

Sniper: Ghost Warrior 3

SCHUSS INS GRAUE

Genre: **Shooter** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **CI Games** Termin: **25.4.2017** Sprache: **Deutsch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Sniper: Ghost Warrior 3 zeigt im Test solide Ansätze, stolpert aber über mittelmäßige Technik und B-Movie-Flair.

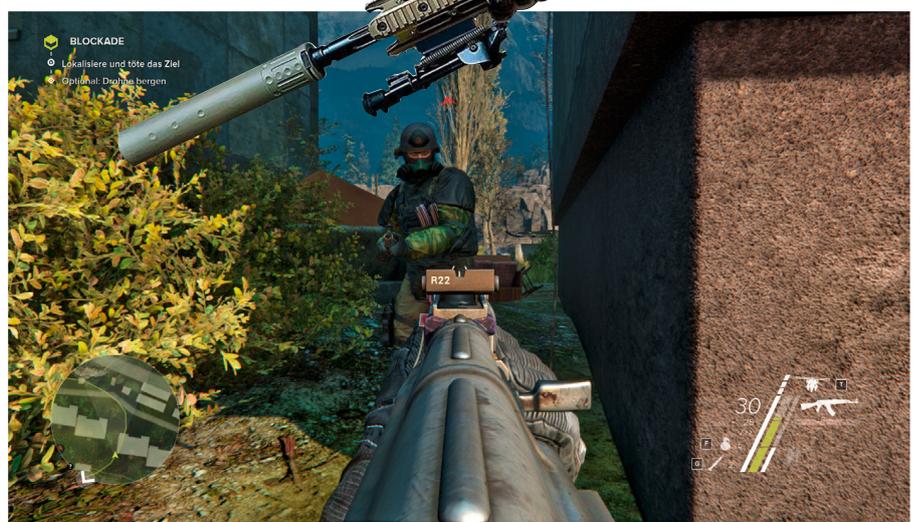
Von Tobias Veltin

Auch wenn die bisherigen Titel der Ghost-Warrior-Reihe weder bei Spielern noch Kritikern besonders gut ankamen, lässt Entwickler CI Games nicht locker. Mit Sniper: Ghost Warrior 3 soll alles besser werden – dank einer offeneren Ausrichtung, größerem Umfang und unterschiedlichen Spielstilen. Nach langer Entwicklungszeit und mehreren Verschiebungen ist Ghost Warrior 3 jetzt erhältlich und ohne zu viel vorweg nehmen zu wollen: Noch eine Verschiebung hätte dem Spiel absolut nicht geschadet.

B-Movie-Flair

Wie seine Vorgänger kommt die Story von Ghost Warrior 3 wenig überraschend nicht über die Qualität eines B-Movies hinaus: Als Elite-Soldat Jon North werden wir in Georgien abgesetzt, um dort die örtlichen Separatistenbanden aufzumischen. Nebenbei sind wir auf der Suche nach unserem verschwundenen Bruder, der bei einem Sabotageeinsatz – den spielen wir im Prolog – entführt worden ist. Der in vier Akte aufgeteilte Plot lässt sich eigentlich recht schnell unter »als Aufhänger taugt's, zu mehr nicht« verbuchen, zwei Dinge finden wir trotzdem besonders bemerkenswert.

Zum einen wäre da die miese deutsche Sprachausgabe, die jede Zwischensequenz



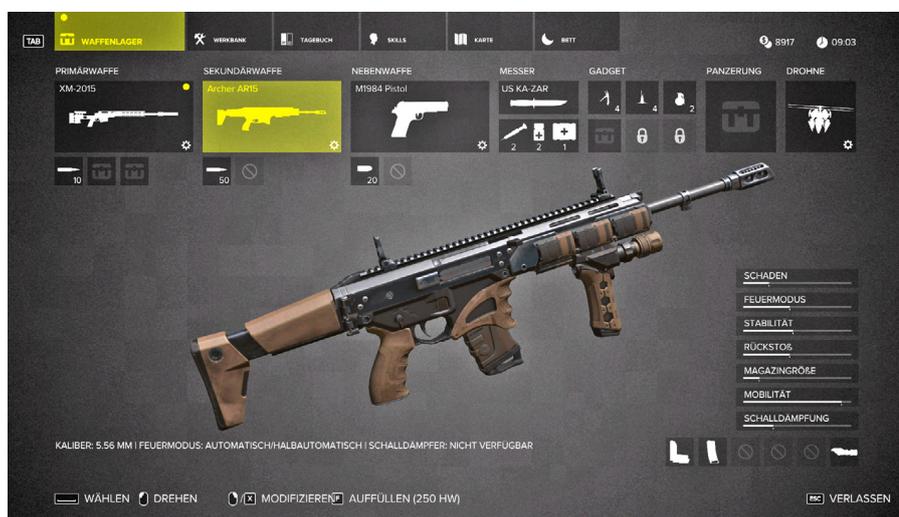
Auch im normalen Schwierigkeitsgrad sollte man erst in den Nahkampf gehen, wenn man die Anzahl der Gegner abschätzen kann, sonst endet die Konfrontation böse.

gleichermaßen zum Trauerspiel wie humoristischen Highlight macht. Und zum anderen die Tatsache, dass die Story trotz ihrer simplen Prämisse spätestens ab dem zweiten Akt verwirrend wird, weil das Spiel mit Namen und Charakteren nur so um sich schmeißt. Hier taucht mal dieser Bösewicht auf, dort müssen wir dann jenen Schurken verfolgen, Mitglieder von diversen Separatistengruppen sind untereinander verfeindet oder wollen sich ehelichen. Und zwischen-

durch tauchen verbündete Frauen wie Lydia Jorjadze oder Raquel Shein auf, die allerdings eher durch üppige Oberweiten als durch scharfsinnigen Verstand auffallen – von den tumben Bösewichten ganz zu schweigen. Spätestens nach dem vorhersehbaren Twist des Spiels im zweiten Akt blicken wir kaum durch, das ändert sich bis zum absolut unspektakulären Finale nach circa zwölf Spielstunden auch nicht mehr.

Offen, aber leblos

Spielerisch verabschiedet sich Ghost Warrior 3 von den Schlauchlevels der ersten beiden Serienteile und setzt auf eine offene Spielwelt. Genauer gesagt sind es drei größere Gebiete, zwischen denen wir allerdings nur innerhalb bestimmter Missionen wechseln dürfen. Große Unterschiede zwischen den Arealen gibt es nicht, Felsformationen, Bäume und einige marode Häuser prägen das Bild. Nur das zweite größere Areal sticht dadurch hervor, dass Schnee liegt. In diesem Setting gilt es nun, in vier Akten 24 Hauptmissionen und diverse Nebenaufträge zu erfüllen. Als Ausgangspunkt dient in jedem Gebiet ein Unterschlupf, in dem wir



In einem übersichtlichen Menü installieren wir Upgrades für Waffen und Ausrüstung.



Das Spiel geizt nicht mit blutigen Effekten, ganz so brutal wie in Sniper Elite 4 geht es aber dann doch nicht zu.

Aus der richtigen Position lassen sich auch mehrere Gegner mit einem einzigen Schuss erledigen.

neue Aufträge annehmen oder unsere Waffen-Beladung wechseln.

Auf den Karten der drei großen Hauptgebiete gibt es zudem etliche Fragezeichen-Symbole, die Interessenspunkte. Hier finden wir meist Geld, Crafting-Ressourcen oder Zivilisten, die wir aus der Gefangenschaft von Separatisten befreien müssen. Die leblosen Areale kann das allerdings nicht im Ansatz kaschieren. Hier und da stolpert ein holprig animiertes Reh durchs Gestrüpp oder ist ein Zivilist am Straßenrand zu sehen, meist präsentiert sich das georgische Hinterland aber als grau-grün-braune Ödnis ohne Esprit, die wir nur widerwillig durchqueren, um zum nächsten Missionspunkt zu kommen. Übriggebliebene Interessenspunkte auf der Karte lassen sich nach dem Abspann übrigens noch besuchen, darüber hinaus gibt es bis auf das Ausschalten von 16 besonderen Zielen jedoch nicht wirklich viel in der Spielwelt zu tun, was den Entdeckungsreiz abseits der Hauptmissionen deutlich schmälert. Lediglich ein Durchgang in den höheren Schwierigkeitsgraden lockt, dafür muss man aber seinen Spielstand überschreiben – Sniper: Ghost Warrior erlaubt nur ein Savegame.

Snipen macht Spaß!

Die gute Nachricht: Das Kern-Gameplay – nämlich das Snipen – ist CI Games erfreulicherweise solide gelungen und macht stellenweise sogar richtig Spaß. In vielen Missionen müssen wir zunächst auf eine erhöhte Position kraxeln, anschließend lassen wir eine Drohne in den Himmel steigen und markieren Gegner im Zielgebiet. Danach passen wir mit zwei Rädchen an unserer Wumme die Distanz und die Zoom-Stufe ein, achten auf den Windeinfluss, halten den Atem an und schicken eine Kugel auf die Reise, die dann im besten Fall effektiv (die brutal-detaillierte Bullet-Cam ist auch wieder mit dabei) ihr Ziel findet. Für Anfänger gibt es wie schon in den Vorgängern Zielhilfen, zum Beispiel einen roten Punkt, der anzeigt, wo die Kugel genau landen wird. Auf den höheren Schwierigkeitsgraden fehlen Anzeigen und Hilfestellungen, insbesondere Abschüsse aus mehreren hundert Metern Entfernung fühlen sich dann aber auch enorm befriedigend an, und auch die

Schleichpassagen machen wegen ihrer soliden Mechanik (Gegner lassen sich etwa durch Steinwürfe ablenken) eine gute Figur.

Die offenere Ausrichtung von Ghost Warrior 3 ermöglicht zudem unterschiedliche Herangehensweisen. Wenn wir zum Beispiel in einem von Feinden besetzten maroden Hotelkomplex eine Zielperson ausschalten müssen, können wir den Burschen entweder mit Fernrohr und Drohne ausfindig machen (Sniper), schwer bewaffnet alles niederballern (Warrior) oder uns durch die Gänge schleichen, Kameras hacken und Spuren lesen, bis wir den Bösewicht erreicht haben (Ghost). Je nachdem, wie wir uns entscheiden, bekommen wir für jede der drei Vorgehensweisen Erfahrungspunkte, die wir dann auf drei recht rudimentäre Talentbäume verteilen dürfen – zum Beispiel stärkere Heilmittel, bessere Sicht oder längeres Atemanhalten. Das sind nette Anreize, große spielerische Auswirkungen haben die Perks allerdings nicht.

Die KI: Mal hui, mal pfui

Allerdings konterkarieren einige Missionen diese prinzipiell sehr angenehme Routenwahl, denn sie geben zum Beispiel vor, dass wir keinen Alarm auslösen dürfen, wodurch die Vorgehensweise als Warrior schon mal wegfällt. Außerdem können wir die Hauptmissionen nicht wiederholen, einen möglichen

alternativen Weg nach einem Missionserfolg dementsprechend nicht mehr ausprobieren. Deswegen läuft es meist auf dieselbe Vorgehensweise heraus, im Test hat sich eine Mischform aus Sniping und Kämpfen als besonders effektiv erwiesen. Wir picken also aus der Distanz erst einige Feinde weg und erledigen den Rest dann im Nahkampf. Die KI wirkt auf dem normalen Schwierigkeitsgrad ziemlich wechsel- und fehlerhaft, mal sehen die bösen Buben unsere Drohne aus mehreren hundert Metern Entfernung und schlagen Alarm, andere Bösewichte stört es dagegen nicht einmal, wenn wir mit dem Auto direkt vor ihre Basis fahren. Oder sie laufen uns brav nacheinander vor die Flinte.

Generell bleibt das Missionsdesign von Ghost Warrior 3 recht generisch. Mal geht es darum, einen bestimmten Separatisten zu erledigen, dann wieder müssen wir wertvolle Güter wiederbeschaffen oder zerstören. Es gibt aber auch positive Ausreißer, zum Beispiel einen Auftrag, in dem wir drei Antennen neu ausrichten müssen, oder eine Mission, in der wir einen Agenten retten sollen, der auf einem alten Schlachthof gefangen gehalten wird. Trotzdem fehlt Ghost Warrior 3 ganz eindeutig die Abwechslung. Es gibt beispielsweise keine einzige Mission, in der wir uns mit gegnerischen Fahrzeugen auseinandersetzen müssen – und das



Mit der Drohne lassen sich Gegner markieren, das Gadget lässt sich zudem upgraden.



Tobias Veltin
@FrischerVeltin



Obwohl ich keine allzu große Erwartungshaltung hatte, ist Sniper: Ghost Warrior 3 die erste große Enttäuschung des Jahres 2017 für mich. Warum? Ganz einfach, ich hatte mir von diesem Teil einen größeren Sprung für die Serie erhofft. Und mit den größeren Arealen und den verschiedenen Spielstilen war die Ausgangslage auch gar nicht mal schlecht. Doch im finalen Spiel entpuppt sich vieles nur als heiße Luft oder als halbgar umgesetzt. Die KI hat immer noch massive Probleme, die Spielwelt wirkt leblos und einige Elemente wie das Crafting-System blasen das Spiel sinnlos auf, anstatt es sinnvoll zu ergänzen. Dazu kommen die miese Story und die lieblose technische Umsetzung, auch wenn uns auf dem PC immerhin ein Technik-Debakel wie auf den Konsolen erspart bleibt. Ein solides Grundkonzept bietet Sniper dennoch.

obwohl bei einer Munitionsart darauf hingewiesen wird, dass sie besonders gegen gepanzerte Fahrzeuge geeignet ist. Deshalb lohnt es sich nur bedingt, andere Munitionstypen zu kaufen oder zu craften, lediglich in den Akten drei und vier sind sie gegen bestimmte Gagnetypen hilfreich.

Moment mal, war da eben von Crafting die Rede? Ganz genau, unser Scharfschütze kann sich Munition und Ausrüstung aus Ressourcen selbst zusammenbasteln. Was auf dem Papier interessant klingt, ist in der Praxis aber nicht mal ansatzweise notwendig, denn durch erledigte Hauptmissionen oder das Abklappern von Interessenspunkten haben wir stets genug Moneten, um neue Waffen, Upgrades oder Heilitems zu kaufen.

Standard-Technik

Klingt also alles nach einem durchwachsenen bis soliden Shooter. Das ist ein Ein-



In einer Mission ist es unsere Aufgabe, wichtige Treibstofflieferungen der Separatisten zu zerstören und sie so zu schwächen – entsprechende Explosionseffekte inklusive.

druck, der sich bei der Technik fortsetzt. Sniper: Ghost Warrior 3 läuft immerhin auf der Cry Engine 3, was für die typischen schicken Licht- und Wettereffekte sorgt. Nasse Felsen im Regen sehen zum Beispiel klasse aus. Darüber hinaus gibt's bei der Optik aber nur wenig positive Ausreißer, das virtuelle Georgien hat öfter mal mit Matschtexturen und gelegentlichen Pop-Ups zu kämpfen, immerhin ist die Bildrate meist stabil. Etwas nervig sind die langen Ladezeiten, auch wenn sie im Vergleich zu den Konsolenfassungen deutlich reduziert wurden. Apropos Konsolen: Im Grafikmenü sieht man deutlich, wo der Fokus der Entwickler lag. Es gibt nur wenige Einstellungsmöglichkeiten, man darf zum Beispiel Texturqualität, Kantenglättung oder Texturfilter nicht anpassen. Und überhaupt scheint der allgemeine Qualitätsregler (niedrig, mittel, hoch, sehr hoch) nur wenig Auswirkungen zu haben.

Zudem nerven einige Designentscheidungen und etliche Bugs. Wir können zum Beispiel ausschließlich in unserem Unterschlupf neue Aufträge annehmen, was trotz Schnellreisemöglichkeit nerviges Hin- und Herspringen unumgänglich macht. Bei einem Respawn ändert sich oft die Tageszeit (offenbar dauert so eine Wiedergeburt ein

paar Stunden), was besonders dann ärgerlich ist, wenn man diese vor der Mission extra nach seinen Wünschen angepasst hat. Darüber hinaus stürzte das Spiel bei unseren Testsessions mehrfach komplett ab, außerdem blieben wir an einer Stelle so unglücklich auf einem Balkon hängen, dass nur das Laden des letzten Checkpoints Abhilfe schaffen konnte. Wie bereits erwähnt: Noch eine Verschiebung hätte dem Spiel absolut nicht geschadet. ★

SNIPER: GHOST WARRIOR 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel i3 3240 / AMD FX 6350	Intel i7 4790 / AMD FX 8350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850	Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
8 GByte RAM, 50 GB Festplatte	16 GByte RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ☑️ schöne Lichtstimmungen
- ☑️ nette Wettereffekte
- ☑️ immer wieder Matschtexturen und Pop-Ups
- ☑️ schlechte deutsche Sprachausgabe
- ☑️ wenig Einstellungsmöglichkeiten

SPIELDESIGN

- ☑️ solide Sniper-Mechanik
- ☑️ unterschiedliche Vorgehensweisen
- ☑️ überflüssiges Crafting-System
- ☑️ dröges Missionsdesign
- ☑️ langweilige Open-World-Gebiete

BALANCE

- ☑️ drei Schwierigkeitsgrade
- ☑️ Zielhilfen für Sniper-Anfänger
- ☑️ Herausforderung für Erfahrene
- ☑️ nervige Rücksetzpunkte
- ☑️ inkonsistente Gegner-KI

ATMOSPHÄRE / STORY

- ☑️ befriedigendes Sniper-Gefühl
- ☑️ spannende Schleichpassagen
- ☑️ Abzeihbild-Charaktere
- ☑️ vorhersehbare und trotzdem verwirrende Story
- ☑️ leblose Areale

UMFANG

- ☑️ 26 Hauptmissionen
- ☑️ etliche Interessenspunkte
- ☑️ viele Waffen und Gadgets
- ☑️ geringer Wiederholungspreis
- ☑️ nur ein Spielstand

FAZIT

Sniper: Ghost Warrior 3 ist im Kern ein solider Shooter, dem aber die lieblose Technik und viele kleinere Makel auf die Füße fallen.



Auf Knopfdruck aktivieren wir einen Scanner, der Fußspuren zeigt.