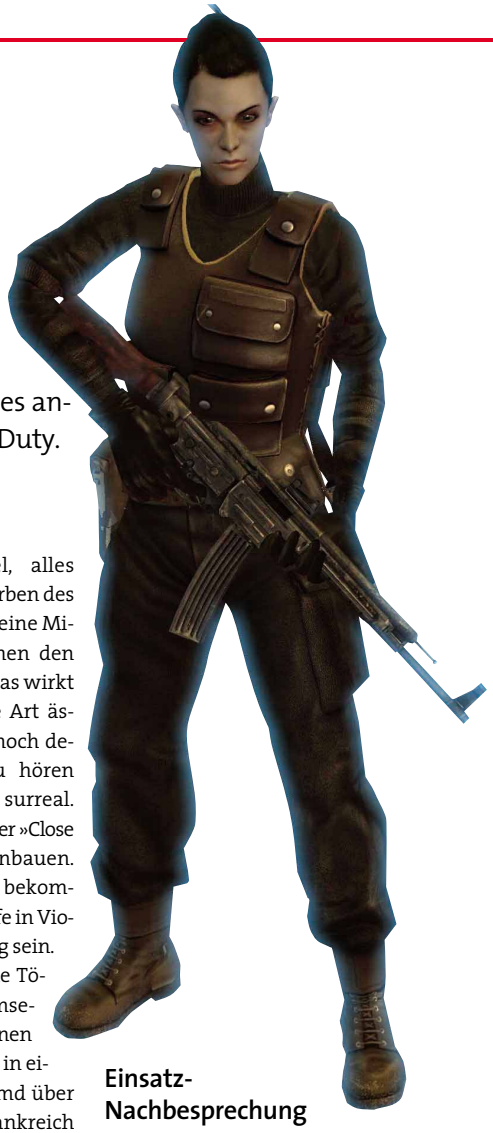
Ein-Frau-Armee

SABOTAGE

Eine zerrissene Heldin schleicht durch den Zweiten Weltkrieg und will es anders machen als die typischen Träger der Medal of Honor beim Call of Duty.



Violette Summer, ein Name wie ein Gedicht. Und wie bei Gedichten, die sich oft erst nach mehrmaligem Lesen ganz erschließen, lauert auch bei dieser seltsamen Frau unter der Oberfläche etwas, das der Spieler des deutschen Actiontitels **Sabotage** erst im Laufe der Geschichte enträtseln wird.

Ungewöhnlich genug: Violette ist zur Zeit des Zweiten Weltkriegs Geheimagentin des britischen Geheimdiensts MI6 und darauf spezialisiert, im Alleingang wichtige Stellungen des Feindes zu sabotieren oder hochrangige deutsche Offiziere auszuschalten. Doch die Hamburger Replay Studios (**Crashday**) wollen es nicht beim bekannten Schleichen und Ballern belassen, sondern planen, dem Programm dazu auch noch eine unverwechselbare künstlerische Note zu geben.

Tödlich surreal

Zunächst wirkt **Sabotage** wie eine Kopie von **Splinter Cell** – nur dass die Handlung nicht in der nahen Zukunft, sondern im Zweiten Weltkrieg spielt, mit einer Frau als Hauptfigur. Spätestens jedoch, wenn Sie Ihren ersten so genannten »Close Kill« erleben, ist es vorbei mit den Parallelen. Schleichen Sie nämlich mit Violette nah an einen Gegner ran und zücken das Messer oder holen mit dem Kolben des Gewehrs aus, sehen Sie das Geschehen nicht mehr in der genretypischen Schulterperspektive. Die Kamera verändert die Position, Sie sehen einen ungewohnten Blickwinkel, alles wird langsamer, die Farben des Bilds verändern sich – eine Mini-Filmszene zeigt Ihnen den Tötungsakt stilisiert. Das wirkt auf eine befremdliche Art ästhetisch. Wenn dann noch dezente Pianoklänge zu hören sind, wird es vollends surreal. 20 unterschiedliche dieser »Close Kills« will Replay einbauen. Welchen Sie zu sehen bekommen, wird von der Waffe in Violettes Händen abhängig sein.

Noch schräger als die Tötungs- sollen die Traumsequenzen werden, in denen Violette beispielsweise in einem weißen Nachthemd über liebliche Felder in Frankreich laufen soll, in den Händen eine Waffe, während um sie herum eine schreckliche Schlacht tobt.

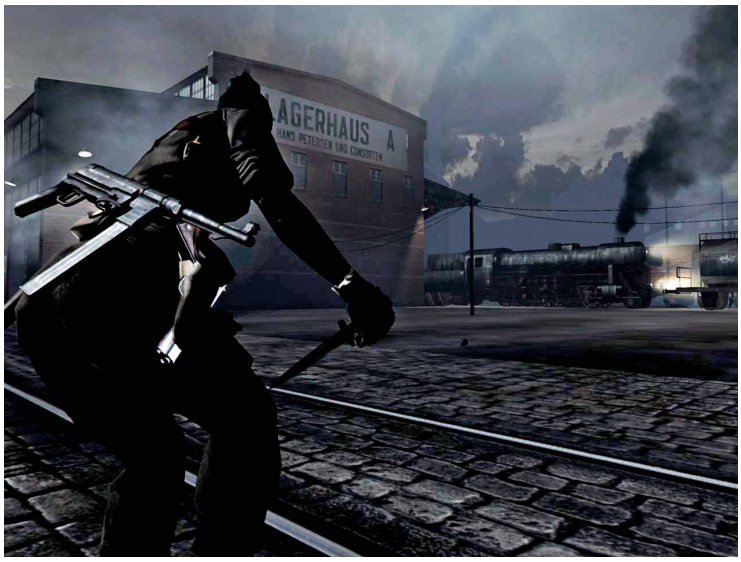
Während der so genannten »Close Kills« erleben Sie das Geschehen aus einem anderen Blickwinkel in einer Art Mini-Film.

Einsatz-Nachbesprechung

Sabotage will trotz der ungewohnten stilistischen Ansätze eine gute Mischung aus Action- und Schleicherei werden, bei der Sie größtenteils frei entscheiden dürfen, wie Sie vorgehen. Jedoch sind einige Abschnitte der zwölf Missionen nicht ohne langsames und bedachtes Vorgehen meisterbar. Wenn Violette etwa in Paris einen Anschlag auf einen deutschen Offizier verüben soll, der die Plünderung von Notre Dame überwacht, dann gilt es, möglichst unentdeckt auf das Dach der Kathedrale zu gelangen, um den Schurken von dort mit einem Scharfschützengewehr aufs Korn zu nehmen. Und zuweilen haben Sie auch gar keine andere Wahl, als die Feinde aus dem Hinterhalt zu erledigen – etwa, wenn Violette nur ein lausiges Messer hat.

Am Ende jedes Einsatzes werden Ihr Vorgehen und Ihre Erfolge (ausgeschaltete Feinde, eingesammelte Orden) ausgewertet. Mit den so verdienten Erfahrungspunkten lassen sich etwa Violettes Stärke und Ausdauer verbessern sowie Waffen mit

In der ersten Mission muss Violette in einen Bunker in Frankreich eindringen und ihn sprengen. Der Weg zur Abholzone führt durch ein Waldstück und vorbei an massig Gegnern.



Im Hamburger Hafen sollen Tankzüge entzündet werden, um Lichtsignale für englische Bomber zu geben. Danach führt die Flucht durch die einstürzenden Lagerhallen.

Das diffuse Licht verrät: eine der surrealen Traumsequenzen steht an.

Untypische Heldin: Violette wirkt erschreckend und gleichzeitig erfrischend unterkühlt.

Zusatzfunktionen ausstatten. Weitere Boni streichen Sie ein, wenn Sie kleinere Spezialaufgaben am Rande Ihrer Mission erledigen. In Notre Dame beispielsweise geht es darum, eine Kiste besonders wertvoller Statuen vor dem Abtransport durch die Deutschen zu bewahren.

Hier muss Violette das Lüftungssystem sprengen.

Lauf, Violette, lauf!

Die Missionen dauern laut der Entwickler zwischen einer und anderthalb Stunden und enden meist in einer halsbrecherischen Flucht. Wenn Violette etwa im Hamburger Hafen für englische Bomber die Position von feindlichen U-Booten markieren soll, indem sie nahe Tankzüge in Brand setzt, wird es schon heiß. Kurz darauf nähern sich bereits die Flieger, an jeder Ecke knallt es, Explosionen erhellen die nächtliche Szenerie. Da gilt es, nicht von den eigenen Mannen weggesprengt zu werden. Zusätzlich knifflig wird es, weil freies Speichern nicht erlaubt ist. Sie dürfen nur an festen Punkten sichern.

Mehr Mimik bitte!

Grafisch macht **Sabotage** schon jetzt vieles richtig. Violette sieht nicht aus wie die typische großbusige Actionheldin, die Szenerien sind oft auf beklemmende Art heruntergekommen. Licht und Schatten tanzen ein faszinierendes Ballett an den Wänden, und im herbstlichen Wald eines ländlichen Frankreichs ist die Optik fast schon lyrisch schön. Jedoch bewegt sich die Heldin bisher noch etwas steif; von der Geschmeidigkeit eines Sam Fishers ist sie meilenweit entfernt. Und auch wenn es zu ihrem Charakter passt – ein bisschen Mimik dürfen die Entwickler der seltsamen Dame bis zum Erscheinen Anfang 2007 auch noch ins völlig bewegungslose Gesicht zaubern. PET

SABOTAGE

Genre: Actionspiel
Termin: Januar 2007
Entwickler: Replay Studios / Dtp
Status: zu 70% fertig

Petra Schmitz: »Ich mag Violette. Die hebt sich angenehm vom üblichen Klischee der Actiondame ab. Und ich mag auch diese Brüche in der Darstellung von Gewalt, das hat tatsächlich etwas Künstlerisches. Hoffentlich funktioniert der Mix aus ambitioniert Filmischem und bekannten Genre-Inhalten am Ende und wirkt nicht übertrieben, aufgesetzt oder gar albern.«

GIC
➤ AUF DER GAMES CONVENTIION:
· Anspielen ab 16 Jahren

➤ GAMESTAR.DE:
Screenshot-Galerie
QUICKLINK G73

Violette Szabo war die zweite Frau, die mit dem »Kings George Cross« ausgezeichnet wurde. Sie starb 1945 im KZ Ravensbrück.