Sniper Elite 4

AN DIE SPITZE GEBALLERT

Genre: **Shooter** Publisher: **Sold Out**
Entwickler: **Rebellion** Termin: **14.2.2017**
Sprache: **Deutsch** USK: **ab 18 Jahren**
Spieldauer: **12 Stunden**
Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Fazit

Sniper Elite 4 verbessert sich im Vergleich zum Vorgänger in fast allen Kategorien und setzt sich damit an die Serienspitze.

Von Tobias Veltin und Christian Fritz Schneider

Den Scharfschützen-Haudegen Karl Fairburne verschlägt es nach seinem Afrika-Einsatz diesmal nach Italien. Im Jahr 1943 kommt er hier nach und nach den Machenschaften der Nazigröße Karl Böhm und einer weiteren Ge-

Die X-Ray-Cam zeigt die Verletzungen der Gegner im Detail. Hier zertrümmert unsere Kugel den Kiefer des Gegners. Man kann den Effekt aber auch abschalten.

Christian Fritz Schneider
@GrummelFritz

Auf dem PC macht Sniper Elite 4 eine gute Figur, auch wenn die Grafik sicherlich nicht mit aktuellen Blockbustern mithalten kann. Aber es gibt viele Landschaftsdetails und flüssige Bildraten ohne High-End-Hardware. Und in Sachen Optionen bleiben fast keine Wünsche offen. Hier wurde nicht nur einfach von der Konsole portiert, sondern auch die PC-Vergangenheit der Serie würdig fortgesetzt.

Über die sonstigen Qualitäten und Schwächen des Spiels sagt Tobi genug, ich möchte nur ergänzen, wie spaßig der Shooter im Zwei-Spieler-Koop ist, auch ohne Hardcore-Einstellungen. Der Wechsel zwischen gemeinsamem Schleichen und plötzlicher Action-Panik, wenn man dann doch auffliegt, sorgt regelmäßig für Höhepunkte. Wenn ein Kumpel aus Hunderten Metern Entfernung nach und nach die Gegner ausschaltet, die mich gerade einkesseln und ich dabei auch noch seine Röntgen-Cam sehe, ist das zwar eklig, aber auch aufregend. Gut gemacht, Sniper-König.

Ungeschnitten in Deutschland

Sniper Elite 4 erscheint in Deutschland ungeschnitten, die X-Ray-Cam ist ebenso enthalten wie Bluteffekte. Verfassungswidrige Symbole gibt es ähnlich wie im dritten Teil auch in den ausländischen Versionen nicht.

Die Schauplätze in Sniper Elite 4 sind in der Regel Phantasieprodukte.

heimwaffe des deutschen Reiches auf die Schliche, er trifft auf Partisanenkämpfer und muss sogar die Hilfe der Mafia in Anspruch nehmen, um seine Ziele zu erreichen. Zwar versucht Entwickler Rebellion vor den Missionen etwas mehr Persönlichkeit ins Spiel zu bringen, indem wir direkt mit Figuren wie Partisanenchefin Sofia oder Mafioso Dinelli sprechen können (um uns Haupt- und Nebenaufgaben abzuholen), doch diese bleiben ebenso flach wie die meisten Dialoge. Immerhin ist aber die deutsche Sprachausgabe gut gelungen, auch wenn Fairburne für unsere Begriffe etwas zu cool klingt.

Das spielerisch ausgereifteste Sniper Elite

Ihre großen Stärken hatte die Serie ohnehin schon immer woanders, und Teil vier macht da keine Ausnahme. Mehr noch, beim Gameplay präsentiert sich Sniper Elite 4 als das bislang ausgereifteste und rundeste Kapitel der Serie. Grundsätzlich bleibt das reine Vorgehen zunächst gleich: Es gilt erstmal, die Gegend mit dem Fernglas auszuspähen, Gegner zu markieren und dann vorsichtig das weitere Vorgehen zu planen. Durch kleinere Verbesserungen kommt aber mehr Varianz ins Spiel. So können wir jetzt beispielsweise an bestimmten Objekten und Wänden emporkraxeln oder Zusatzfunktionen für manche Gegenstände nutzen, indem wir zum Beispiel Granaten in fiese Sprengfallen umfunktionieren. Außerdem finden wir nun Unterschallmunition in den Levels, die uns für die nächsten ein bis zwei Magazine lautlos ballern lässt; manche Umgebungsobjekte wie Lastkräne lassen sich durch gezielten Beschuss zur kreativen Gegnerbeseitigung nutzen. Das führt zu deutlich mehr Experimentierfreude in den Levels und zu einem immer wieder spannenden Katz-und-Maus-Spiel mit den Gegnern.

Einer der größten Kritikpunkte am Vorgänger war die künstliche Intelligenz, und hier hat Rebellion glücklicherweise nachgebessert. Die Burschen sind aufmerksamer und bemerken zum Beispiel, wenn einer ihrer Kollegen fehlt, oder sie durchsuchen die Umgebung, wenn sie eine Leiche entdecken. Wenn sie uns erspähen, nehmen sie uns gezielt unter Feuer, rücken unaufhaltsam auf unsere Position vor und fallen uns oft auch in die Flanke oder den Rücken – klasse! Außerdem müssen wir bestimmte Gegnertypen besonders im Auge behalten beziehungsweise sollten diese priorisiert ausschalten. Funker beispielweise können bei Alarm in der Nähe eines Funkturms Verstärkung herbeirufen, was für uns oft tödlich ausgeht, ein anderer Gegnertyp kann per Leuchtpistole sogar einen Luftschlag anfordern. Blöderweise gibt es hie und da immer noch ein paar Aussetzer der künstlichen Intelligenz und hin und wieder kann es nerven, wenn uns ein Gegner gefühlt auf 200 Meter entdeckt, unter dem Strich haben wir uns aber bei keinem anderen Spiel der Sniper-Elite-Reihe weniger über die KI aufgeregt.

Groß und schön: Die Areale

Dazu profitiert Sniper Elite 4 von den zehn hervorragend gestalteten und enorm ab-

Dieser Soldat nähert sich unserer letzten bekannten Position (roter Schemen) und damit seinem sicheren Tod.

Hin und wieder muss das Maschinengewehr sprechen, allerdings macht das höllischen Lärm und ruft oft weitere Gegner auf den Plan.

Die Einsatzgebiete sind so riesig wie abwechslungsreich. Die zweite Mission führt uns beispielsweise ins malerische Küstenstädtchen Bitanti.

Tobias Veltin
@FrischerVeltin

Als bekennender Sniper-Elite-Fan hatte ich schon die Befürchtung, dass mit Teil vier so etwas wie Ermüdungserscheinungen einsetzen könnten. Doch weit gefehlt, spätestens in der zweiten Mission war ich wieder mittendrin und vollends gepackt von Sniper Elite 4. Ich liebe einfach das vorsichtige Gameplay, das Versteckspielen mit den Gegnern, das Auskundschaften und das Zuschlagen aus dem Hinterhalt. Sniper Elite 4 erinnert zwar in vielerlei Hinsicht an seinen direkten Vorgänger (z.B. sieht das Waffenauswahlmenü exakt gleich aus), macht aber auch viele Dinge bedeutend besser. Die Areale sind weitläufiger und erlauben dank Klettermechanik sowie Item-Funktionen mehr Taktiken und Optionen denn je, außerdem sind die Gebiete abwechslungsreicher als die oft doch gleichartig wirkenden Sandlevel in Afrika. Über die KI wird der ein oder andere sicher immer noch schimpfen, ich finde sie aber im Vergleich zu anderen Sniper Elites merklich verbessert. Die Feinde setzen mich immer wieder gut unter Druck, gehen koordiniert vor und überraschen mich hie und da sogar. Ich hätte beispielsweise nicht damit gerechnet, dass ein feindlicher Scharfschütze seine Rückseite mit Stolperminen sichert, in die ich natürlich fröhlich hineingetappt bin. Zusammen mit der recht langen Kampagne, den vielen Nebenmissionen, dem Sammelkram sowie den Koop- und Multiplayermodi wird Sniper Elite 4 damit für mich zum bisher besten Serienteil. Für einen Gold-Award reicht es wegen Storyschwächen zwar nicht, trotzdem sollte jeder, der mit Stealth und allgemein ruhigem Gameplay etwas anfangen kann, unbedingt einen Blick riskieren. Denn Spaß macht auch das vierte Sniper Elite wieder jede Menge!

Dank Messer sind wir auch auf kurze Distanz nicht wehrlos.

wechslungsreichen Levels, die zweifellos zu den besten der Serie zählen. Die Gebiete sind deutlich größer als in den Vorgängern, was dem Spielgefühl ungemein zugutekommt. So gibt es immer eine Möglichkeit, unterzutauchen, einen anderen Weg zu wählen oder Gegner abzulenken. Schön in die Hauptmissionen sind auch etliche Nebenaufgaben verwoben.

Andere Neuerungen sind zwar gut gemeint, wir hätten uns aber eine entschiedenere Umsetzung gewünscht. Wie schon im dritten Teil sammeln wir zum Beispiel für Abschüsse, Ablenkungen oder bestimmte Treffer Erfahrungspunkte, die uns nach und nach im Rang steigen lassen. Bei jedem fünften Aufstieg schalten wir zwei neue Fertigkeiten frei, von denen wir eine im nächsten Einsatz einsetzen dürfen. Die Regeneration unserer Herzfrequenz beispielsweise, oder eine Verringerung des Fallschadens. Schade allerdings, dass es insgesamt nur zwölf Fertigkeiten gibt, von denen viele zudem kaum bemerkbar sind. Klasse ist dafür, dass es für jede Waffe Mini-Challenges gibt (z.B. 100 Kills über 100 Meter), die dann wiederum neue Boosts wie verbesserte Schadenswerte freischalten.

Genügend Langzeitmotivation

Mehr als seine Vorgänger setzt Sniper Elite 4 zudem auf Langzeitmotivation. Jede der zehn Hauptmissionen hat mindestens drei Nebenziele, diverse Herausforderungen wie »Kein Einsatz von Pistolen in dieser Mission« und zig Sammelgegenstände. Dazu kommen diverse Koop- und Vs.-Modi, wir können unter anderem gegen immer stärker werdende Gegnerwellen antreten oder die Kampagne zu zweit angehen, Masochisten wählen die höheren Schwierigkeitsgrade ohne Zielhilfen oder Anzeigen. Ärgerlich sind aber auch hier technische Ungereimtheiten: So hat das Spiel einmal automatisch gespeichert, während wir gerade von einer Klippe in den Tod stürzten. Bei Ragdoll-Aussetzern überschlagen sich die Gegner gerne mal wild und höchst unrealistisch. Außerdem leiden die deutschen Texte hier und da unter Rechtschreibpatzern oder so unglücklichen wie mitunter witzigen Übersetzungsfehlern. So steht in der Buttonanzeige an einem durch einen Tritt zu zerstörenden Nebenziel beispielsweise »Rausschmiss« für das englische »Kick«.

Saubere Arbeit

Die Grafik-Engine von Sniper Elite 4 kann zwar nicht mit Blockbuster wie Tom Clancy's The Division oder Battlefield 1 mithalten, die Entwickler gleichen diese Schwäche aber mit stimmungvollen Landschaftsdetails aus. Und die bunten Häuser der italienischen Küstenstädte sind echte Hingucker. Dynamische Lichteffekte und hohe Sichtweiten ohne auffallend störende Pop-ups sind außerdem lobenswert. Zudem braucht man nur einen guten Mittelklasse-PC, um ordentliche Frameraten zu erreichen. Und wenn es doch nicht flüssig läuft, kann man die Grafik mit etlichen Optionen ans eigene System anpassen. Vorbildlich: Die Auswirkungen der Grafikoptionen werden im Menü auch gleich erklärt. Bei der frei belegbaren Steuerung mit Maus und Tastatur gibt es auch fast nichts zu meckern, höchstens die eingeschränkte Bewegungsfreiheit beim Sprinten ist etwas ungewohnt, wenn man nicht Shooter wie Gears of War mit GamePad gespielt hat. Eine Field-of-View-Einstellung (FOV) fehlt ebenso, die 3rd-Person-Kamera ist aber weit genug von der Spielfigur weg, damit das nicht zu einem Problem wird. Alles in allem hat Rebellion auf dem PC eine saubere Arbeit abgeliefert. ★

SNIPER ELITE 4

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3-2100 / AMD FX-4100	Core i7-3770 / AMD FX-8370
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870	Geforce GTX 970 / Radeon RX 480
4 GB RAM, 20 GB Festplatte	8 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ✚ große, detaillierte Areale
- ✚ Licht- und Schatteneffekte
- ✚ ordentliche deutsche Vertonung
- ➖ viele hölzerne Animationen
- ➖ einige technische Unsauberkeiten (Clippingfehler etc.)

SPIELDESIGN

- ✚ gutes Scharfschützen-Gameplay
- ✚ tolle Stealth-Mechanik
- ✚ abwechslungsreiche Missionen
- ✚ größere Areale ermöglichen mehrere Taktiken
- ➖ Fähigkeitenbaum recht oberflächlich integriert

BALANCE

- ✚ vier Schwierigkeitsgrade
- ✚ im Vergleich zum Vorgänger verbesserte KI
- ✚ praktisches Schnellspeichersystem
- ➖ Gegner sehen teilweise zu gut

ATMOSPHÄRE / STORY

- ✚ stimmungsvolle Areale
- ✚ spannende Katz- und Maus-Spiele mit den Gegnern
- ✚ tolles Sniper-Gefühl
- ➖ flache Charaktere
- ➖ belanglose Story

UMFANG

- ✚ Kampagne mit zehn Kapiteln
- ✚ viele Waffen und Items
- ✚ Nebenmissionen und Sammelobjekte
- ✚ Wellen- und Vs.-Modus
- ➖ Koop nur für zwei Spieler

FAZIT

Tolles Scharfschützenspiel, das vor allem mit seinen riesigen Arealen, den taktischen Möglichkeiten und tollem Stealth-Gameplay glänzt.

Auch das Hitman-Level Sapienza ist an die Städte in der Cinque Terre angelehnt.