

Sniper: Ghost Warrior 3

90? 60? 90?

Genre: Ego-Shooter Publisher: CI Games Entwickler: CI Games / Deep Silver Termin: 27.1.2017



Mit der Drohne verschaffe ich mir einen Überblick über das weitläufige Gelände. Grafisch beeindruckt Ghost Warrior 3 vor allem durch Weitsicht und Lichteffekte.

Der Shooter hat Hitpotenzial, aber auch noch genug Macken, um im Test durchzufallen.

Von Johannes Rohe

Als Kollege Dmitry Halley letztes Jahr auf der E3 war, hat ihn ein Spiel völlig überraschend aus den Socken gehauen: »Sniper: Ghost Warrior 3 könnte das Schleichspiel werden, das ich immer haben wollte«, schreibt er in seiner Preview von damals. Zwei Monate später konnte ich den Shooter auf der Gamescom 2015 kurz anspielen. Mein Eindruck damals: Dimi liegt völlig richtig. Der dritte Teil der Sniper-Reihe hat das Zeug zu einem richtig guten Scharfschützenspiel, das seine durchwachsenen Vorgänger vergessen machen könnte.

Seit August 2015 war Sniper: Ghost Warrior 3 allerdings ähnlich unsichtbar wie ein Scharfschütze im Einsatz. Die Releasever-

schiebung auf Januar 2017 war die einzige Meldung der letzten 12 Monate. Erst jetzt ist CI Games wieder aus dem Verborgenen aufgetaucht und hat mich zu sich ins Studio nach Warschau eingeladen, wo ich Ghost Warrior 3 mehrere Stunden anspielen konnte. Mein Urteil: Eine Wertung im 80er-Bereich ist in Reichweite. Dafür muss das Entwicklerteam jedoch in den kommenden Monaten Schwerstarbeit leisten – oder das Spiel erneut verschieben. Sonst steht am Ende nur eine 60 unter dem Test.

Völlig freies Vorgehen

Bevor ich den Finger in die Wunde lege, will ich mich zuerst den guten Seiten widmen. Gerade im Vergleich zu den Vorgängern macht der dritte Teil einen immensen Sprung – vor allem dank seiner offenen Spielwelt. Die ersten beiden Spiele gaben mir immer nur eine Illusion von Freiheit, führten mich in

Wahrheit aber stets wie Call of Duty durch enge Levelschläuche. Dabei brauchen doch gerade Scharfschützen Bewegungsfreiheit und vor allem Platz, um sich gut zu positionieren. Die Open World ist in Ghost Warrior 3 also kein reines Marketingargument, sondern essenzielles Spielelement.

Als Marine-Scharfschütze schleiche und schieße ich diesmal in Georgien. Im Gegensatz zu anderen Open-World-Shootern wie Far Cry 4 erkunde ich nicht eine durchgängige Karte, sondern – inklusive Prolog – vier etwas kleinere Maps, die jeweils andere Landschaften bieten sollen. Jede einzelne Karte ist immer noch so groß, dass ich Fahrzeuge und Schnellreisepunkte brauche, um zügig von A nach B zu kommen.

Auf dem Preview-Event spiele ich die Karte Mining Town und kann frei aus vier Missionen wählen. In einem dieser Aufträge soll ich einen Offizier der bösen Separatisten ausschalten, der sich in einer halb verfallenen Plattenbausiedlung verschanzt hat. Nachdem ich mit meinem Lada zum Operationsgebiet gejackelt bin, erkunde ich aus sicherer Entfernung die Umgebung mit einer fliegenden Kameradrohne. Aus der Luft entdecke ich gleich mehrere mögliche Zugriffspunkte: Auf einem Hang oberhalb des Wohngebiets bietet ein großer Gebäudekomplex gute Deckung und hervorragende Übersicht. Allerdings ist das Gebäude gut gesichert. In südlicher Richtung hätte ich auf einer Hügelkette freies Schussfeld – wäre im Fall meiner Entdeckung aber völlig ungeschützt. Deshalb entscheide ich mich für Variante drei und schleiche unbemerkt durch ein dicht bewaldetes Sumpfgebiet an die unbewachte Seite der Hochhäuser heran.

Jetzt kommen mir die neuen Kletterkünste meines Scharfschützen zugute. In Ghost Warrior 2 waren selbst hüfthohe Mauern ein



Wer keine Lust auf Schleichen und Snipen hat, darf auch ballern. Zur Belohnung gibt's dann die entsprechenden Warrior-Punkte.

Die Drohne markiert Feinde vollautomatisch. Auf diese Weise erfasste Gegner sind in der Sniper-Sicht auf Knopfdruck auch durch Wände sichtbar.



unüberwindbares Hindernis. Im dritten Teil kletterte ich sogar an den Balkonen der Ostblock-Platte empor – zumindest an bestimmten Stellen, die in der speziellen Sniper-Sicht auf Tastendruck markiert werden. Klippen lassen sich so ebenfalls erklimmen, um an gute Schusspositionen zu kommen.

Jeder Schuss ein Erlebnis

Auf dem Hausdach angekommen bringe ich mich in Position, lege das schallgedämpfte Gewehr auf der Brüstung auf, schaue durch das Zielfernrohr und visiere mein Ziel im gegenüberliegenden Häuserblock an. Dieser einzigartig spannende Moment vor dem Drücken des Abzugs wurde in den Vorgängern durch einen kleinen roten Punkt völlig ruiniert. Zumindest auf den unteren Schwierigkeitsgraden zeigten mir die Spiele nämlich genau an, wie ich zu zielen hatte, um selbst bei Windstärke 10 einem Feind in drei Kilo-

Das haben wir gespielt

Das Team von CI Games hat uns in Kooperation mit dem deutschen Publisher Deep Silver in ihr Studio im Herzen Warschaws eingeladen. Dort konnten wir eine Demoversion mit vier Missionen auf einer von vier geplanten Karten (einschließlich Prolog) nach Herzenslust über mehrere Stunden ausprobieren. Außerdem haben wir mit dem Studiochef Marek Tymiński, Lead Artist Tomasz Andrzejewski und dem Senior Level Designer Tomasz Pruski im Interview gesprochen. Alle Screenshots in dieser Preview wurden uns zur Verfügung gestellt. CI Games und Deep Silver übernahmen die Kosten für Reise, Unterkunft und Verpflegung.

meter Entfernung die Mütze vom Kopf zu schießen. Herausforderung gleich null.

Jetzt ist alles anders. Ein automatischer Entfernungsmesser gibt mir zwar die Distanz zum Ziel vor, die Zielloptik muss ich aber manuell einstellen. Außerdem hilft eine kleine Markierung an der Windanzeige, die seitliche Ablenkung zu korrigieren. So sind Kunstschüsse über große Distanzen zwar kein Ding der Unmöglichkeit, trotzdem verspüre ich beim Abdrücken eine ordentliche Portion

Nervenzitter – und freue mich dementsprechend, als die Kugel ihr Ziel trifft. Der Offizier ist bei seinen Vorfahren, die Mission fast beendet. Ich muss nur noch das Operationsgebiet verlassen, das auf der Minimap farblich markiert ist. An einem Kabel seile ich mich vom Dach ab und verschwinde so unbemerkt, wie ich gekommen bin.

Sniper, Ghost, Warrior

Nach dem erfolgreichen Einsatz verleiht mir das Spiel Punkte in den Kategorien Sniper, Ghost und Warrior, die für unterschiedliche Vorgehensweisen stehen. Für gekonnte Distanzschüsse gibt's eine gute Sniper-Wertung, wer unentdeckt bleibt, füllt sein Ghost-Konto, und Rambos, die auch mal die AK 47 auspacken und den offenen Kampf suchen, werden als Warrior ausgezeichnet. Mit den Punkten schalte ich Skills in drei getrennten Fähigkeitsbäumen frei. Zum Beispiel lautlose Nahkampfangriffe, mehr Lebensenergie oder die Fähigkeit, das Gewehr länger ruhig zu halten.

Abschließend geht's per Schnellreise zurück in meinen Unterschlupf, wo ich neue Ausrüstung wie Granaten, Gewehre oder sogar verschiedene Munitionstypen für den nächsten Einsatz kaufe oder selbst herstelle. Die Ressourcen dafür sammle ich in der offenen Spielwelt. Außerdem kann ich mich schlafen legen. Die Uhrzeit hat nicht nur Auswirkungen auf die Lichtverhältnisse, son-



Mit dem linken Stellrad wechsele ich die Zoomstufe der Zielloptik, rechts stelle ich das Visier auf die Distanz zum Ziel ein. Dann wird abgedrückt.



Dick gepanzerten Feinden kann ich nur mit spezieller panzerbrechender Munition zu Leibe rücken, die ich im Unterschlupf herstelle.

dern mitunter auch auf das Wetter. Ein dynamisches Wettersystem sorgt für Regen, der die Sichtweite drastisch reduziert.

Das kann jetzt etwas weh tun

CI Games ist also drauf und dran, etwas wirklich Großes zu bauen – aber leider bröckelt das Fundament. Die teilweise heftigen Performance-Probleme der gezeigten PC-Version lasse ich gerne als typische Kinderkrankheit einer Alpha-Version durchgehen. Das kriegen Entwickler bis zum Release im Januar hoffentlich in den Griff. Aber bekommen die Computergegner bis dahin auch ein virtuelles Hirn verpasst? Werde ich entdeckt, gehen die KI-Schergen zwar für kurze Zeit aggressiv gegen meine Stellung vor und setzen sogar Mörser ein, sobald ich aber die Position wechsle, schalten die Jungs aber wieder den tiefenentspannten Chill-Modus ein. Wer sich in Gebäuden verschanzt, kann außerdem

leicht einen anrückenden Gegner nach dem anderen erledigen.

Nächstes Problem: Mein großkalibriges Scharfschützengewehr durchschlägt zwar auf zwei Kilometer noch jede Schutzweste, Wellblechzäune sind dagegen vollkommen kugelsicher. Und spätestens, wenn der vermeintlich perfekte Headshot an einem handelsüblichen Fensterglas abprallt, ist die Illusion dahin. Ob CI Games solche grundlegenden Probleme bis zum Release beheben kann, wage ich zu bezweifeln. Die Animatoren müssen ebenfalls Überstunden einlegen, sonst ploppt auch im fertigen Spiel der Kopf der Spielfigur beim Erklimmen einer Leiter durch die eigenen Arme und Sprints werden durch ständiges Abrollen unterbrochen.

Selbst für eine Alpha sind solche Dinge keine Kinkerlitzchen. Zumal uns Journalisten auf Preview-Events wie diesem ja nur ausgewählte Häppchen präsentiert werden, die

einen möglichst guten Eindruck hinterlassen sollen. Klar ist: Wenn Sniper: Ghost Warrior 3 sein Potenzial ausschöpfen soll, muss CI Games ein kleines Wunder vollbringen. Ich drücke den sympathischen Polen beide Daumen, dass das gelingt. ★



Johannes Rohe
@DasRehRohe



Das Team von CI Games macht einen sehr sympathischen Eindruck, denn die Polen überschwemmten mich bei meinem Besuch nicht mit dem üblichen PR-Blabla und lobten sich und ihr Spiel nicht in den Himmel. Stattdessen sprachen die Entwickler auch über ihre Schwächen erstaunlich offen. Genau so offen haben wir Journalisten dann auch Feedback gegeben. Wir redeten über die vielen Dinge, die uns gut gefallen haben: die offene Spielwelt, die sehr gute Sniper-Mechanik oder die atmosphärischen Wetter- und Tag-Nacht-Wechsel.

Aber es ging eben auch um die Punkte, in die CI Games noch jede Menge Arbeit stecken muss, wenn ihr Spiel den Ansprüchen der Spieler, Journalisten und auch der Entwickler selbst genügen soll. Selbst für eine Alphaversion machte Sniper: Ghost Warrior 3 nämlich noch einen zu unfertigen Eindruck. Vor allem grundlegende Dinge wie die KI und das Physiksystem sollten sechs Monate vor Release in einem besseren Zustand sein. Ich hoffe wirklich, dass CI das alles noch in den Griff bekommt – oder sich zu einer weiteren Releaseverschiebung durchringt, damit wir das Scharfschützen-spiel bekommen, das wir alle haben wollen.



Im Dunkeln und bei Regen sind Distanzschüsse schwierig. Dafür werde ich nicht so leicht entdeckt – wenn ich nicht blindlings in eine Horde Feinde laufe.