen von Google übersetzten Text in die Hand gedrückt und sie mit der Aufforderung »sagt das mal so cool wie möglich« in ein Tonstudio gesperrt. Das Ergebnis sind Sätze, die völlig unpassend zum aktuellen Spielgeschehen vorgetragen werden. So treffen wir etwa mitten im Dschungel auf ein völlig zerstörtes Flugzeugwrack, und unser Spotter fragt allen Ernstes: »Kriegen wir das in Gang?« Im Original fragt er hingegen: »Do you think it's safe to set up?«, also ob wir an diesem Ort unsere Schussposition einrichten können. Außerdem scheint unser Partner an Wahrnehmungsstörungen zu leiden, spricht er uns doch häufig im Plural an. Vielleicht hat er aber auch solche Ehrfurcht vor uns, dass er den Majestätsplural verwendet – wer will's ihm verdenken? **JO**



So hübsch: Aus der Distanz sehen die Landschaften ausgesprochen gut aus



So hässlich: Sobald wir uns das Spiel aber näher ansehen, fallen hässliche Details auf.

Der Multiplayer-Modus

Wer sich nach der kurzen Kampagne darauf freut, wenigstens im Multiplayer längerfristig Spaß zu haben, wird eine herbe Enttäuschung erleben. **Sniper: Ghost Warrior 2** bietet bloß zwei öde Spielmodi: Deathmatch und Team-Deathmatch. Wer sich schon bei **Battlefield 3** über campende Scharfschützen aufregt, wird hier vollkommen in den Wahnsinn getrieben. Da keines der Teams durch Missionsziele zur Offensive gezwungen wird, liegen sich die Spieler in den 20-minütigen Runden den Bauch wund. Beide Spielmodi werden auch in einer Hardcore-Variante angeboten, in der die Zielhilfe wegfällt und feindliche Schüsse nicht mehr auf dem Radar angezeigt werden. Dadurch sind wir nach einem Schuss nicht einmal mehr dazu gezwungen, unsere Stellung zu wechseln – gäh. Immerhin hat City Interactive die Anzahl der Karten inzwischen von zwei auf vier erhöht. Langweilig sind sie trotzdem.

Steam-Pflicht

Sniper: Ghost Warrior 2 muss über Steam aktiviert werden. Dazu ist eine Internetverbindung notwendig. Danach lässt sich das Spiel auch offline starten, kann aber nicht weiterverkauft werden.

TERMIN 15.3.2013 PREIS 40 Euro USK ab 18 Jahren

Sniper Ghost Warrior 2

Publisher City Interactive
Entwickler City Interactive
Sprache Deutsch, Englisch, fünf weitere
Ausstattung DVD-Box
1 DVD
Kopierschutz Steam



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) (Team-)Deathmatch (12), Hardcore (Team-)Deathmatch (12)
SPIELTYPEN Internet, LAN **DEDICATED SERVER** Nein
SERVERSUCHE Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 2 Stunden
WERTUNG Mangelhaft
»Langweiliges Camper-Fest auf wenigen Karten.«

GRAFIK

+ stimmige Beleuchtung + gute Weitsicht
- matschige Texturen - viele Clipping-Fehler
- hässliche Wassereffekte

SOUND

+ stimmige Umgebungsgeräusche
+ passende Musikuntermalung - schlechte deutsche Sprecher
- Sprachsamples unterbrechen einander

BALANCE

+ drei Schwierigkeitsgrade ...
- ... von denen zwei zu leicht sind - keine Einführung in die Schussmechanik - durch Spotter extrem gradlinig

ATMOSPHÄRE

+ spannende Solopassagen
+ gutes Scharfschützen-Feeling
- Spielhilfen zerstören die Spannung

BEDIENUNG

+ gute Bewegungssteuerung + frei konfigurierbar
- kein freies Speichern
- nur ein Spielstand

UMFANG

+ drei Einsatzgebiete - sehr kurz
- kaum Wiederspielwert - nur zwei langweilige Multiplayer-Modi - nur vier Multiplayer-Karten

LEVELDESIGN

+ stimmungsvoll gebaut + glaubwürdige Vegetation
- sehr linear - immer gleiches Vorgehen
- teilweise unlogisch

KI

+ treffsicher + geht zwar in Deckung ...
- ... steckt aber dann achtlos den Kopf heraus
- ist fast taub - leicht zu überlisten

WAFFEN & EXTRAS

+ verschiedene Scharfschützengewehre + Fernglas, Nacht- und Wärmesicht - ansonsten keinerlei Gadgets
- nur eine Zweitwaffe - fast keine Gegnerwaffe nutzbar

HANDLUNG

+ interessanter zweiter Akt - sehr dünn
- farblos Bösewicht
- schwaches Finale

