Sniper Elite 4

Spieltitel	**Sniper Elite 4**
Genre	Tactical Shooter, stealth
Publikationsjahr	2017
Publishers	Rebellion Developments, Game Source Entertainment, Sold-Out Software
Designer	Rebellion Developments
Analyse von	Robin Good und Samuel Knüsel

Spielbeschrieb

Sniper Elite 4 ist ein taktischer Shooter mit Stealth-Elementen, der aus der Third-Person-Perspektive gespielt wird. Wenn der Spieler einen Feind mit einem Scharfschützengewehr aus großer Entfernung tötet, wird das X-Ray-Kill-Cam-System aktiviert, bei dem die Kamera des Spiels der Kugel vom Scharfschützengewehr zum Ziel folgt und zeigt, wie Körperteile, Knochen oder innere Körperorgane durch die Kugel gebrochen oder zerrissen werden. Das System wurde auch um Splitter-, Nahkampf- und Stealth-Kills erweitert. Die künstliche Intelligenz des Spiels wurde verbessert, so dass die Gegner auf die Aktionen des Spielers reaktionsfähiger reagieren können. Wenn ein Feind getötet wird, beginnen andere Feinde aktiv mit der Suche nach ihm.[3] Der Spieler ist mit einem Fernglas ausgestattet, das ihm zeigt, wo sich die Feinde befinden und welche Waffen sie tragen, sowie die Möglichkeit, Gegner und Objekte zu markieren. Im Spiel gibt es den Rang „Offiziere“. Den Offizier so früh wie möglich zu töten, wird seine Armee zum Rückzug veranlassen, während die Tötung des Offiziers am Ende eines Einsatzes den Schwierigkeitsgrad deutlich erhöht. Der Spieler kann Fallen stellen und Leichen als Sprengfallen verwenden. Das Spiel bietet auch Nachteinsätze, bei denen der Spieler Lichtquellen entfernen kann, um seine Anwesenheit zu verbergen. Die Karten im Spiel sind erheblich größer als die von Sniper Elite III und bieten den Spielern mehr Freiheit und ein offenes Gameplay.[2] Die Karten weisen auch mehr Vertikalität auf. Das neue Bewegungssystem des Spiels erlaubt es Fairburne, zu klettern und nach Vorsprüngen zu greifen. Kooperative Missionen und wettbewerbsfähige Mehrspielermodi werden wieder eingeführt.

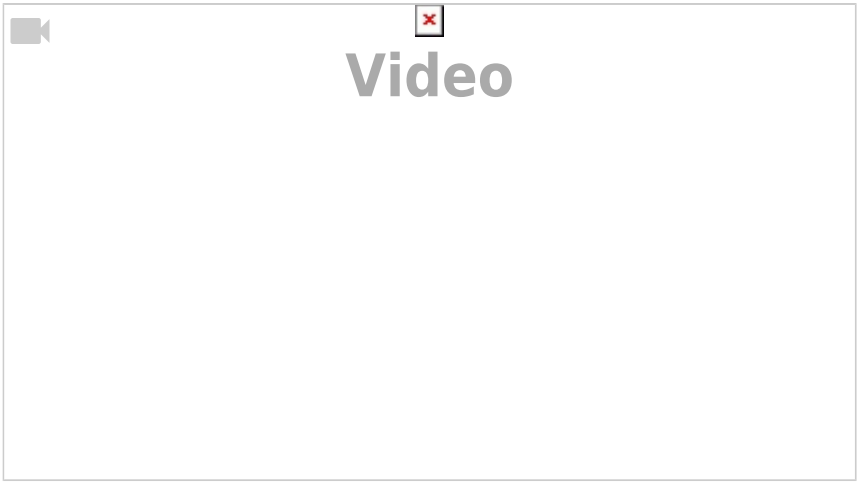
Quelle: https://de.wikipedia.org/wiki/Sniper_Elite_4

Funktionale Soundanalyse

Bezogen auf die Wahrnehmung

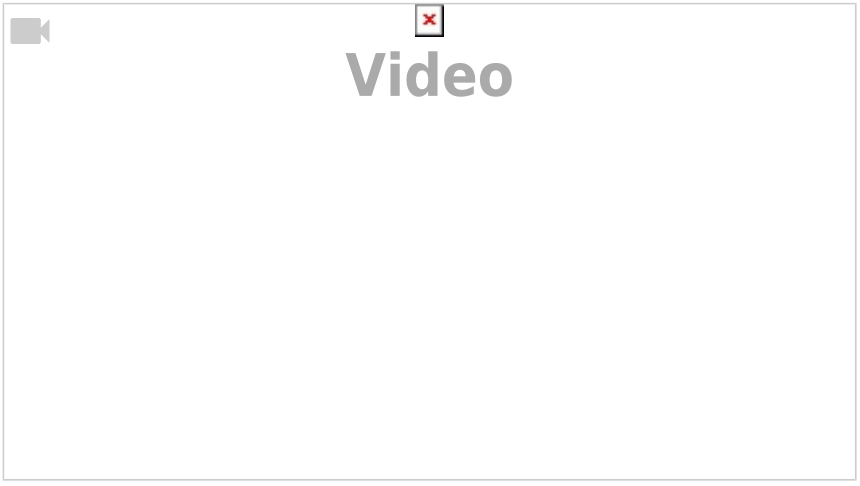
Verstärkung der Immersion

Der Spieler verursacht Bewegungsgeräusche beim laufen und robben. Bei diesen Sounds hört man den Untergrund die Kleidung und Metallische Geräusche welche viel zur Immersion beitragen. Beim Schleichen wird der Bewegungssound etwas leiser und übermittelt dem Spieler, dass Gegner einem weniger gut hören und so nicht so schnell entdecken.



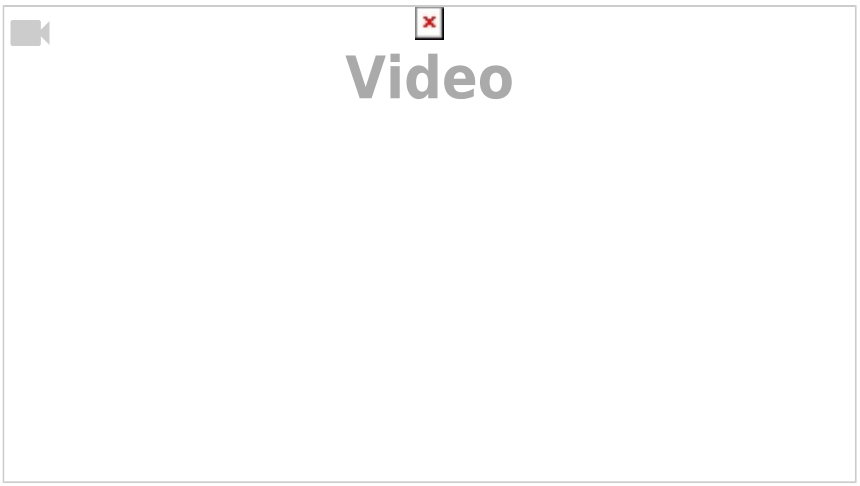
Bewegungsgeräusche

Beim Durchsuchen einer Leiche wird ein Raschelgeräusch abgespielt, welches zur Immersion beiträgt, findet man ein Item, wird ein dumpfer metallischer Sound abgespielt welcher etwas unpassend klingt.



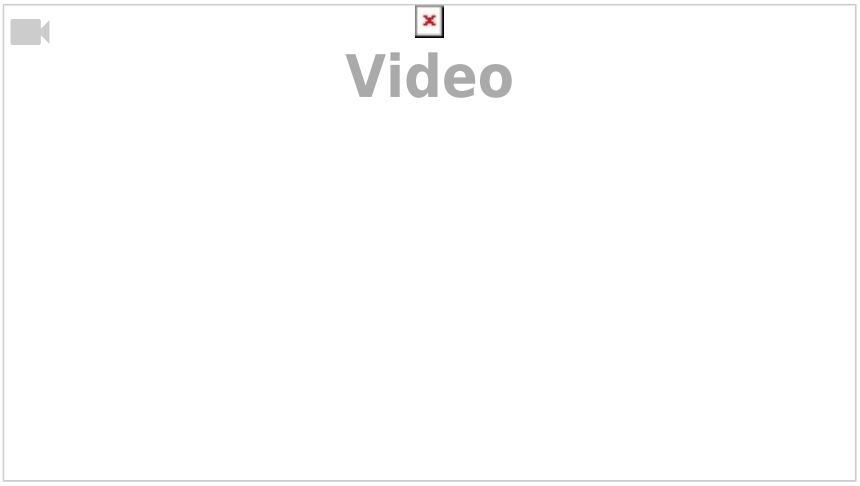
Durchsuchen einer Leiche

Als Umgebungsgeräusche im Kampfgebiet werden subtile Schussgeräusche aus der Entfernung verwendet.



Schussgeräusche

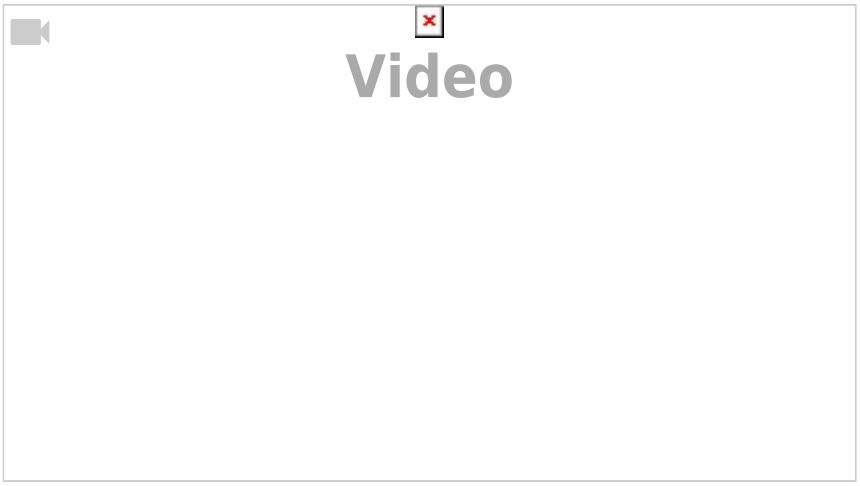
Dieser Umgebungssound behält den Ton und die Amplitude, auch wenn ein Gebäude betreten wird.



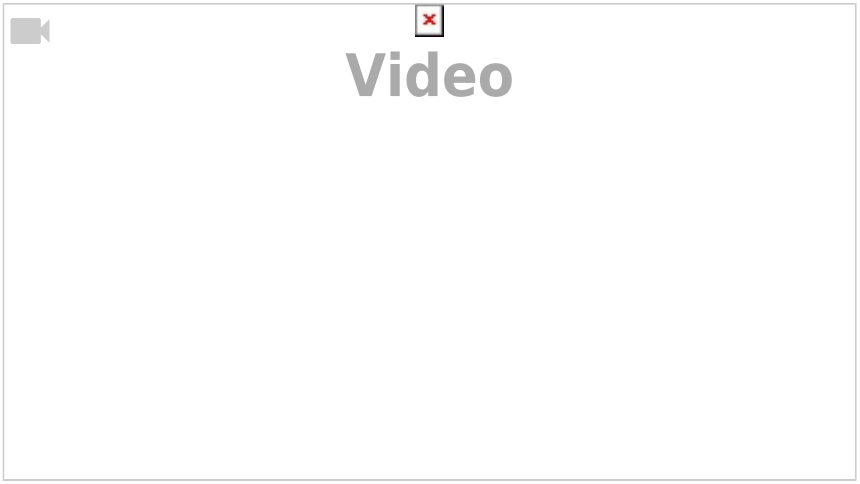
Gleicher Sound in Gebäude

Feedback

Feuert man einen Schuss ab, so erhält man ein direktes Feedback. Der Sound hat viel Impact auf den Spieler und zeigt wie viel Kraft in jeder Waffe steckt.

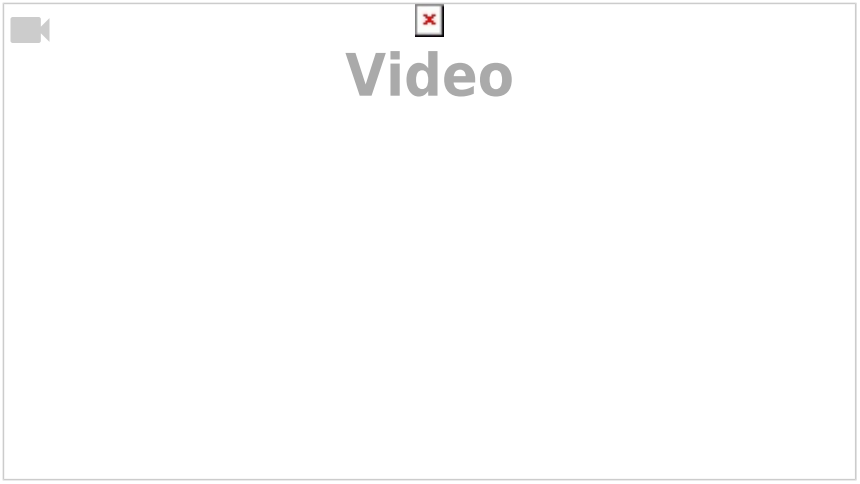


Sniper



Pistole

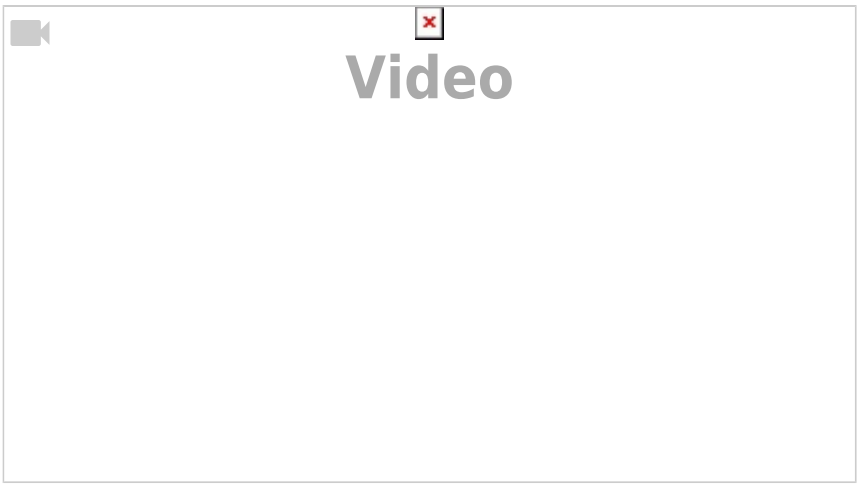
Um eine Waffe zu wechseln öffnet man ein Quickmenü welches einen Sound abspielt beim öffnen und schliessen.



Quickmenü

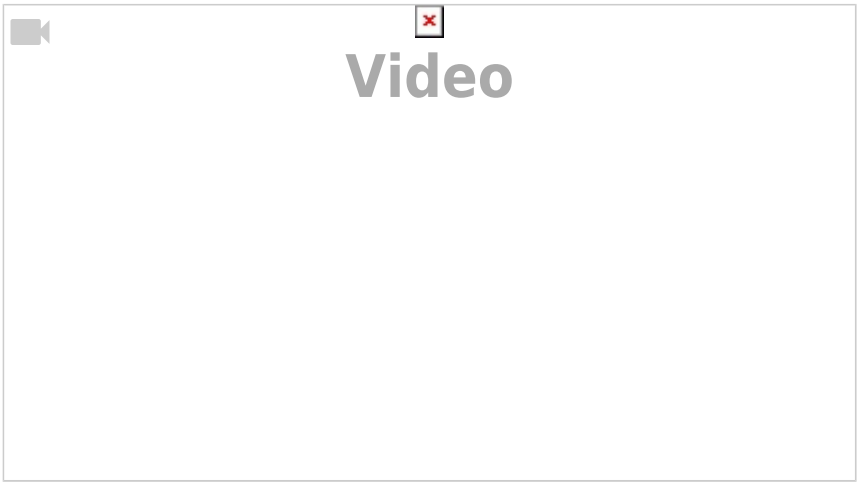
Fokussierung der Aufmerksamkeit

Schaut der Spieler durch das Zielfernrohr so fokussiert sich der sound die Umgebungsgeräusche werden leiser und man hört fast nur noch seinen Herzschlag. Dies kommuniziert einem die wichtigkeit dieser Action. Dieser Effekt wird noch einmal verstärkt wenn der spieler die luft anhält um sich zu beruhigen und der Herzschlag auch ausgeblendet wird.



Fernrohr

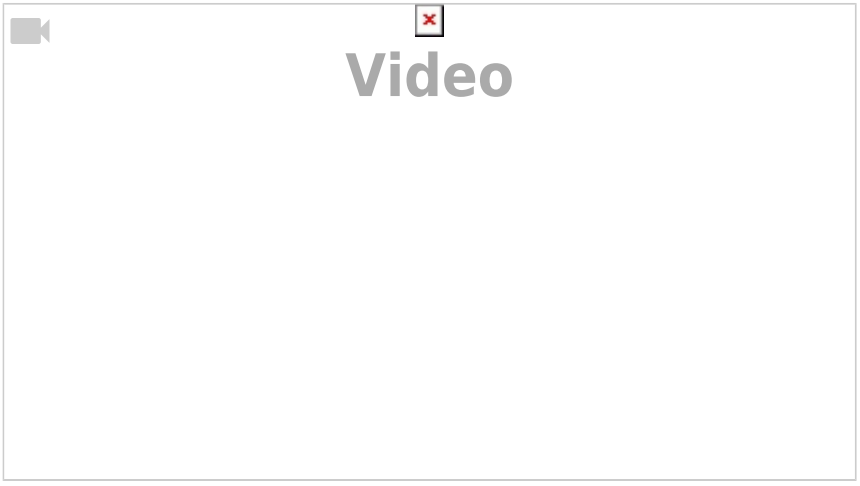
Beim Öffnen der Karte werden alle Umgebungsgeräusche verstummt.



Karte

Verdeutlichung

Beim aufnehmen von Items aus einer Box wird ein generischer Sound abgespielt welcher zur Kommunikation des Erfolgs dient jedoch bietet dieser Sound einem keine Information zum aufgenommen Item.

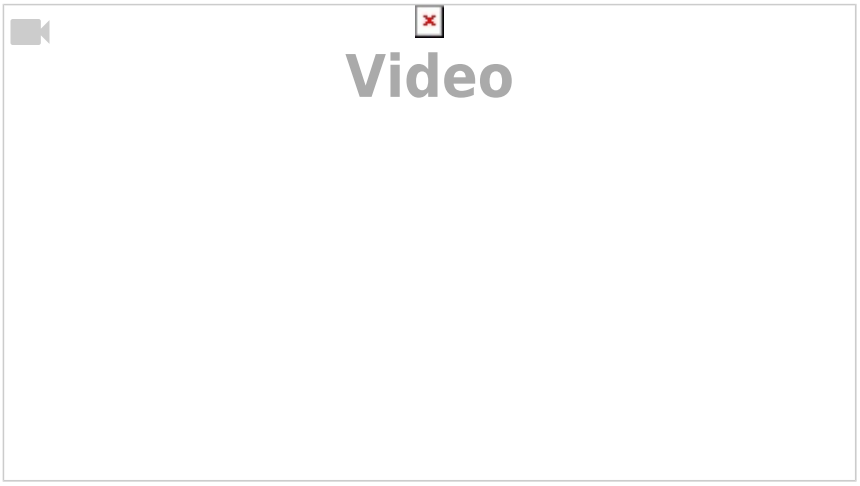


Box Pickup

Bezogen auf das Verhältnis Aktion -> Sound

Einfache Aktion im Game löst Sound aus

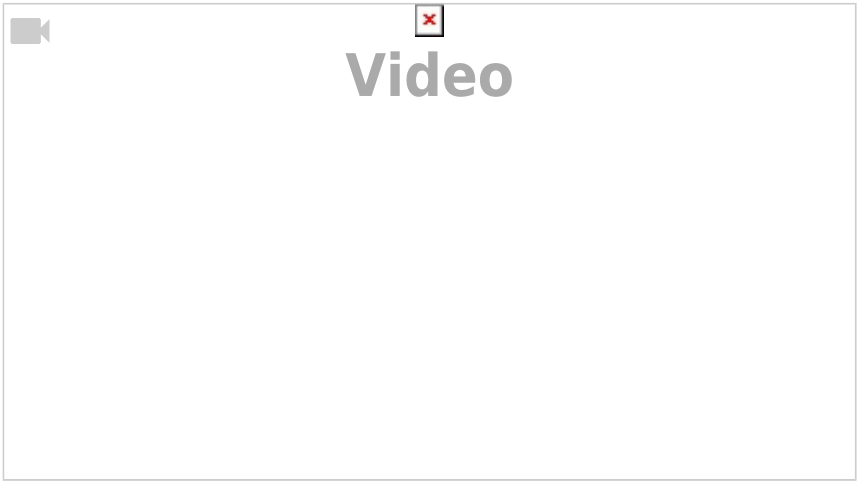
Das UI ist im spiel sehr simpel gehalten, jedoch stilistisch gut angewendet. Beim Drüberfahren von Aktionsfeldern gibt es waffenähnliche Klickgeräusche, sowie ein weiteres waffenähnliches Geräusch bei der Auswahl von Aktionsfeldern.



User Interface

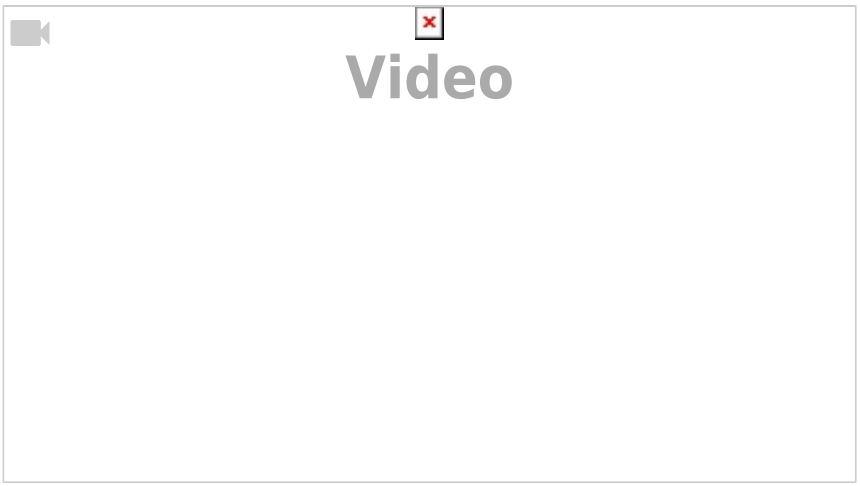
Zustandsänderung

Lässt der Spieler sich von einem Vorsprung auf den Boden fallen gibt ein Aufprall Sound und der Spieler schnauft laut. Dies dient zur Immersion und Kommunikation dass der Spieler erst landen und sich stabilisieren muss bevor man sich wieder voll bewegen kann.



Spieler lässt sich fallen

Rennt der Spieler zu lange am stück so verliert man den Atem und der Spieler fängt an laut zu schnaufen.

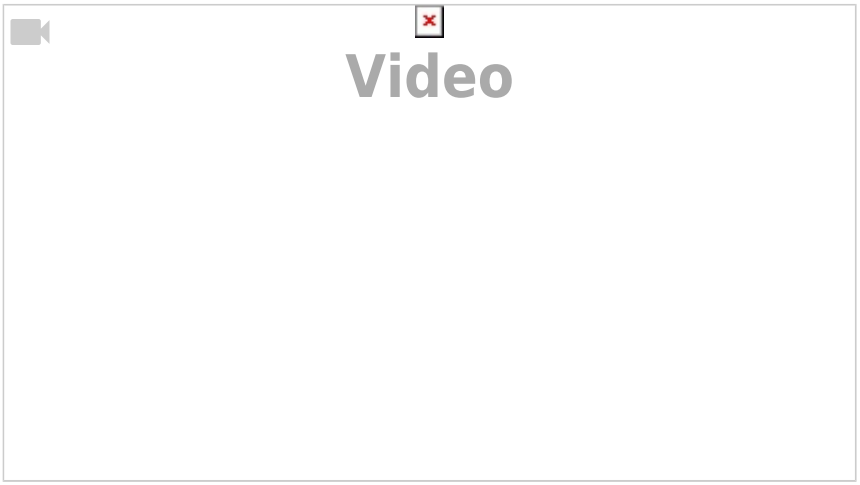


Ausdauer

Bezogen auf die Kommunikation mit dem Spieler

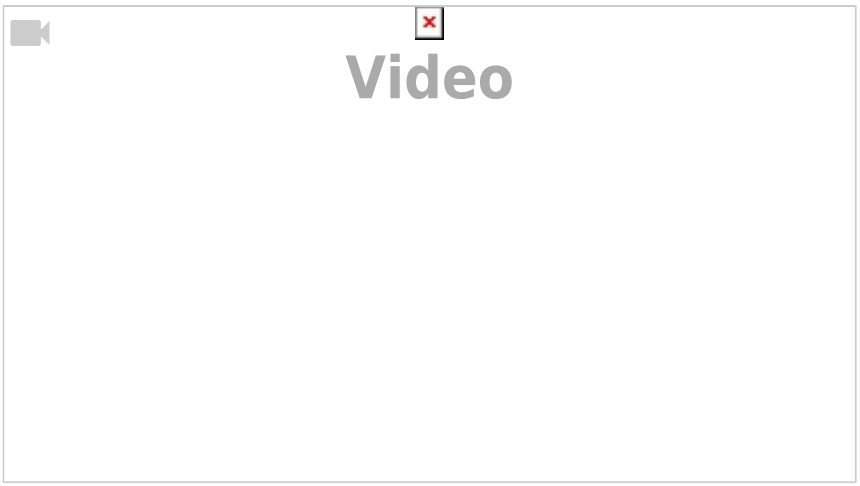
indirekte Kommunikation

Wenn ein NPC etwas merkwürdiges hört/sieht, was auf den Spieler deutet, so geben diese Kommentare dazu ab. Dies hilft dem Spieler nicht entdeckt zu werden.

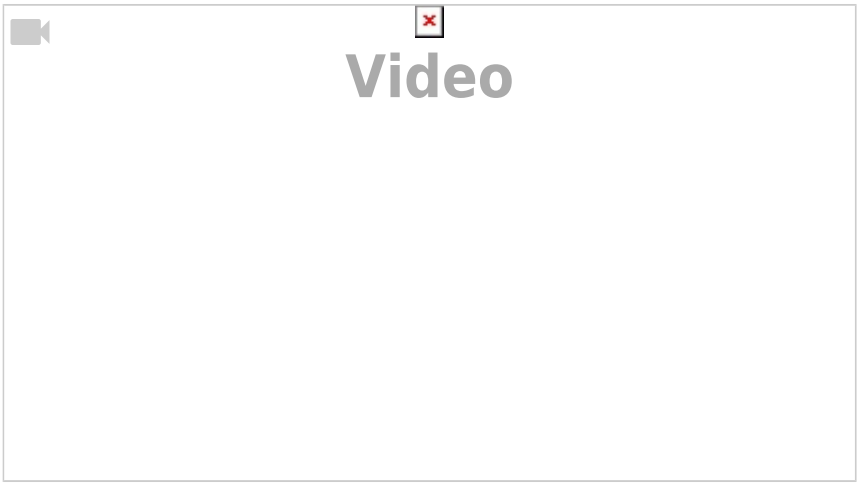


NPC

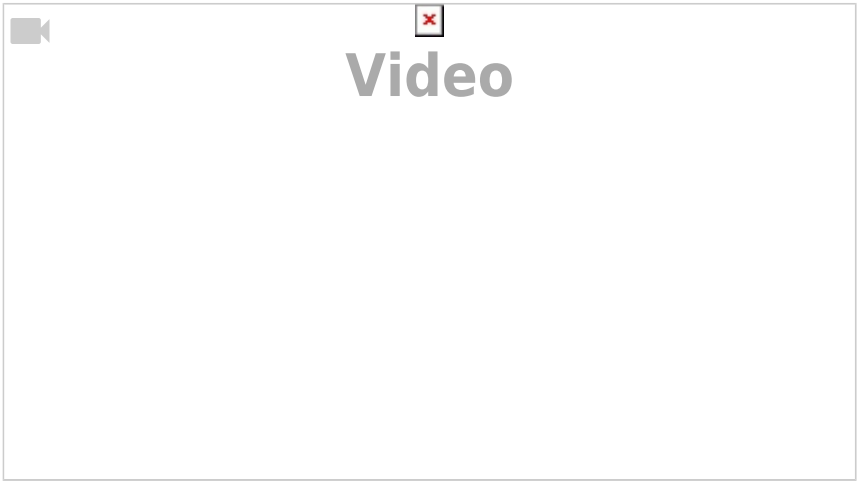
Kommunikation der Umgebung



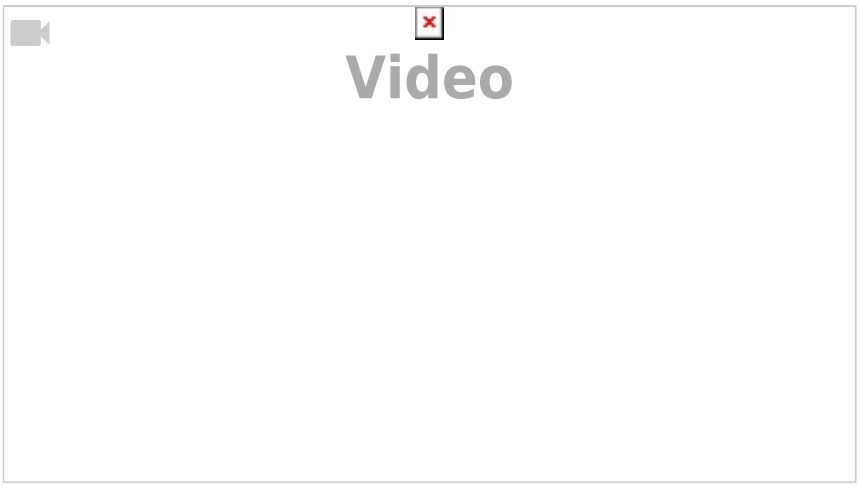
Wald, Tag



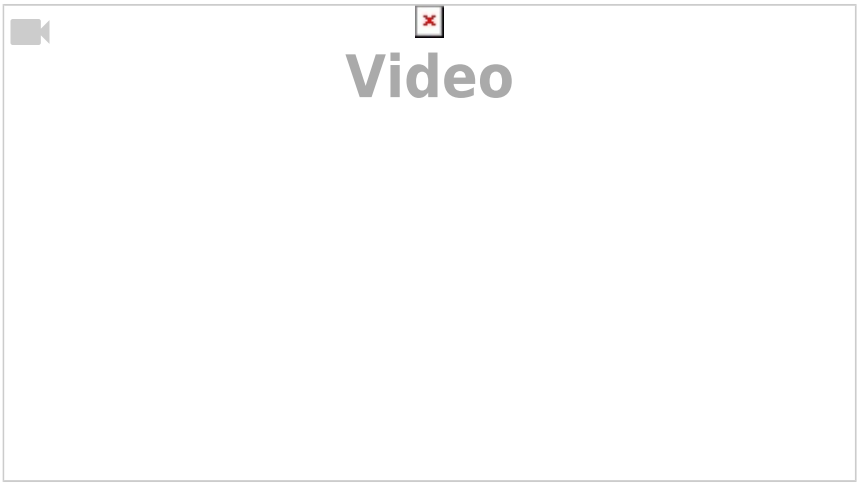
Wald, Nacht



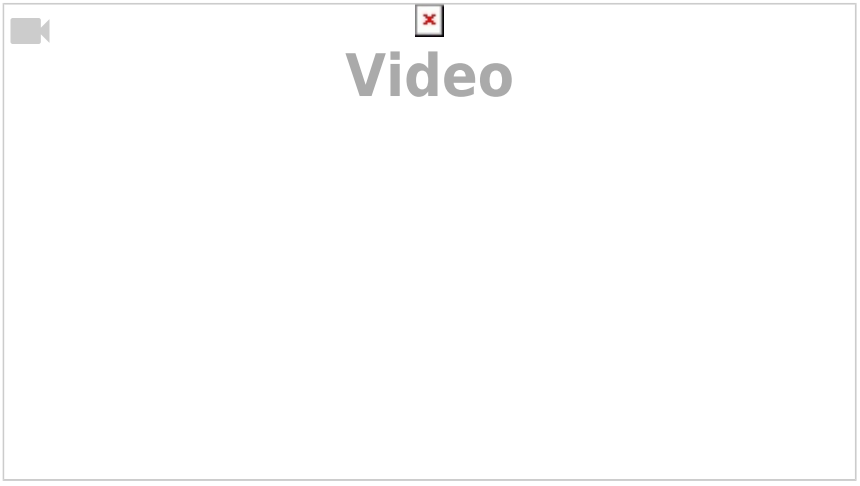
Wald, Winter



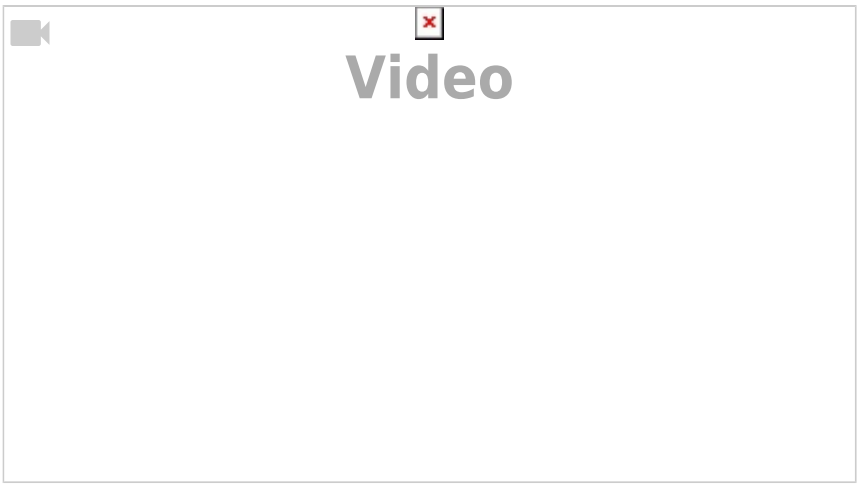
Tag, verlassenes Dorf (Kampf)



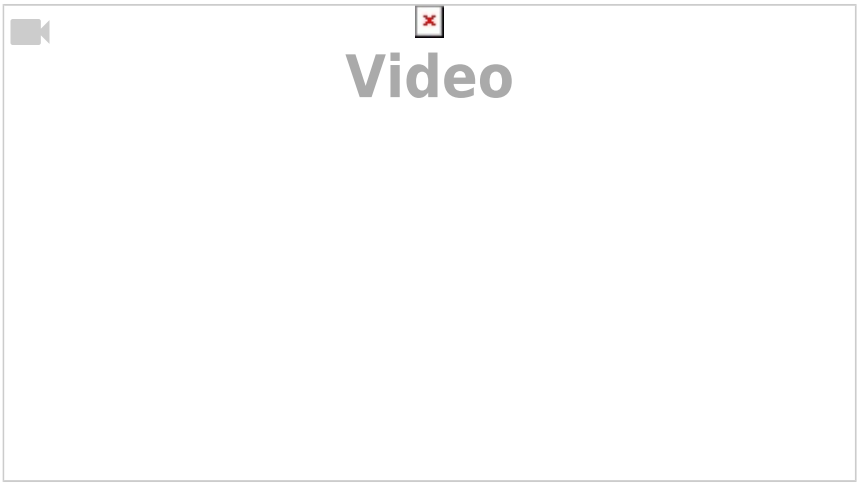
Nacht, verlassenes Dorf (Nähe von Strand)



Hafen, Nacht



Bunker

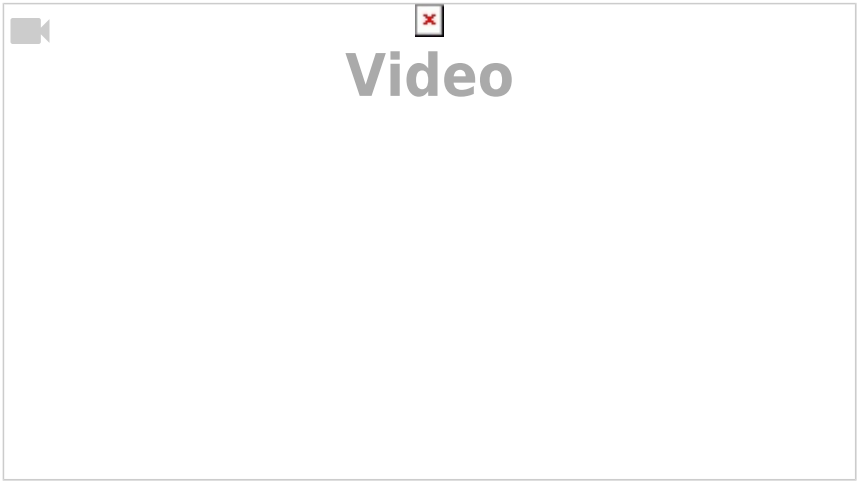


Maschinenraum

Bezogen auf Raum

Nutzung zur Navigation / Orientierung

Stimmen sind klar zu erkennen, obwohl eine Wand dazwischen ist. (Kann aber auch als Gameplay-Element begründet werden)



Stimmen durch Raum

Beim Betreten eines Raumes ist schön zu erkennen, wie die Umgebungsgeräusche von Draussen verschwinden.
Umgebungsgeräusche wechseln

Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Dramatisierung, emotionale Hinweise

Narrative Lautsprecherdurchsage

Sobald man eine Mission abgeschlossen hat, oder sich eine Mission updated, so gibt es einen belohnenden Klang und eine kurze Musikpassage. Ebenfalls Spricht der Narrator kurz.
Mission Abgeschlossen

Erzielt man einen Kopfschuss auf gewisse Distanz so wird einem eine Killcam angezeigt diese stellt alle Umgebungsgeräusche ab. Der Schuss des Snipers ist fast ohrenbetäubend und hat ein leichtes nach piepsen. Dies kommuniziert dem Spieler welche kraft hinter einem solchen Schuss steckt.
Kopfschuss

Ästhetische Beurteilung

Stil, Genre, Klangästhetik

Der Stil ist eher düster und die Klangästhetik ist etwas dreckig aufgenommen und passt zu einem Kriegs- / Shooter-Spiel.

Subjektiver Gesamteindruck

Das Spiel hat eine gute Umsetzung der Immersion. Der Spieler fühlt das Gewicht das auf einem lastet wenn man einen Gegner in seinem Visier sieht.

Vergleich zum Ersten Teil:

Im Vergleich zum Vorgänger ist bei Sniper Elite 4 die Umgebung viel subtiler und angenehmer gestaltet, sowie die Sounds allgemein besser gemixt. Die Waffengeräusche, sowie der Fokus beim Zielen haben im neuesten Teil viel mehr Bedeutung bekommen. Ebenfalls sind die Umgebungsgeräusche diverser bzw. subtiler geloopt. Der Sound des UI ist viel besser dem Genre angepasst worden und fühlt sich beim Bedienen besser an. Besser beim ersten Teil ist jedoch die Diversität der Pick-Up Sounds, wobei es beim vierten Teil für alle Pick-Up ein einziges Geräusch gibt. Einige Makel, wie zum Beispiel, dass Aussengeräusche, welche drinnen, sowie draussen zu hören sind, gleich klingen wurden jedoch nicht vollständig behoben.

Wiki zum ersten Teil: https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=sniper_elite_2005

o9VmLXJPWZs

From:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/ - **game sound dokumentation**

Permanent link:
https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=sniper_elite_4&rev=1623359258

Last update: **2021/06/10 23:07**