

Saboteur



Nur ein lauer GTA-Klon im Zweiten Weltkrieg? Weit gefehlt! Mit Saboteur liefert Electronic Arts zum Jahresabschluss eine echte Action-Überraschung ab.

DVD
Topspiel-Videos

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5719



Wenn Sean unangenehm auffällt, wird er von den Besatzern verfolgt. Ein **Auto** erleichtert die Flucht enorm.



Auf dem Platz vor der Basilika Sacré-Cœur liefert sich Sean einen harten Kampf mit zig Deutschen. Die rücken sogar mit **Panzerfahrzeugen** an.

Es ist eben immer irgendwas: Da lebt der notorische Schwere-
renöter Sean Devlin in einem Pa-
riser Variété voller halbnackter
und aufreizend schöner Frauen,

und trotzdem ist er unzufrieden. Der Held des Actionspiels **Sabo-
teur** von Pandemic würde näm-
lich viel lieber auf der ganzen Welt
heiße Autorennen fahren und zw-
schendurch am Ohrläppchen der
Schwester seines besten Freun-
des saugen. Doch Veronique fin-
det den leicht zwielichtigen Groß-
kotz Luc spannender, Autorennen
fallen wegen des Zweiten Welt-
kriegs erst mal aus. Und auch Pa-
ris hat deutlich an Charme verlo-
ren, seit es dort nur so vor Nazis
wimmelt, die Frankreich besetzt
halten. Kurz: Seans Leben ist trotz
der vielen halbnackten Frauen
ziemlich im Eimer. Das einzige,
was ihn daran hindert, sich über
den Jordan zu rauchen und zu
trinken, ist sein Rachedurst. Und
Sie, denn Sie steuern das sympa-
thische Raubein durch den Rund
15 bis 20 Stunden dauernden

GTA-Klon Saboteur, der überra-
schenderweise alles andere ist
als ein lauer Aufguss eines be-
kannten Spielprinzips.

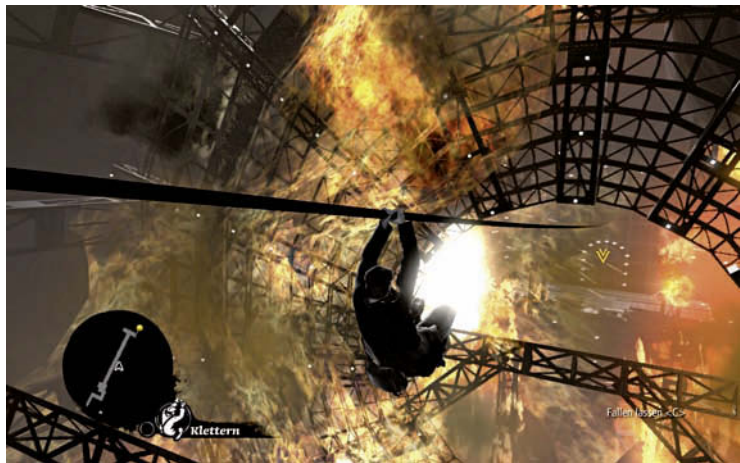
Das Böse in Saarbrücken

Alles nimmt in Saarbrücken sei-
nen Anfang. Dort will der ehema-
lige Mechaniker Sean Devlin sein
erstes Autorennen fahren. Doch
der fiese Deutsche Kurt Dierker
vereitelt den schon sicher geglaub-
ten Sieg mit unlauteren Mitteln.
Sean kann das nicht auf sich sit-
zen lassen und heckt mit seinem
Freund Jules einen Streich aus,
bei dessen Ausführung die bei-
den in die Fänge Dierkers gera-
ten. Nur Sean gelingt die Flucht.
Im Gepäck: ein wirklich guter
und noch dazu blutroter Rache-
grund sowie Hass auf alle deut-
schen Soldaten.

In der französischen Haupt-
stadt findet der Held von **Sabo-
teur** nicht nur einen Unterschlupf
im Nachtclub La Belle de Nuit,
sondern auch reichlich Ziele, um
Dampf abzulassen. Denn die
deutsche Wehrmacht hat sich die
Stadt mittlerweile unter den Na-
gel gerissen und allerorten Wach-
türme, Straßensperren und Pro-
pagandalautsprecher installiert.
Deutsche Soldaten patrouillieren
in den Straßen und pöbeln die
Bevölkerung an. Sean lässt sich
von der Resistance wie vom en-
glishen Geheimdienst vor den
Karren spannen, mit einem Ziel:
einem toten Kurt Dierker.

Altair Devlin

Sean kann rennen, er kann Auto
fahren, er kann schießen und mit
Sprengstoff um sich werfen. Aber
Sean kann auch etwas, was Nico
Bellic, der Held aus **Grand Theft
Auto 4**, nicht beherrscht: klettern.



Durch einen brennenden Zeppelin geht die Jagd nach Dierker, der sich nach Berlin absetzen will.



Der Saboteur Sean kann an nahezu jedem Gebäude ohne Probleme hinaufklettern.

Ähnlich wie Altair aus **Assassin's Creed** erklimmt der Saboteur – wenn auch vergleichsweise hake-
lig – nahezu jedes Gebäude. Von
oben sieht jede noch so ausweg-
lose Situation gleich deutlich ent-
spannter aus. Vom Dach einer Kir-
che nimmt Sean etwa im Auftrag
eines Priesters einen Spitzel aufs
Korn, über die Dächer kann er un-
bemerkt in eine Absperzone ein-
dringen, um dort einen Frau-
enschänder zu stellen. Ein auf
einem Dach installiertes Flakge-
schütz wird kurzerhand dazu
missbraucht, deutsche Transpor-

ter in die Luft zu jagen. Und die
nahe Tankstelle gleich dazu. Hoch
oben gelingt in **Saboteur** jede
Flucht, denn Sean ist die einzige
Figur im Spiel, die Wände erklim-
men kann. Die Gegner bleiben
stur am Boden – schwach.

Ohne Verzweigungen

Saboteur unterscheidet zwischen
Haupt- und Nebenaufträgen, bie-
tet Ihnen dabei allerdings längst
nicht so viel Entscheidungsfrei-
heit wie **GTA 4**. Die Hauptmissi-
onen reihen sich ohne große Ver-
zweigungen aneinander und ge-

! Sabotierte Radeon-Karten

Ähnlich wie schon **GTA 4** versagt Saboteur unter den meisten Ra-
deon-Grafikkarten den Dienst. Nach ein paar Minuten friert das Bild
ein, während Spiel und Ton weiterlaufen. Bis zum Redaktions-
schluss war keine Lösung für den Fehler bekannt. Wir raten allen
Spielern mit ATI-Grafikkarte deshalb dringend, sich vor dem Kauf
von Saboteur auf GameStar.de oder bei Electronic Arts zu erkundi-
gen, ob die technischen Probleme behoben wurden.

hen sogar zuweilen ineinander
über. Das ist allerdings nicht
weiter tragisch, denn so bleibt's
durchgehend spannend. Wenn
Sie einmal diese geheimnisvolle

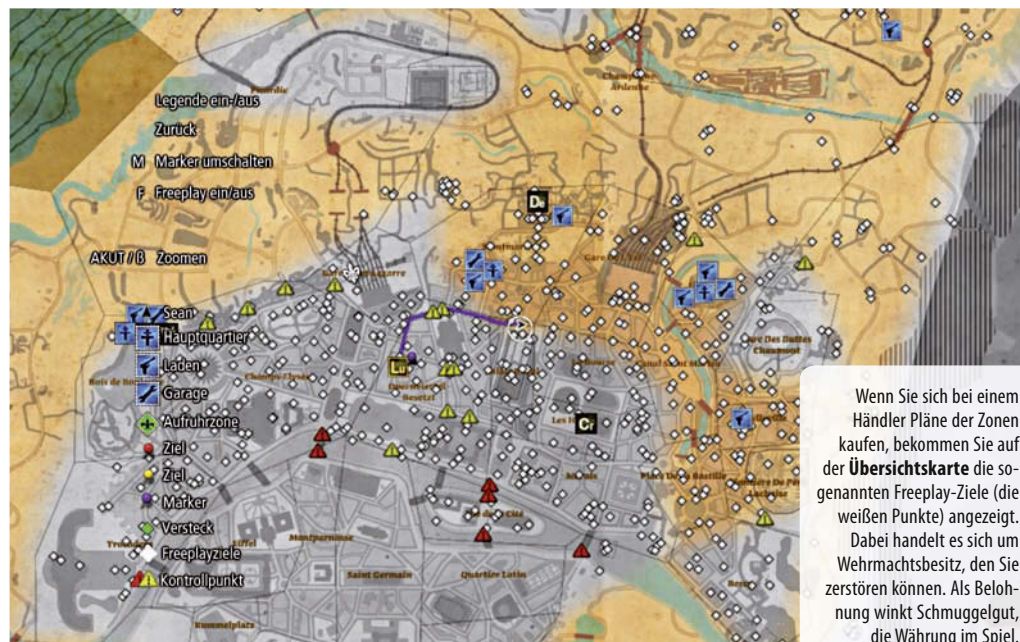
Kiste in einem Mausoleum ge-
öffnet haben, wollen Sie einfach
wissen, was drin ist. Und wenn
Sie erfahren, dass sich Kurt Dier-
ker nahezu in Spuckweite aufhält,
wollen Sie den Burschen auch am
Schlafittchen packen. Niemand
käme auf die Idee, dazwischen
noch mal eine Runde um den Arc
de Triomphe zu drehen oder mal
zu schauen, was Vater Denis denn
nun schon wieder von einem will.

Während sich die Nebenauf-
träge zumeist auf »Töte Nazibö-
sewicht X!«, »Sprengte Wehr-
machtsgut Y!« oder »Kutschiere
Person Z durch die Gegend!« be-
schränken, bieten die Hauptmis-
sionen deutlich mehr Abwechs-
lung. Wenn Sie Kurt Dierker durch
einen brennenden Zeppelin ver-
folgen oder in Le Havre von einer
ebenso sündigen wie undurch-
sichtigen Blondine ins Land der
Träume geschickt werden, dann
spielt **Saboteur** eine seiner Stär-
ken aus: die geschickte Verknüp-
fung von Mission und Story.

Tour de France

Das in drei Zonen unterteilte Paris
ist zwar das Hauptbetätigungs-
gebiet des Helden, aber längst
nicht die gesamte Welt von **Sabo-
teur**. Um die Stadt der Liebe er-
streckt sich noch reichlich Land-
schaft mit eingestreuten Städt-
chen, Burgen und Ruinen. Sie dür-
fen (beziehungsweise müssen)
ganz im Nordwesten Le Havre be-
suchen oder in den Nordosten
nach Saarbrücken zurückkehren.
Das passiert natürlich zumeist im

Zahllose Ziele



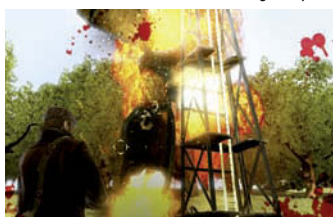
Wenn Sie sich bei einem
Händler Pläne der Zonen
kaufen, bekommen Sie auf
der **Übersichtskarte** die so-
genannten Freeplay-Ziele (die
weißen Punkte) angezeigt.
Dabei handelt es sich um
Wehrmachtsbesitz, den Sie
zerstören können. Als Beloh-
nung winkt Schmuggelgut,
die Währung im Spiel.



In Paris finden Sie überall **Tankstellen** der Wehr-
macht. Eine Salve aus einem Gewehr auf eines der
Benzinfässer reicht für eine hübsche Explosion.



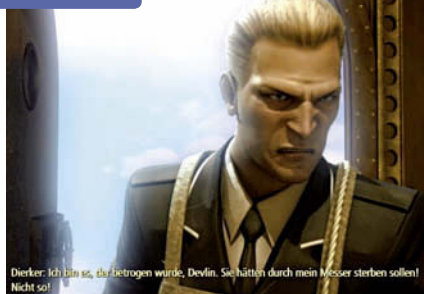
Auch auf Dächern entdecken Sie Zeug, das in
die Luft fliegen kann, wie hier einer der vielen
Suchstrahler der deutschen Besitzer.



Auf dem Land stehen deutsche **Raketen**,
zumeist gut zwischen Bäumen versteckt und
gleichzeitig von mehreren Soldaten bewacht.



4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x800 minimale Details, alles aus	läuft so flüssig: 1680x1050 mittlere Details, Post-Process: Aus	läuft so flüssig: 1920x1200 maximale Details
	ruckelt stark			



Mit dem Klischee-Nazi und Rennfahrer Kurt Dierker hat Sean ein privates Hühnchen zu rupfen.



Wenn Sie Sean nah genug an eine Kiste oder eine Wand herankommen, nutzt er die automatisch als Deckung.

Spiel sieht stellenweise aus wie der Kinofilm **Sin City**. Das Grau symbolisiert, dass die Deutschen in den entsprechenden Arealen die Oberhand haben. Sean muss erst durch eine Hauptmission die Stärke der Deutschen brechen, dann bekommt das jeweilige Gebiet einen normalen Anstrich. Das bedeutet aber nicht, dass dort von da an keine Feinde mehr unterwegs sind. Es werden nur weniger, zudem kann Sean dort die Unterstützung von Resistance-Kämpfern anfordern. Letzteres ist allerdings nur auf den beiden höchsten der vier Schwierigkeitsgrade notwendig, sonst kommt der Mann auch wunderbar allein zurecht. Er muss bei Verletzungen



Die Funktürme rund um ein Kloster müssen zerstört werden. Wir lassen Sean Sprengladungen legen – mit knalligem Erfolg.

einfach nur für ein paar Sekunden aus dem Schussfeld verschwinden, um automatisch zu heilen.

Richtige Töne

Dort, wo der Graufilter nicht aktiv ist, sehen Paris und Umgebung zwar insgesamt nett aus, aber an die Detailfülle eines **GTA 4** kommt **Saboteur** nicht heran. Oft schauen Sie auf die immer gleichen braunen Gebäude mit matschigen Texturwänden. Immerhin haben sich die Entwickler bei den Pariser Wahrzeichen Mühe gegeben. Und bei den Charaktermodellen. Die sind bis auf ein paar Ausnahmen (Veronique etwa) großartig gelungen, hätten aber noch die eine oder andere zusätzliche Animationsstufe vertragen können. Denn oft unterstreichen die Mimik und Gestik nicht das Gesagte. Umso bedauerlicher, weil die Sprachausgabe wirklich prima gelungen ist. Sean, Luc, Jules, Dierker – sie alle treffen stets den richtigen Ton. Die Dialoge sind ein großes Highlight des Spiels und pendeln angenehm zwischen humorvoll und ernst. Oft hören Sie dabei stimmige Musikuntermalung, denn nicht selten wird in Autos oder im La Belle de Nuit palavert. In Autos dudeln Radios (allerdings ohne Senderwahl), im Nachtclub spielt die Band, eine Schönheit singt gelegentlich dazu. Apropos Gesang: Zuweilen dürfen Sie auf Ihren Spritztouren Nina Simones großartiger Interpretation von »Feeling Good« lauschen. Das ist aber Blödsinn, die Dame wurde erst 1933 geboren, und **Saboteur** spielt 1940. Doch wir wollen nicht päpstlicher sein als der Papst, denn die historische Ungenauigkeit macht **Saboteur** nicht zu einem schlechteren Spiel. **PET**

Ein Prachtklon

Petra Schmitz: Wer hätte gedacht, dass sich hinter dem vordergründig simplen GTA-Klon ein solches Prachtstück von Spiel verbirgt? Also ich ja nicht. Ich dachte nämlich genau das: »Böh, GTA-Klon!« Aber Saboteur hat mich flott in seinen Bann geschlagen. Allein die Tatsache, dass die eigentliche Story ihren Anfang in Saarbrücken (Saarbrücken!) nimmt, finde ich ja schon fantastisch. Später wird's übrigens keinen Deut schlechter, Klischee-Nazis hin oder her. Am besten gefällt mir allerdings die Sache mit dem Farbspiel: Dieses Grau in Grau mit den wenigen starken Farben wie Blutrot ist einfach ungemein stimmungsvoll. Es ist allerdings sicher auch Geschmackssache. Wem's zusagt und wer GTA-Spiele, Klischee-Nazis und einen durch und durch sympathischen Helden mag, kann bedenkenlos zugreifen – falls er eine Grafikkarte mit Nvidia-Chipsatz sein Eigen nennt.



petra@gamestar.de

SABOTEUR

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Pandemic (HdR: Die Eroberung, GS 03/09: 58 Punkte)
PUBLISHER Electronic Arts
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 3.12.2009
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 18 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT	20 Stunden	GENRE	ACTION
SZENARIO	Die gelungene Handlung hält bei der Stange.	realistisch	fiktiv
FREIHEIT		linear	offene Welt
HANDLUNG		einfach	komplex
GEWALT		keine	brutal
SPIELABLAUF		Action	Taktik

ANSPRUCH

EINSTIEGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI	ERFORDERT
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	- Schnelle Reaktionen - Orientierungsfähigkeit - Logik & Überlegung - Geduld - Handeln unter Zeitdruck - Vorausplanung - Mikromanagement - Teamfähigkeit
EINSTIEG	leicht	schwierig	
SPIELMECHANIK	einfach	komplex	
SPIELTEMPO	langsam	schnell	
HILFEN	vier Schwierigkeitsgrade, Texthilfen		
SPEICHERSYSTEM	automatisches Speichern, Rücksetzpunkte		

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	- Geforce 6600 / 6800 - Geforce 7800 / 7900 - Geforce 8800 / 9800 - Geforce 9600 - Geforce GTX 200 - Radeon X1600 - Radeon X1800 / X1900 - Radeon HD 2900 - Radeon HD 3800 - Radeon HD 4800
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
Core 2 Duo E4600 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	Core 2 Duo E8600 AMD Phenom 8750 2,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	Core 2 Quad Q9300 Phenom II X4 950 4,0 GB RAM 8,0 GB Festplatte	
PROFITIEREN VON	Mehrkern-Prozessoren		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10	KOPIERSCHUTZ Securom	
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

BEWERTUNG

GRAFIK	+ bombastische Explosionen + Wettereffekte + gelungene Charaktermodelle - geringe Weitsicht - matschige Texturen	8 / 10
SOUND	+ sehr gute deutsche Sprecher + passende Musik ... - ... die etwas mehr Abwechslung vertragen könnte - teils dünne Waffensounds	9 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + nützliche Hilfetexte - kein freies Speichern	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ sehr sympathischer Hauptcharakter + stimmungsfördernde Farbgestaltung + großartige Zwischensequenzen + lockere Sprüche	10 / 10
BEDIENUNG	+ leicht mit Maus und Tastatur - schwammige Fahrzeugsteuerung - Kletterei teils hakelig - Held reagiert manchmal nicht sofort	7 / 10
UMFANG	+ große Welt + drei riesige Zonen in Paris + optionale Aufträge + Minispiele + Vergünstigungen durch Erfolge	10 / 10
LEVELDESIGN	+ Nachbau von Paris + viel Bewegungs- und Vorgehensfreiheit - wenige betretbare Gebäude - oft elendslange Fahrten	7 / 10
KI	+ Feinde nutzen Deckungen + Fahrzeuge blockieren Wege - blödes Vorstürmen auf Freund- wie Feindseite - Feinde klettern nicht	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ viele freischaltbare Waffen + viele freischaltbare Fahrzeuge + Upgrades für Waffen, Fahrzeuge und Resistance-Kämpfer	10 / 10
HANDLUNG	+ spannende, emotionsgeladene Haupthandlung + interessante Nebencharaktere + einige gelungene Überraschungen	10 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Gelungener GTA-Klon mit spannender Handlung.

85 SPIELSPASS