



## Review Saboteur

Saboteur gehört genau wie auch Prototype in die Klasse der Free-World-Games, wenn auch nicht ganz so stark wie etwa ein Rollenspiel wie Gothic oder Risen. Die Welten sind zwar jedes Mal ausgesprochen groß und man ist in seinem Pfad kaum Begrenzungen unterworfen, aber die Interaktion mit dem Spieler ist nicht ganz so groß wie bei Letzteren. Wie selbstverständlich gehört da natürlich zu, dass die Weitsicht, die die Graphikengine ermöglicht, gelinde gesagt riesig ist und man mindestens die gesamte Stadt überblicken kann, sei es Paris mit seinen Vororten und Sehenswürdigkeiten bei Saboteur oder Manhattan bei Prototype.

### Der Anfang:

Bei Saboteur wird man motiviert ins Spiel geworfen, indem man anfangs ein Autorennen gegen einen Deutschen fährt, welcher am Ende durch Betrug



gewinnt. Da er sich als Naziführer entpuppt und eine Gegensabotage nicht sonderlich sportlich nimmt, ist man im Rest des Spiels im Grunde hinter diesem Kerl her, um sich für den Mord an seinem besten Freund zu rächen. Dies mündet wiederum in einem Autorennen und schließlich im Schlusskampf auf dem Eiffelturm, wo das Spiel sich aber noch nicht als beendet betrachtet, sondern die Möglichkeit gibt, weiter zu spielen und alle sogenannten Freies-Spiel-Ziele zu erledigen.

## Das Spiel:

Im Grunde kann man sich direkt von einem Auftrag zum nächsten hangeln und ausschließlich diese erledigen. Diese werden durch Namenssymbole auf der Stadtkarte von Paris in Echtzeit angezeigt, man weiß also jederzeit, wo genau sich sein nächstes Ziel oder der Auftraggeber befindet. Allerdings muss man dazu erst ins Spielmenu, was ein paar Sekunden dauert, so dass man mit dem Mini-Kompass besser bedient ist, der ständig eingeblendet ist. Die Stadt selbst ist ziemlich belebt, Autos fahren mehr oder weniger französisch durch die Straßen, überfahren hin und wieder Leute, die die nicht schnell genug zur Seite gesprungen sind und Gemüse- oder Zeitungsstände bieten ihre Waren an. Bei diesen Spaziergängen bekommt man auch hin und wieder kleine Botschaften zugesteckt, die dann den nächsten Auftrag ergeben können. Die Untergrundorganisation, die man im Grunde am Spielbeginn selbst gegründet hat, steht einem dabei ebenfalls immer wieder zur Seite - als Versorgung und als Auftraggeber.



Außerdem stehen sogenannte Freies-Spiel-Ziele zur freien Erfüllung zur Verfügung.



Diese bestehen meist aus irgendwelchen Besatzungsinstallationen, die zu beseitigen sind. Davon gibt es nicht wenige und deren Erfüllung ist auch nicht sonderlich schwierig, gibt aber Belohnungsgeld, mit dem man sich



dann neue Ausrüstung auf dem Schwarzmarkt kaufen kann. Dabei kann das Ziel ein Propaganda-Lautsprecher sein, die man mit ein paar Schuss zerschießen kann, aber auch eine komplette Flak-Stellung auf einem Dach, auf welches man dann erst einmal ungesehen raufklettern muss, um die Wachen zu erledigen und einen Sprengsatz direkt neben dem Geschütz zu platzieren, um dann natürlich schnell genug wieder weg zu sein, damit man nicht selbst mit in die Luft fliegt.

Man kann das Geschütz aber auch selbst benutzen um damit andere Stellungen und Aussichtsstellungen/Türme zu beschießen und zu zerstören, Autos und Panzer von der Straße zu schießen oder Nazizeppeline vom Himmel zu holen. Bei all diesen Aktionen ist es höchst wahrscheinlich, dass man von einem Soldaten gesehen wird, der dann mit seiner Trillerpfeife Alarm bläst - wenn man ihn nicht schnell genug erwischt. Diese Alarmstufen lassen sich steigern, was Auswirkungen auf die deutsche Nachschubwaffnung und den zu erreichenden Fluchradius hat, um diesem Alarm zu entkommen. Hier kann man sich stundenlang von einem Miniziel zum Nächsten hangeln, ohne die Lust zu verlieren - was durchaus auch wörtlich zu nehmen ist, weil man sich auch an den Stromkabeln von Haus zu Haus hangeln kann. Soldaten, denen man sich ungesehen nähern kann, kann man auch unblutig überwinden, denn dann hinterlassen sie eine saubere Uniform - so der Wortlaut des Tutorials - mit der man sich in einem ungesehenen Moment verkleiden kann, um teilweise unsichtbar durch die gegnerischen Reihen zu schlüpfen. So entgeht man auch dem ein oder anderen Alarm.



Fahrzeuge kann man ebenfalls besteigen und durch das gesamte Spielgebiet fahren, auch über Stock und Stein und auch über Passanten oder Soldaten. Für Soldaten gibt es dabei Bonuspunkte, für Passanten irgendwann Bonusabzüge, die sich in Unbeliebtheit in Verstecken, auf dem Schwarzmarkt oder im Untergrund bemerkbar machen. Sogar für das Sammeln von Fahrzeugen für die eigene Garage gibt es Boni.

Diese Boni entpuppen sich als erweitertes Bonussystem jenseits von Waffen, Ausrüstung und Geld, die zusätzliche Verstecke für Notsituationen, schnelleres Scharfmachen von Sprengsätzen und derlei Fähigkeiten versprechen. Zusammengefasst sind sie ein zusätzlicher Ansporn die Zusatzziele zu erledigen, um dann doch noch zum Beispiel die vierte Eisenbahnbrücke zu sprengen, die für den nächsten Bonus nötig sind.

Diese Boni entpuppen sich als erweitertes Bonussystem jenseits von Waffen, Ausrüstung und Geld, die zusätzliche Verstecke für Notsituationen, schnelleres Scharfmachen von Sprengsätzen und derlei Fähigkeiten versprechen. Zusammengefasst sind sie ein zusätzlicher Ansporn die Zusatzziele zu erledigen, um dann doch noch zum Beispiel die vierte Eisenbahnbrücke zu sprengen, die für den nächsten Bonus nötig sind.

## Die Spielmechanik:

Gesteuert wird wie hinlänglich bekannt und bewährt mit der W-A-S-D-Kombination, springen mit der Leertaste lässt uns ebenfalls Häuserfronten und anderes hinaufklettern, was ansonsten recht automatisch vonstattengeht und keiner größeren Intelligenz unsererseits bedarf. Die Waffenauswahl liegt ein bisschen merkwürdig, eher konsolentypisch auf den Zahlen 1-4, ordnen sich jedoch auf dem Bildschirm ein nichtlinear als Kreuz an. Dabei lassen sich



auch nur diese vier Bewaffnungen mitführen, auch wenn sich die Feuerwaffe jederzeit durch Aufsammeln vom Gegner ändern lässt. Die Sprengsätze, einmal mit Lunte und einmal mit Fernzünder, sind fest vorgegeben. Des Weiteren lässt sich zusätzlich rennen und langsam gehen, was den erzeugten Aufmerksamkeitsradius, in dem man von Soldaten wahrgenommen wird, vergrößert oder verkleinert. Die Zeit, die dabei ein alarmierter Soldat braucht, um einen als Gefahr wahrzunehmen und Alarm zu schlagen wird dabei durch einen sich füllenden Rand um die Mini-map übersichtlich symbolisiert.

Das Schadensmodell der eigenen Fahrzeuge ist dabei ähnlich verzeihend wie das der eigenen Figur, denn einen Energiebalken gibt es nicht. Wenn man Schüsse einsteckt, so färbt sich der Bildschirm langsam mit Blutspritzern, die mit der Zeit wieder verschwinden. Hat man zu viel eingesteckt, ist man tot. Das Ganze ist ein bisschen diffus, funktioniert aber gut, da man nicht dauernd auf der Suche nach dem nächsten Gesundheitspaket ist und man automatisch wieder fit wird.

Das Schadensmodell der eigenen Fahrzeuge ist dabei ähnlich verzeihend wie das der eigenen Figur, denn einen Energiebalken gibt es nicht. Wenn man Schüsse einsteckt, so färbt sich der Bildschirm langsam mit Blutspritzern, die mit der Zeit wieder verschwinden. Hat man zu viel eingesteckt, ist man tot. Das Ganze ist ein bisschen diffus, funktioniert aber gut, da man nicht dauernd auf der Suche nach dem nächsten Gesundheitspaket ist und man automatisch wieder fit wird.

## Die Präsentation:

Dass Zwischensequenzen vollvertont sind, erwartet man heutzutage einfach. Dass die Story in eben solchen Zwischensequenzen erzählt wird ebenfalls. Dass man aber in gerade diesen Sequenzen, die wie allgemein üblich, in Spielgraphik darge-





stellt werden, die Kameraperspektive mit der Maus live ändern kann und die Tiefenunschärfe hier zugeschaltet ist, ist dann schon der Zuckerguss auf der ohnehin schon hochgezüchteten Graphik. Hin und wieder darf man zwischen Antwortmöglichkeiten wählen, macht am Ende aber trotzdem immer das Gleiche. Passen die Dialoge nicht ganz in die Zwischensequenz, bekommt man den Rest auch gerne mal in der nachfolgenden Verfolgungsjagd oder Langstreckenreise von seinem Begleiter erzählt, damit keine Langeweile beim Zuschauen aufkommt.

Überstrahleffekte wie man sie vom HDR-Rendering her kennt, verschönern nicht nur die Stadt sondern auch die leichten Mädchen im Varieté. Orte in Paris erkennt



man wieder, wenn man sie schon einmal in der Realität besucht hat, wie zum Beispiel den Elefanten beim Moulin Rouge, den Eiffelturm natürlich oder Sacré-Cœur de Montmartre mitsamt seinen vielen Treppen, und auch den unvermeidlichen Champs-Élysées.

Die freundliche Stimmung in befreiten Gebieten unterscheidet sich auch graphisch vom Naziterritorium. Letzteres wird dabei eher in Grauschattierungen gehalten und man bekommt sofort die Tristesse und Angst in dieser Gegend zu spüren. Hat man einen Befreiungsauftrag in diesem Gebiet jedoch hinter sich gebracht, so färbt sich die Ansicht in einer Befreiungswelle wieder angenehm farbig ein. Am Ende sind sogar die Gäste im Varieté keine Soldaten mehr und die Mädels sind noch leichter bekleidet.

Randbemerkung:

Das Spiel wurde natürlich in Deutschland nicht veröffentlicht, weil die gezeigte Gewalt zu groß gewesen wäre, aber natürlich vor allem, weil ein Nazispiel ohne Hakenkreuze doch arg lächerlich gewesen wäre. Jedoch kann man das Spiel über Ste-



am online oder direkt in Österreich bei einem beliebigen Spielehändler erwerben, auch für diverse Konsolen.

Fazit:

Ich mag diese Open-World-Games ja eigentlich prinzipiell. Schon von der technischen Seite finde ich es bemerkenswert, eine derart große Spielwelt glaubwürdig darzustellen. Dies ist hier ausgesprochen gut gelungen, auch wenn sich die französischen Spielfiguren häufig wiederholen und ziemlich schnell sehr bekannt vorkommen. Bei den Fahrzeugmodellen ist das schon eher glaubwürdig, immerhin war Krieg.



Selbst wenn man nur die Hauptaufträge erfüllt und sich um nicht anderes schert, wird man über fast die gesamte Karte geschickt, fährt Auto, Panzer, Zug und sogar Flugzeug und hat sogar eine horizontalere Erfahrung jenseits der leichten Mädchen um das Hinterzimmer seines Verstecks im Bordell.

Der Schwierigkeitsgrad ist nicht sonderlich hoch, was jegliche Entmutigung vermeidet, denn man hat auch so schon genug zu tun, ist lange genug beschäftigt mit dem Kampf gegen das Böse.