

# UBISOFTS FÜR UND WIDER

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft** Termin: **7.3.2017** Sprache: **Englisch, Deutsch**  
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

**Im Test zu Ghost Recon: Wildlands ballern wir uns durch Bolivien – und entdecken alles, nur keine einfachen Antworten.** Von Dmitry Halley

Während wir mutigen Herzens durch den Dschungel Boliviens schleichen, Drogenbarone ausschalten und einem zerrütteten Land Stabilität bringen, verfolgen wir als Redaktionsteam insgeheim eine weitaus heiklere Sondermission – Ghost Recon: Wildlands vernünftig zu bewerten. Das entpuppt sich als echt kniffliges Unterfangen. Wer Ubisofts neuem Third-Person-Shooter nämlich einfach nur ein Label der Marke »Gut« oder »Schlecht« auf den Deckel pappen will, der scheitert rasch an einem komplizierten Geflecht aus Für und Wider.

Hier ein paar Beispiele: Wildlands bietet eine der schönsten Open Worlds aller Zeiten, wenn sie denn gerade nicht von Technikproblemchen geplagt wird. In ihren besten Momenten erschafft die Sandbox famose Shooter-Erlebnisse, dafür bleiben die Missionen oft furchtbar eintönig. Der Kopmodus sorgt immer wieder für unglaublich witzige und packende Kumpel-Erfahrungen, sofern die Uplay-Verbindung mitspielt. Die KI der Gegner kann einen richtig motivierend an die eigenen Grenzen treiben, wenn



Unser GameStar-Squad genießt erstmal die fantastische Weitsicht in Bolivien.

die teils unfairen Gegner-Spawns nicht für ungerechtfertigte Frustrationsmomente sorgen.

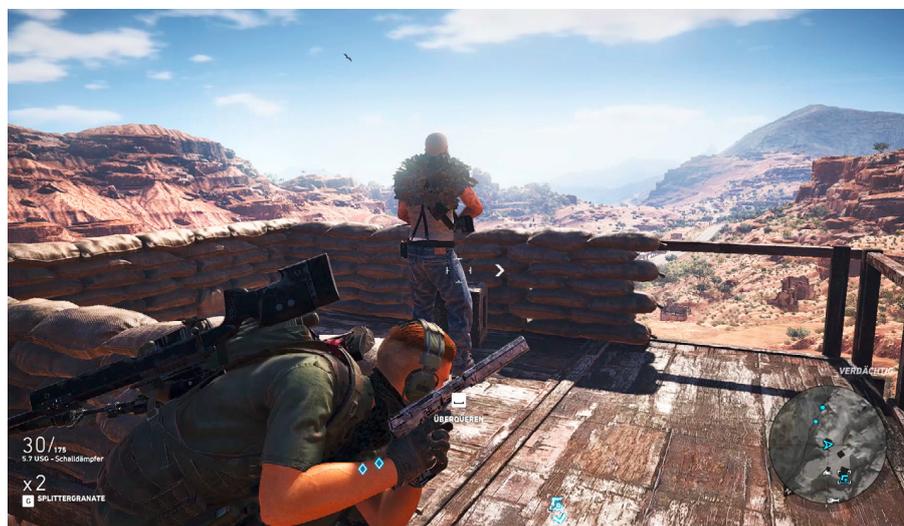
Sie merken, was wir mit Für und Wider meinen. Aber kein Grund zur Sorge: Unser GameStar-Test-Squad setzt sich natürlich aus den Besten der Besten zusammen – und deshalb geben sich unsere Agenten auch mit keiner Niederlage zufrieden. Stattdessen starten wir unsere Bewertungsmission erhobenen Hauptes dort, wo sich wahrscheinlich alle Spieler einig sein dürften: der Story von Wildlands.

## Ubisoft hält sich (leider) an die eigenen Worte

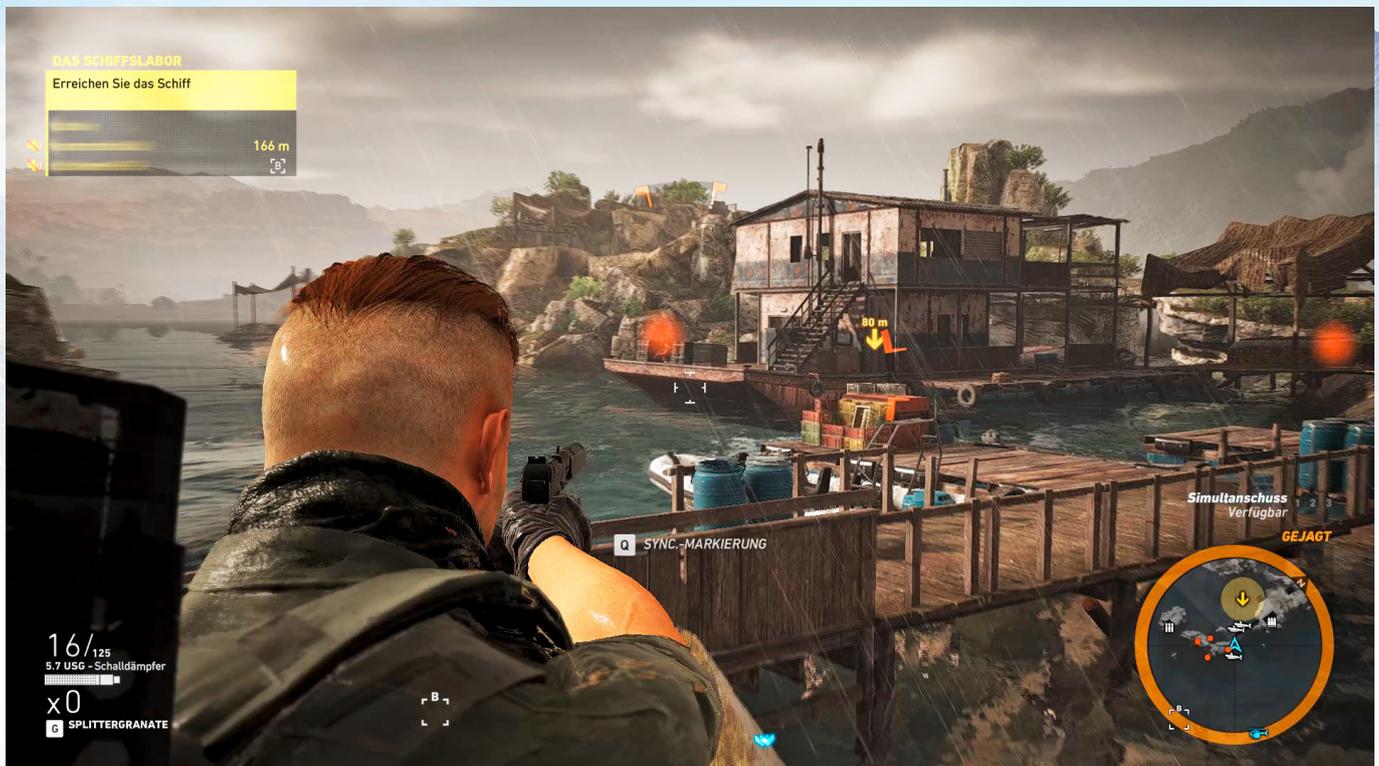
Publisher Ubisoft hat vor einer Weile bekannt gegeben, in künftigen Spielen weniger Wert auf eine »klassische Erzählweise« zu legen und dafür durch cleveres Sandbox-Design »Spieler-Anekdoten« auf den Weg zu bringen, ähnlich wie die beliebten Battlefield-Momente. Oder zynischer formuliert: Weil gute Stories in heutigen Triple-A-Spielen ohnehin Mangelware sind, schenkt man sich die Suche nach fähigen Autoren und setzt stattdessen direkt auf ein ganz anderes Pferd. Spielergeschichten stehen im »Share everything«-Zeitalter von Youtube, Twitch und Facebook ohnehin höher im Kurs.

Ghost Recon: Wildlands entpuppt sich als Paradebeispiel für diese neue Strategie. Und das heißt für Storyfans vor allem eins: Die Geschichte des Spiels ist in ihren besten Momenten belanglos, in ihren weniger guten Augenblicken indes völliger Murks und passt damit gut zu den klischeebeladenen Dialogen. Die platten und vorhersehbaren Sprüche der Hauptfiguren sorgen immer mal wieder für Fremdschäm-Situationen.

Der eigentliche Plot lässt sich folglich schnell erklären: In Bolivien hat sich ein wirklich böser Drogenboss zum Quasi-Monarchen aufgeschwungen, und vier Ghost-Recon-Agenten müssen ihn zu Fall bringen, indem sie alle seine Unterbosse und deren Gangster-Gefolgschaft aus dem Weg räu-



Wer so leise vorgeht, dass man ihn nicht bemerkt, kann Scharfschützen sogar im Nahkampf erledigen. Und hat dann eine tolle Schussposition.



Wer gesehen wird, hat ein winziges Zeitfenster, Wachen zu erledigen. Sobald der rote Kegel voll ist, schlagen die Gegner Alarm.

men. Jeder Hauptmann regiert einen bestimmten Bezirk der offenen Spielwelt. Wir wählen die Zugriffsreihenfolge und arbeiten uns bis zum Oberhaupt vor. Kleine Intro-Filmchen führen jeden Bösewicht ein, allerdings glänzt keiner von ihnen mit einer interessanten Persönlichkeit.

Klar, bei einem Tom-Clancy-Spiel ist die Story abseits von Splinter Cell selten ein Aushängeschild, und Ubisofts Rechnung von tollen Spieler-Anekdoten geht in Wildlands auch auf. Aber wer Dialoge, Zwischensequenzen und irgendeine Form von Skript in sein Spiel packt, muss sich auch der klassischen Bewertung stellen. Nicht zuletzt Mafia 3 hat mit einer fast identischen Spielstruktur (Feindorganisation in der Open World zu Fall bringen) bewiesen, wie viel man mit cleverer Inszenierung und spannenden Charakteren bewirken kann. Wildlands macht das definitiv nicht. Sei's drum, dafür glänzt das Spiel in zwei Kategorien, in denen Mafia 3 weniger zu bieten hat.

### Eine neue Open-World-Referenz

Nummer eins: die fantastische Spielwelt. Bolivien ist eine Augenweide! Man verliebt sich unweigerlich schon beim ersten Helikopter-Flug in die schiere Weite, in die abwechslungsreichen Terrains, in das Dickicht der Vegetation, das lebendige Treiben der kleinen Städte. Kurzum: Was Ubisoft hier in puncto Open World aus dem Boden stampft, verdient einfach Anerkennung. Zumindest im Hinblick auf die Gestaltung, die immense Größe und den technischen Bombast.

Rein spielerisch reiht sich die Erkundung dieser Welt recht nahtlos an das an, was man mittlerweile von Far Cry Primal, Assassin's Creed: Syndicate oder eben Mafia 3



Mit Forza vertauscht? Mitnichten! Auch solche Autopassagen sind jetzt Teil von Ghost Recon.

kennt. Als knallharter Krieger erobert man gemeinsam mit drei (KI-)Kumpels Sektor für Sektor die Spielwelt, um am Ende den Obersturken zu erledigen. Und um ein Gebiet abzuschließen, muss man wiederum eine Handvoll Storymissionen erledigen, die man wiederum mit Nebenaufgaben freischaltet. Also ein Meer an Icons, das man abarbeitet. Damit die Spielwelt zwischen den Mini-Map-Symbolen nicht zu leblos ausfällt, würzt Wildlands seine Gameplay-Mischung mit Sandbox-Gelegenheiten: Auf der Straße taucht ein Konvoi auf, den man erobern kann, spezielle Flugzeuge wollen geklaut werden, an anderer Stelle kommt es zum Gefecht zwischen Rebellen und Drogen-Gangstern. Collectibles und sammelbare Upgrades gibt's natürlich auch, in Form von Storydokumenten, Ressourcen und Waffen(-Mods). Eine Menge zu erledigen also, der Umfang von Wildlands fällt gigantisch aus und beschäftigt theoretisch für Dutzende

Spielstunden. Aber ob man auch durch die Bank motiviert bleibt, hängt natürlich von der wichtigsten Tugend eines Shooters ab: den Kämpfen.

### Motiviert Wildlands?

Egal, ob Sie Nebenaufgaben, Storymissionen oder Sandbox-Gelegenheiten angehen – in Wildlands ist die Zeit der Diplomatie pauschal vorbei. Mit Feinden setzt man sich nur auf zwei Arten auseinander: Entweder umschleicht man sie und klagt ihnen die Beute unterm Hintern weg. Oder – und das kommt häufiger vor – wir schießen sie über den Haufen. Gut so, Ghost Recon ist schließlich eine altbewährte Taktik-Shooter-Marke, da erwarten wir Blei in der Luft.

Beim Stichwort »Taktik« müssen wir aber reingrätschen. Wer dabei nämlich an die alten Wurzeln der Serie denkt, den kann man nur warnen: Dem



Mit dem Bike ist man im Gelände am wenigsten, allerdings geben einem dann auch keine Kollegen Feuerschutz.

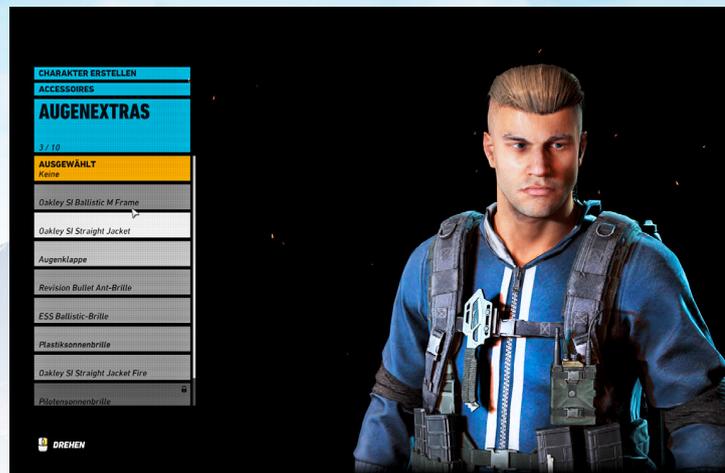
Namen Ghost Recon wird Wildlands kaum noch gerecht – trotz einiger schöner Reminiszenzen an alte Teile wie dem Nachlade-Rädchen in der Bildschirmmitte. Klar, auch das erste Ghost Recon war ohne verkopfte Planungsphase schon damals die action-lastigere Alternative zu Rainbow Six – aber im Herzen immer noch ein Taktik-Shooter. Das ist Wildlands an keiner Stelle. Dafür verzeihen die Gegner selbst auf höchstem Schwierigkeitsgrad zu viele Fehler, und außerdem führt spätestens die erste wilde Verfolgungsjagd im ratternden Lamborghini mit Arcade-Fahrphysik weit weg von den einstigen Traditionen.

### Das ist nicht mein Ghost Recon!

Serienfans dürfen also zu Recht meckern, dass Ghost Recon: Advanced Warfighter nach wie vor der letzte echte Taktik-Shooter der Reihe bleibt. Aber hey, wenn man diesen Anspruch hinten anstellt, dann machen die Ballereien trotzdem ordentlich Spaß. Das verdankt Wildlands vor allem der knackigen KI, die ab und an echt clevere Manöver ausführt. Zum einen schießt sie extrem scharf, zum anderen sucht sie dynamisch nach der Position des Spielers. Einfach auf dem Hügel »snipen« klappt also nicht.

Wer blind feuernd in eine Gegnerbasis rennt, überlebt ebenfalls keine drei Sekunden. Ja, Wildlands verzeiht mehr als die alten Serienteile, aber lange nicht so viel wie etwa ein Just Cause 3. Als Spieler wird man folglich ab der ersten Mission motiviert, verschiedene Waffen wie Sniper Rifle, LMG und Maschinenpistole samt Schalldämpfer clever einzusetzen und die Freiheit der Open World zu nutzen, um den perfekten Einstiegspunkt ins Feindgelände zu wählen. Ein bisschen Taktik steckt also schon drin.

Dabei lässt das Spiel uns beim Zielen über Kimme und Korn sogar die Wahl zwischen Third-Person-



Im Editor bastelt man seinen Geheimagenten. Die Auswahl an Klamotten und Accessoires ist beachtlich.

und Ego-Ansicht. Sehr schön. Das wahre Potenzial dieser vielen Möglichkeiten entfaltet sich aber erst im Koop. Und damit wären wir bei Nummer zwei der Glanzlichter von Wildlands: dem gemeinsamen Spiel mit Freunden.

### Gemeinsam ghostet sich's besser

Folgende Situation: Wir (also vier menschliche Mitspieler) müssen im Koopmodus als Ghost-Team eine bolivianische Party-Insel infiltrieren, um dort einen Gangster zu verhören. Im Voice-Chat vereinbaren wir, die Insel im Dunkel der Nacht mit dem Schnellboot anzufahren. Wir wissen, dass unsere Zielperson wahrscheinlich mit dem Helikopter fliehen wird, sobald wir entdeckt werden.

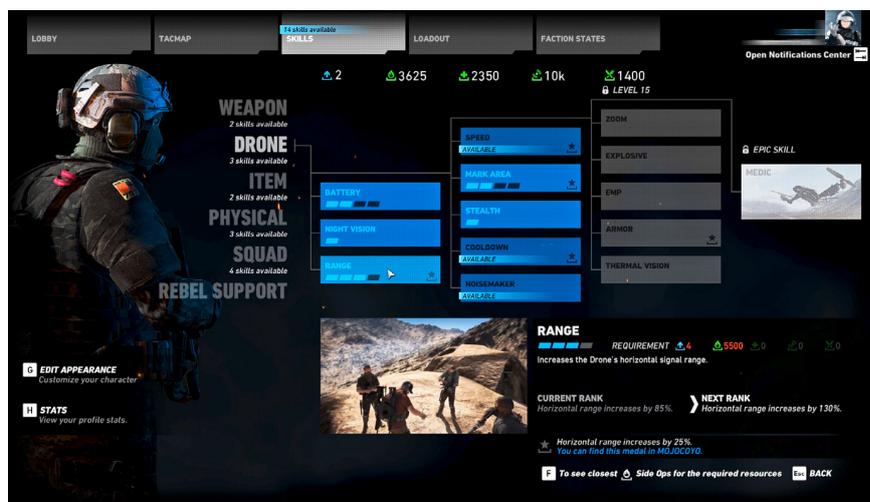
Also setzen wir eine Person am Strand ab, damit sie sich an der Klippe hocharbeitet und die Helikopter bewacht. Die drei Kollegen fahren indes auf die andere Seite des Eilands und schleichen sich in die Villa.

Der »Helikopter-Spieler« stellt sich beim Ausschalten der Wachposten am Landeplatz – natürlich absichtlich – laut an, alarmiert die Schergen und versteckt sich im Dickicht. Während alle Feinde zu den Helis spurten, greifen die drei Kollegen blitzschnell zu und schnappen sich die jetzt unbewachte Zielperson. Danach sammeln sie den einsamen Partner wieder mit dem Schnellboot ein und machen sich davon. Mission geschafft.

Solche Teamaktionen funktionieren ausschließlich im Koop, und Wildlands wurde

## Skill-Tipps für den Einstieg

Nicht alle Fertigkeiten sind gleichermaßen nützlich. Für den Anfang empfehlen wir, unbedingt auf den Fallschirm zu sparen, der Einsätze aus der Luft ermöglicht. Im Anschluss auf jeden Fall die Drohne aufrüsten, Reichweite, Batterie und Markierungsradius erleichtern das Finden der Gegner enorm. Für Solisten empfehlen wir dann mehr Trupp-Widerstand und den Extra-Simultanschuss. Koopkumpels setzen hingegen auf Wiederbelebungstempo und längere Verblutungsresistenz.





Wer will, kann ganz klassisch im martialischen Special-Forces-Look rumlaufen. Ein normales T-Shirt und eine saloppe Jeans gehen aber auch.

merklich auf dieses Zusammenspiel mit Kumpels optimiert. Die KI-Alternative verhält sich zwar zweckmäßig, belebt uns wieder und feuert auf Feinde, bleibt taktisch aber simpel gestrickt. Mit echten Menschen kann man die Sandbox-Freiheit von Wildlands hingegen voll auskosten.

#### Einige Beispiele für grandiosen Koop

Sie können sich eine Rollenverteilung überlegen und beispielsweise mit zwei Leuten in einem gepanzerten Humvee hinter den beiden Kollegen herdonnern, die einen Truck sicher ans Ziel bringen müssen. Mit dem Bordgeschütz des Humvee geben Sie Feuer-schutz und retten den Kumpels die Haut. Und selbst wenn wir's vermässeln, wird die anschließende Rettungsaktion zur heroischen Gemeinschaftsaktion.

Auch das gemeinsame Erkunden gehört zu den tollen Koopaspekten: Beispielsweise entdecken wir beim Heli-Flug eine verborgene Höhle in den Klippen Boliviens, die uns mitten in ein geheimes Drogenlabor führen. Oder Kollege Johannes fliegt uns über eine Bohrinself, damit wir mit dem Fallschirm, den man erst im Fertigkeiten-Menü freischalten muss, abspringen und den Feinden punktgenau auf dem Dach landen. Dann beharkt er die Fieslinge von der Seite

mit der Bord-Minigun, während wir ihnen in den Rücken fallen. Das sind die glorreichen Spieler-Anekdoten, die Ubisoft fördern will. Doof nur, dass man sie als Spieler auch wirklich forcieren muss, um mit Wildlands lange Spaß zu haben.

#### Ist Ghost Recon zu eintönig?

Wie bereits erwähnt: Wegen der knackigen KI macht es viel Freude, unterschiedliche Taktiken fürs Erledigen einer Mission auszuprobieren. Deshalb sind die ersten Stunden mit Ghost Recon gerade im Koopmodus wirklich toll. Die Sache hat aber einen Haken: Sobald Sie für Ihr Team eine Taktik perfektioniert haben, wird die beim Großteil aller folgenden Aufträge exakt genauso funktionieren. Denn die Herausforderungen wachsen spielerisch kaum. Wildlands wirft uns keine nennenswerten neuen Gegner-typen entgegen, sondern immer nur die gleichen Fußsoldaten und ab und an ein bewaffnetes Fahr- oder Flugvehikel. Dahinter verbirgt sich ein mittlerweile klassisches Open-World-Problem vieler Ubisoft-Spiele: Auf der einen Seite gibt es Unmengen zu tun. Aber im Prinzip bleibt das Design der Aufträge über die komplette Spielzeit extrem gleichförmig – egal, ob Neben-, Haupt- oder Sandbox-Mission.



Dem Spiel fehlt hin und wieder der Feinschliff, deshalb stolpert man über Grafik-Bugs.



Markus Schwerdtel  
@kargbier



Eigentlich müsste ich schon lange »Wildlands-satt« sein. Schließlich habe ich in den diversen Betaphasen des Spiels immer wieder die gleichen Missionen absolviert und kenne mittlerweile jeden Grashalm von Itacua. Und trotzdem habe ich mich mit der Verkaufsversion wieder in den Kampf gegen das Kartell gestürzt, dann befreie ich diesen Amaru eben noch ein fünftes Mal. Wobei »ich« eben nicht ganz richtig ist, denn natürlich habe ich beim Bolivien-Trip drei reale Kumpels dabei.

Mit ihnen reiße ich auf dem Hubschrauberflug zum nächsten Missionsziel blöde Witze, mit ihnen überlege ich möglichst effektive Gegnerbeseitigungsmethoden, mit ihnen an meiner Seite habe ich in Wildlands den Spaß meines Lebens.

Allerdings musste ich als alter Fan der Serie vorher damit klar kommen, das »Ghost Recon« im Titel zu ignorieren. Wildlands hat fast nichts mehr mit meinem Favoriten G.R.A.W. gemeinsam, es erinnert eher an Battlefield: Bad Company 2. Aber das ist ja auch kein Vergleich, für den man sich schämen müsste.

Entweder muss man irgendwo hinein kommen, alle Gegner töten oder einen Punkt halten. Unter diesen drei Aspekten lässt sich jeder Auftrag einordnen, und da die KI sich über die Spielzeit quasi gar nicht weiterentwickelt, funktionieren dieselben Taktiken immer und immer wieder. Wo Ghost Recon: Advanced Warfighter uns nach klaustrophobischen Gassengefechten mit einer Plaza voller Panzer zum plötzlichen taktischen Umdenken zwang, nur um in der nächsten Mission einen gemeinsamen Vorstoß mit der Armee zu inszenieren, haben wir in Wildlands nach dem ersten Sektor im Prinzip alle Missionsvarianten gesehen und boxen uns fortan erfolgreich durchs Spiel.

Zusätzlich fehlt den Aufträgen in der Regel ein dramaturgisches Skript, das sie voneinander unterscheidet. Nebenmissionen ähneln häufig zu sehr den Hauptmissionen, meist muss man in einen Komplex voller Fußsoldaten gelangen. Die Jagd nach neuen Waffenupgrades in verborgenen Kisten lindert die Eintönigkeit immerhin, denn mit besseren Zielfernrohren kann man die eigene Taktik spürbar optimieren. Und auch der halbwegs solide Fertigungsbaum belohnt emsiges Abenteuern mit besseren Gadgets und mehr Durchhaltekraft. Nichts davon erfindet das Rad neu, aber es handelt sich trotzdem um eine nette Dreingabe.

Doch das Grundproblem bleibt bestehen: Ob Wildlands auf Dauer motiviert, hängt komplett davon ab, ob Sie mit Ihrem Team kreativ sein möchten. Falls man immer den



Feinde sollte man sorgsam aus der Distanz markieren – entweder per Drohne oder mit dem Fernglas.



Dann wird man beim Anschleichen auch nicht überrascht und kann seelenruhig den Abzug betätigen.

direktesten Weg zum Ziel nimmt, wird der Kampf gegen das Kartell rasch eintönig. Und das frustriert, denn die Kampagne von Ghost Recon: Wildlands bietet eigentlich einen gigantischen Umfang mit Dutzenden Stunden Beschäftigung.

### Technische Ungereimtheiten

Der zweite große Stolperstein von Wildlands neben der spielerischen Gleichförmigkeit ist eigentlich gar kein einzelnes Problem, sondern ein Konglomerat aus Ecken und Kanten, die jeweils für sich genommen zwar nicht schwer ins Gewicht fallen, in der Summe aber auf mangelnden Feinschliff hin-

deuten. Zum Beispiel fehlte beim Test in einem Ort ein Collectible trotz Anzeige auf der Mini-Map, und weil das nicht spawnen wollte, konnten wir einen Sektor nicht zu 100 Prozent abgrasen. Außerdem führten Nachlade-Freezes trotz SSD-Installation zu Verbindungsabbrüchen und Abstürzen.

Die mögen rechnerbedingte Einzelfälle sein, viel regelmäßiger fallen dafür die unfairen Gegnerspawns in unserem Rücken auf. Oder verbuggte Positionierungen: Bei einer Verteidigungsmission sollen wir eine Anlage vor Gegnerwellen schützen, doch die Kerle hängen eh irgendwo in der Landschaft fest, sodass wir mühelos die zwei Minuten abwarten können. So macht Siegen keine Freude. Noch schlimmer: Missionen, die man komplett neu starten muss, weil wiederum ein Bug dafür sorgt, dass das Abhören einer Zielperson mittels Drohne nicht registriert wird. Und manchmal werden Mitspielern andere Zielpunkte angezeigt, weswegen sie den falschen Truck verfolgen.

Nichts davon wirkt sich auf Dauer so gravierend aus, dass man von einem technischen Fiasko sprechen könnte, aber Ubisoft sollte schnellstmöglich ein paar Patches nachreichen, wenn sie den kritischen Anti-Uplay-Stimmen in ihrer Community nicht noch mehr Futter geben wollen. Und damit kommen wir zum Debriefing unserer Redaktions-Review-Mission.

### Für wen ist Wildlands wild?

Wenn Sie beim Begriff »Ubisoft-Formel« wütend zusammensucken, werden Sie in Wildlands viele Gründe zu meckern finden. Das Spieldesign fällt sehr gleichförmig aus, der Spieler wird mit mehr oder weniger trivialen Belohnungs- und Upgradespiralen bei Laune gehalten. Story und Dialoge kommen aus dem Action-Klischee-Baukasten und die Größe der offenen Spielwelt geht spürbar zu Lasten des Feinschliffs. Aber das alles ändert nichts daran, dass man mit Wildlands sehr leicht sehr viel Spaß haben kann – unter bestimmten Bedingungen.

Alles, was man braucht, sind einige Freunde und ein bisschen Kreativität. Wer als Spieler in die Hände spuckt und die Sandbox von Bolivien mit seiner ganz eigenen Marschroute erobert, erlebt wahnwitzige und immens spannende Geschichten, die

man gemeinsam mit seinen Waffenbrüdern und -schwestern immer wieder am Lagerfeuer auspacken kann. Ähnlich wie bei GTA Online lebt die Welt durch die Interaktion der Spieler erst so richtig auf.

Deshalb empfehlen wir Ghost Recon: Wildlands auch nur Action-Fans, die Lust auf Koopaktionen haben. Solospieler sollten sich indes sehr genau fragen, ob sie mit der spielerischen Gleichförmigkeit und den fehlenden taktischen Möglichkeiten, etwa wegen der ideenlosen KI-Kameraden, leben können. Falls nicht: Das allererste Ghost Recon von 2001 lässt sich bei Steam und Gog für fünf Euro schießen. Perfekt für ein bleihaltiges Retro-Wochenende. ★



Dimitry Halley  
@dimihalley

Dieses Wildlands! Eigentlich bin ich ein bisschen wütend auf das Spiel, weil ich mir seit Advanced Warfighter wieder einen ordentlichen Taktik-Shooter wünsche – und einfach nicht bekomme. Future Soldier war mir viel zu sehr Michael-Bay-Film, Phantoms ohnehin nur launige Free2Play-Kurzweil, und jetzt ist das neue Ghost Recon schon wieder ein Mainstream-Blockbuster, der nur auf höchstem Schwierigkeitsgrad wirklich fordert.

Da macht's mich fast noch bockiger, dass ich so viel Spaß damit habe. So deutlich ich die Probleme von Wildlands auch sehe, so wenig machen sie mir aus, wenn ich gemeinsam mit meiner Crew durch Bolivien fliege (diese Spielwelt sieht so klasse aus!) und ein Gangster-Nest nach dem anderen ausbeute. Wir experimentieren mit wahnwitzigen Zugriffsmethoden, rüsten Waffen auf und lachen über gescheiterte Aktionen. Ich glaube, jeder in meiner Mannschaft war überrascht, wie viel Laune dieses gemeinsame »Ghosen« macht – denn rein auf dem Papier gibt's durchaus einiges zu meckern.

Und ich muss folglich anerkennen: Sich wie Ubisoft auf die Eigenkreativität der Spieler und den generellen Spaß von Koop zu verlassen, mag eine eher plumpe Strategie sein, aber sie funktioniert eben. Auch bei mir.

## GHOST RECON WILDLANDS

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5-2400S / AMD FX-4320  
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870  
6 GB RAM, 35 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7-3770 / AMD FX-8350  
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290X  
8 GB RAM, 35 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- wunderschönes Bolivien
- abwechslungsreiche Szenarien
- gestochen scharfe Texturen
- beeindruckende Weitsicht
- recht fade Soundkulisse und Waffengeräusche

### SPIELDESIGN



- überzeugendes Shooter-Gameplay
- launiger Open-World-Spielplatz
- toller Koopmodus
- solo deutlich lahmmer als im Koop
- spielerisch sehr gleichförmig

### BALANCE



- drei Schwierigkeitsgrade
- KI zwingt zum bedachten Vorgehen
- umfangreiches Tutorial-Kapitel
- kaum neue Herausforderungen im weiteren Spielverlauf
- teils unfaire Gegner-Spawns

### ATMOSPHÄRE / STORY



- atmosphärische Spielwelt mit großartigen Schauplätzen
- im Koop kommt tolles Agenten-Feeling auf
- komplett belanglose Geschichte
- peinliche Dialoge
- keine Persönlichkeiten

### UMFANG



- riesige offene Spielwelt
- umfangreiche Kampagne
- unzählige Missionen
- motivierende Waffen-Upgrades
- versteckte Extras (Dokumente)

### FAZIT

Wildlands bietet eine großartige Welt, aber gleichförmiges Missionsdesign. Wer kreativ im Koop spielt, hat am meisten Spaß.

