



Ghost Recon: Wildlands

KEINE MACHT DEN DROGEN!

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Paris** Termin: **7.3.2017**



Bolivien ist die größte Open World, die Ubisoft jemals gebaut hat.



Die Ghosts entführen einen Drahtzieher des Drogenkartells.

In einer Probemission von Wildlands werden wir zu Elitesoldaten!

Von Johannes Rohe und Julius Busch

Nachdem Ubisoft Ghost Recon: Wildlands auf der E3 2015 erstmals präsentierte, machte das Ghost-Team seinem Namen alle Ehre und verschwand von der Bildfläche. Bis jetzt. Im Rahmen der E3 2016 hat Ghost Recon: Wildlands nicht nur einen Releasetermin verpasst bekommen, wir konnten die Fortsetzung der Ghost-Recon-Reihe sogar erstmals selber anspielen. Die Kollegen Julius Busch und Johannes Rohe machten in einer Mission des Open-World-Shooters Jagd auf das Drogenkartell Santa Blanca.

Ballern in Bolivien

Ghost Recon: Wildlands spielt ausschließlich in Bolivien. Ist die Spielwelt deshalb klein und eintönig? Nein, im Gegenteil, Bolivien soll nicht nur gigantisch, sondern auch abwechslungsreich ausfallen. Die Entwickler versprechen verschneite Bergregionen, Wüste, tropische Regionen und vieles mehr. Das vierköpfige Team Ghost wird ins Land geschleust, um dort – wie immer – hinter feindlichen Linien zu operieren. Bolivien ist durch eine Allianz der korrupten Regierung und des Santa-Blanca-Kartells zu einem Drogenstaat verkommen. Die Zivilbevölkerung leidet, es herrschen Chaos und Gewalt. Die Handlung wird in Wildlands aber vermutlich eine eher untergeordnete Rolle spielen. Wir sollen nämlich sämtliche der über 100 Missionen in beliebiger Reihenfolge angehen können. Dementsprechend muss jede Mission für sich allein stehen können und kann nur lose in die Story eingebettet sein.

Baller-Kartell

Unser Anspiel-Einsatz führt uns ins Hochland. Hunderte Dorfbewohner sind dort vom Kartell verschleppt worden, wir sollen ihr Schicksal aufklären. Deshalb müssen wir ein ranghohes Tier des Kartells schnappen und verhören. Wie wir das im Detail anstellen, zu welcher Tageszeit wir angreifen, ob wir heimlich vorgehen oder mit Fahrzeugen vorfahren und aus den Fenstern ballern, all das ist unsere Entscheidung. Die Zielperson befindet sich in einem gut gesicherten Gebäude. Wir nähern uns dem Haus in zwei Gruppen. Mit uns spielen ein Journalist und ein Entwickler. Wildlands ist komplett auf Koop-Action und gemeinsames Vorgehen ausgelegt. Spielen wir alleine, übernimmt die KI die Kontrolle der drei anderen Ghosts. Bevor wir jedoch zuschlagen, untersuchen wir das Zielgebiet mit Drohnen oder dem Fernglas. Die ersten Gegner fallen unseren Scharfschützengewehren zum Opfer, dann packen wir Sturmgewehre aus und gehen in den Nahkampf. Die Waffen sollen wir später aufrüsten und modifizieren können.

Obwohl unser Team schnell zuschlägt, entkommt die Zielperson. Wir schnappen uns einen Jeep und nehmen die Verfolgung auf. Über 60 Fahrzeugtypen sollen wir in Wildlands steuern können, darunter auch Hubschrauber und Motorräder. An einer Tankstelle stellen wir den Gegner, es wird wieder fleißig geballert. Seltsam: Wildlands verzichtet auf eine Deckungsmechanik wie in The Division, die hätte gut zum Spiel gepasst. Plötzlich rumst es ordentlich: Eine verirrte Granate jagt die halbe Tankstelle in die Luft, die Explosion sieht hübsch aus. Schließlich quetschen wir unser Ziel aus. Mit unserer Knarre vor der Nase wird der

Drogenheini redselig und verrät, dass wir in einem nahen Lager des Kartells mehr Informationen über das Schicksal der Vermissten finden können. Mit einem Hubschrauber, der – natürlich rein zufällig – neben der Tankstelle bereitsteht, fliegt unser Team zum Ziel. Dort angekommen springen wir stilecht mit dem Fallschirm ab. Spätestens hier werden Erinnerungen an GTA 5 oder Just Cause 3 wach, und es ist klar: Wildlands hat mit den alten Ghost-Recon-Teilen nichts mehr zu tun, aus dem Taktikshooter ist ein flottes Actionspektakel geworden.

Um die große Basis einzunehmen, teilen wir uns erneut auf. Während Julius mit einem Mitspieler das Lager infiltriert und Feinde mit lautlosen Nahkampfattacken überumpelt, geben Johannes und der Entwickler aus der Distanz mit schallgedämpften Präzisionsgewehren Deckung. Das funktioniert super, die Gegner stellen sich aber auch nicht übermäßig schlau an. Erst spät werden wir doch entdeckt und müssen uns ins offene Gefecht wagen. Bis dahin haben wir aber schon die gefährliche Mörserstellung und die Maschinengewehre ausgeschaltet. Schnell befreien wir noch einige gefangene Milizkämpfer. Die hocken wie die Tiere in Far Cry 4 in einem Käfig und warten darauf, von uns freigelassen zu werden. Danach helfen sie uns im Kampf. Wo wir gerade bei Far Cry sind: Die Ubiformel ist stark in Ghost Recon: Wildlands. Nachdem wir die Informationen von einem Laptop geladen und unsere Mission damit erfolgreich absolviert haben, werfen wir einen Blick auf die Karte von Bolivien. Die Spielwelt ist in viele Gebiete unterteilt, die wir von der Herrschaft des Kartells befreien müssen. Funktürme haben wir allerdings noch keine entdeckt. ★