



Die Schlacht um Tobruk in der ersten Mission ist noch sehr spektakulär inszeniert. Später lässt die Präsentation deutlich nach.

# Sniper Elite 3

**Wie aus dem Nichts: Ziemlich überraschend trifft uns der Entwickler Rebellion mit einer gehörigen Portion Scharfschützen-Spielspaß.** Von Johannes Rohe

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Avanquest** Entwickler: **Rebellion (Sniper Elite V2, 67 Punkte)**  
Termin: **27.6.2014** Spieler: **1-12** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, sechs weitere** Preis: **40 Euro**

Auf DVD: Test-Video

**E**in realistisches Scharfschützenspiel wäre vermutlich in etwa so spannend, wie See gurken bei der Paarung zu beobachten. Die echten Sniper müssen erstmal mühsam Stellung beziehen, dann stunden- oder gar tagelang auf das Ziel warten und schließlich nach einem entscheidenden Schuss wieder abziehen. Dennoch versucht Rebellion mit den Sniper Elite-Spielen seit einigen Jahren halbwegs erfolgreich, das Scharfschützendasein im Zweiten Weltkrieg in ein Stück Software zu pressen – und im dritten

Anlauf gelingt ihnen der bislang beste Spagat zwischen Spielbarkeit und Authentizität. Diesmal verschlägt es den US-Geheimdienststoffizier Karl Fairburne nicht wie in den Vorgängern ins kalte Berlin, sondern unter die pralle Sonne Nordafrikas. In Missionen in Tobruk oder dem Kasserinpass soll er die geheimen Pläne des Nazi-Generals Vahlen aufdecken und dessen Wunderwaffe zerstören. Ende. Auf interessante Wendungen in der Handlung warten wir vergebens.

Bei der Entwicklung von Sniper Elite 3 hatte Rebellion also nicht die Story im Visier, son-

dern eine ausgefeilte und ungewöhnliche Spielmechanik. Wenn wir nämlich wie in anderen Shootern die Maschinenpistole durchladen, können wir auch gleich dem Bestatter unsere Maße schicken. Die MPs sind so ungenau, dass unser Meisterschütze auf drei Metern einen Blauwal verfehlen würde. Im krassen Gegensatz sind die Soldaten des Afrikakorps sehr treffsicher und knipsen uns mit wenigen Treffern das Licht aus. Das zwingt uns, bedacht vorzugehen und die Gegend nach und nach von Feinden zu säubern. Mit Steinwürfen oder kleinen Feuerchen locken wir Wachen in eine Falle,



Die makabere X-Ray-Kamera nach Weitschüssen ist auch abschaltbar.



Selbst dieser Panzer IV ist vor unseren Gewehr nicht sicher.

um sie mit Nahkampfgriffen oder unserer schallgedämpften Pistole auszuschalten. Arg begrenzte Munitionsvorräte verhindern, dass wir jedes Problem mit Waffengewalt lösen. Stattdessen lassen uns die Maps in der Regel ausreichend Freiraum, um feindliche Positionen zu umgehen. Einige Flaschenhälse, die uns zu offenem Vorgehen zwingen, sind dafür aber umso nerviger – besonders wenn zwischen uns und einer sicheren Route nur ein kleiner Steinhaufen steht, weil Karl nur an bestimmten Stellen klettern kann. Doch auch die KI agiert nicht immer optimal, ignoriert verschwundene Kameraden und quittiert Leichenfunde mit leicht erhöhter Wachsamkeit, statt sofort Großalarm auszulösen. Das kostet Atmosphäre.

## Ein Röntgenbild zum Fürchten

Doch sei's drum, eigentlich wollen wir ja eh nur eins: endlich unser Scharfschützengewehr benutzen. Also meucheln wir uns zur nächstbesten erhöhten Stellung. Clevere Sniper finden ein heimeliges Nest in der Nähe eines manipulierbaren Generators, der unsere Schüsse durch lautes Knallen übertönt. Von dort sondieren wir das Gebiet mit dem Fernglas und markieren Feinde. Dann geht's ans Eingemachte. Wir suchen durch das Zielfernrohr ein ungeschütztes Ziel, auf Knopfdruck halten wir die Luft an, verlangsamen die Zeit und lassen (je nach Schwierigkeitsgrad) gleichzeitig über einen Zielpunkt den Einschlagsort unseres Geschosses anzeigen. Dann drücken wir ab. Die Kamera verfolgt unsere Kugel in der Superzeitlupe bis zum Gegner und durch ihn hindurch. Wir sehen Knochen splintern, Organe zerfetzen und Blut spritzen. Puh, diese X-Ray-Kamera ist nichts für schwache Nerven, lässt sich aber auch komplett abschalten.

Mit dem zweiten Schuss jagen wir ein Munitionsdepot hoch. Doch diesmal haben uns die Feinde gehört und gehen in Deckung. Schießen wir nochmal aus der gleichen Position, rücken sie in unsere Richtung vor, ein dritter Schuss und unsere Stellung ist aufgefliegen. Dann nimmt uns die KI geschickt in die Zange, Granaten fliegen. Wohl dem,

der vorsorglich Minen ausgelegt hat. Noch besser ist es aber, gleich die Stellung zu wechseln. Sobald wir uns etwa 40 Meter von unserer Position entfernt haben, verlieren die Gegner unsere Spur – wir sind in Sicherheit und können uns erneut auf die Lauer legen. Das ist ein ordentlicher Kompromiss aus Spielbarkeit und echter Scharfschützentaktik. Auf diese Weise schleichen und schießen wir uns – wahlweise kooperativ mit einem Freund – durch acht lange Levels, die auch abseits der Hauptroute einiges zu bieten haben. So erhalten wir einen Hinweis

auf die Anwesenheit eines hochrangigen Offiziers und prompt plopt dessen Eliminierung als Nebenziel auf. Für erfüllte (Neben-)Missionen und Abschüsse erhalten wir Erfahrungspunkte und schalten so weitere Ausrüstung oder Modifikationen für unsere Scharfschützengewehre frei. Der Erstverkaufversion liegt außerdem eine Zusatzmission bei, in der man Jagd auf Hitler macht – naja, zumindest auf einen Doppelgänger. So gut das im Kern klingt: Auf Dauer fehlt es an Abwechslung. Selbst einen Kampfpanzer Tiger erlegen wir mit un-



### Weiter so!

Johannes Rohe  
Trainee  
johannes@gamestar.de

Der Qualitätssprung gegenüber Sniper Elite V2 ist eine tolle Überraschung, auch wenn nicht alles reibungslos funktioniert. Die geräumigen Maps bieten endlich genug Freiraum für verschiedene Vorgehensweisen. Die Einführung der Stellungswechsel-Mechanik ist ebenfalls eine sinnvolle Verbesserung. Obwohl sich das System relativ leicht ausnutzen lässt, finde ich die Idee und die Umsetzung gelungen. Eine echte Scharfschützensimulation wäre eben extrem schwer mit Spielspaß vereinbar. So gesehen ist Rebellion auf einem sehr guten Weg. Für den Nachfolger wünsche ich mir aber unterschiedliche Settings und mehr Abwechslung im Missionsdesign.



Keine gute Idee! Wer gegen so eine Übermacht die MP zückt, hat schon verloren.

serem Gewehr, indem wir nach Schema F fleißig die Stellung wechseln und durch Lüftungsschlitze seinen Motor aufs Korn nehmen. Auch optisch herrscht hübsches Einerlei aus Wüstensand, Wüstenhäusern und Wüsten-Panzerfabriken. Da wäre ein Ausflug ins kalte Berlin doch ein echter Segen. **JO**

TERMIN 27.6.2014 PREIS 40 Euro USK ab 18 Jahren

## Sniper Elite 3

Actionspiel

**Publisher** Avantage  
**Entwickler** Rebellion  
**Sprache** Deutsch, Englisch, Französisch, sechs weitere  
**Ausstattung** DVD-Box, 2 DVDs, Handbuch  
**Kopierschutz** Steam

**MULTIPLAYER**  
SPELMODI (SPIELER) (Team-)Deathmatch (12), (Team) König der Entfernung (12), Kein Übertritt (12), Koop (2), Überleben (2), Überwachungsmissionen (2) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Ja SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden WERTUNG Gut  
»Unterhaltsame Koop-Modi, sonst nur (Team-)Deathmatch-Varianten.«

**GRAFIK**  
+ schöne Lichtstimmung + feurige Explosionen  
+ spektakuläre Killcam + abwechslungsreiches Setting  
- flimmernde Schatten und Objekte - statische Beleuchtung **7/10**

**SOUND**  
+ stimmungsvolle, dynamische Musik  
+ gute Synchronisation + Gegner sprechen in ihrer Muttersprache + Gegnerortung über Geräusche **9/10**

**BALANCE**  
+ individuelle Anpassung des Schwierigkeitsgrads  
+ freies Speichern  
- einige unfaire Abschnitte **8/10**

**ATMOSPÄRE**  
+ Stellungswechsel-Mechanik + detailreiche Umgebungen  
- störende Levelbegrenzungen - Anzeige-Overkill  
- ungläubwürdiges Gegnerverhalten **7/10**

**BEDIENUNG**  
+ eingängige Shooter-Steuerung + gute Schleichmechanik  
+ Killcam in mehreren Stufen abschaltbar  
- fummeliger Item-Einsatz - ungenaue Kollisionsabfrage **8/10**

**UMFANG**  
+ acht lange Missionen + Koop-Modi  
+ versteckte Nebenmissionen  
- fehlende Abwechslung **8/10**

**LEVELDESIGN**  
+ erlaubt verschiedene Taktiken + zahlreiche Schleichwege und Verstecke + praktische Lärmquellen  
- einige Flaschenhälse - ewig gleiches Missionsdesign **8/10**

**KI**  
+ nutzt und wechselt die Deckung  
+ wirft Granaten + umzingelt uns - sehr vergesslich  
- kein Alarm bei Leichenfund - hört zu gut **7/10**

**WAFFEN & EXTRAS**  
+ modifizierbare Gewehre + Stein und Feuerstein zur Ablenkung + Fernglas + zahlreiche Sammelobjekte  
- begrenztes Arsenal **9/10**

**HANDLUNG**  
+ bekannter Held + nicht vollkommen abwegig  
- platte Charaktere - nicht nennenswerter Spannungsbogen  
- lahmendes Finale - öde Präsentation **3/10**

**ANSPRUCH** EINSTEIGER FORTGESCHRITTENE PROFIS

**MINIMUM** Intel® i3-2100, 2,0 GHz  
Athlon™ II X3 455, 2,0 GHz  
4,0 GB RAM, 10 GB Festplatte

**STANDARD** Core 2 Quad Q8400  
Athlon™ II X3 455, Geforce GTX 260  
4,0 GB RAM, 18 GB Festplatte

**OPTIMUM** Core i5 650  
AMD™ Phenom™ II, 3,0 GHz  
4,0 GB RAM, 16 GB Festplatte

**Großer Spaß für Sniper-Fans.**

**74**

**SPIELSPASS**

Preis/Leistung: Gut

**SPIELZEIT** 15 Stunden