

Saints Row

WENN NERDS GANGSTER SPIELEN

Genre: **Action** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Volition** Termin: **25.2.2022**

Saints Row kehrt als Reboot zurück. Entwickler Volition wirft den Pipi-Kacka-Humor der Vorgänger über Bord und setzt voll auf Hipster-Style. Ob das wohl gutgeht? Von Dmitry Halley

Saints Row ist ja so ein bisschen das »Fast & Furious« der Gaming-Welt. Angefangen als simpel-pubertäre Gangster-Proll-Fantasie für GTA-Fans, eskalierte die Serie Teil um Teil in zunehmend abstruse Richtungen. Am Ende eroberten wir nicht nur unseren Block, unsere Stadt, sondern gleich die gesamte Galaxis – und die Hölle! Da wäre selbst Dom Toretto samt Familie beeindruckt, obwohl die zur Eliteantiterrorereinheit mutierte Schrauber-Gang inzwischen schon mit dem Auto ins All fliegt. Kein Witz. Autos im Weltall. Aber wie soll es bitte nach Saints Row 4 weitergehen? Eigentlich lässt sich der geballte Wahnsinn der Reihe ja kaum toppen.

Die simple Antwort lautet: gar nicht. Das neue Saints Row fängt 2022 nämlich ganz von vorne an. Gleichzeitig erbt die Neuauflage natürlich mehr als bloß den Namen und die scheußliche Publisher-Angewohnheit, Reboots einfach den ursprünglichen Titel

der Reihe ohne erklärenden Zusatz zu verpassen, sodass wir bei jedem Saints Row, Tomb Raider, Battlefield oder Hitman unbedingt das Erscheinungsjahr oder ein in Klammern gesetztes »Reboot« oder so dahinter schreiben müssen, damit irgendwer checkt, wovon wir reden.

Okay, sorry, weiter im Text: Das Saints-Row-Reboot setzt eigentlich an jeder etablierten Saints-Row-Gameplay-Tugend ein Häkchen. Ihr erstellt euch erneut eine an eure Vorlieben angepasste Spielfigur im herrlich bunten Editor, bereist eine US-amerikanische Stadt, rekrutiert eine eigene Verbrecherbande, schaltet anschließend feindliche Banden entweder mit bodenständigen oder völlig abgedrehten Knarren aus und verursacht ganz generell ein heilloses Open-World-Chaos. Mit Apache-Helikopter gegnerische Fahrzeuge torpedieren? Check. Einen Drogenschmuggelring aus Hot-Dog-Wagen

organisieren? Check. Von einer Explosion 30 Meter durch die Luft auf einen Öltankwagen geschleudert werden, dessen Detonation uns dann praktischerweise auf das Dach eines Wolkenkratzers befördert? Yesss ...

Aber nicht alle dieser eigentlich liebgewonnenen Zutaten dürften Serienfans im Reboot zwangsläufig schmecken. Saints Row 2022 drosselt beispielsweise den fragwürdigen Pipi-Kacka-Humor der Reihe merklich runter und fühlt sich insgesamt deutlich geerdeter an als der völlig abgehobene vierte Teil – und setzt ganz klar auf den Humor und die Ästhetik von Watch Dogs 2. Abgeschmeckt mit einer Prise Fortnite.

In die Wüste geschickt

Saints Row (2022) spielt in Santo Ileso, einer fiktiven Stadt im Südwesten der USA, stark inspiriert von eher wüstenlastigen Bundesstaaten wie New Mexiko. Wer sich



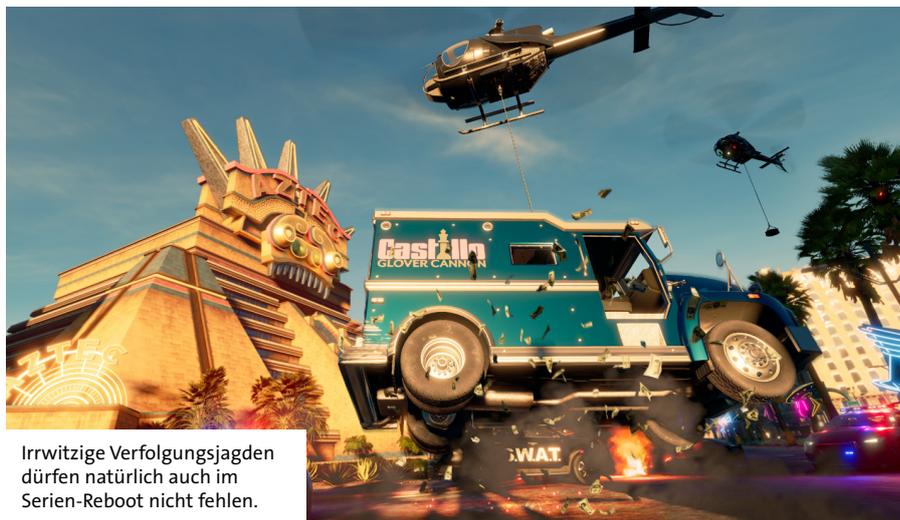
Die neuen Saints sind junge, gebildete Aufsteiger, die die Stadt Santo Ileso für sich erobern wollen.

DAS HABEN WIR GESEHEN

GameStar hat an einem einstündigen Pressetermin zum neuen Saints Row teilgenommen, während dem uns Entwickler Volition ausführlich durch die einzelnen Sektionen des Spiels geführt hat. Das gezeigte Gameplay wurde im Vorfeld aufgezeichnet.



Ihr werdet in Santo Ileso auch Immobilien besitzen. Wie das System im Detail funktioniert, bleibt offen.



Irrwitzige Verfolgungsjagden dürfen natürlich auch im Serien-Reboot nicht fehlen.



Atmosphärisch hat Saints Row durchaus was zu bieten, wie man an dieser Schießerei mit hübschen Lichteffekten sieht.



Santo Ileso ist eine Wüstenstadt, ihr dürft euch also auf spaßige Offroad-Trips einstellen.

DIE VORGÄNGER

Das ursprüngliche Saints Row erschien 2006 und hatte das Glück, eine große Lücke zu schließen: Der damalige Publisher THQ bediente damit die GTA-Fans, die auf der jungen Konsolengeneration PS3/Xbox 360 darben mussten, da noch kein ähnliches Spiel für sie verfügbar war und GTA 4 erst 2008 erscheinen sollte. Saints Row verkaufte sich so gut, dass insgesamt drei Fortsetzungen folgten, deren Handlungen immer abgedrehter wurde. Nach dem Konkurs von THQ gingen die Markenrechte samt Entwicklerstudio Volition an Deep Silver über, die die Reihe seit 2013 mit Saints Row 4 weiterführten. Das letzte Lebenszeichen der Saints war der 2015 erschienene Standalone-DLC namens Gat out of Hell.



Das erste Spiel der Reihe bediente die seinerzeit gängigen Gangster-Klischees.

bei YouTube mal Luftaufnahmen von Phoenix, Arizona anschaut, bekommt ein gutes Bild davon, was bei Saints Row Sache ist. Erwartet also keine verregneten Spaziergänge am Pier, sondern macht euch eher auf staubige Rennen durch die Wüste, sonnengeflutete Downtown-Panoramen und die eine oder andere Kollision mit einem Kaktus gefasst. Die Entwickler bezeichnen Santo Ileso zwar nicht als die größte, aber dafür die ambitionierteste Open World, die sie bisher zusammengeschraubt haben.

Ähnlich ambitioniert startet auch eure selbst erstellte Hauptfigur: Zusammen mit drei Gefährten wollt ihr euch ein Gangster-Imperium errichten und der Saints-Bande zu

ewiger Größe verhelfen. Wer sich das Figurenensemble mal genauer anschaut, versteht auch sofort, wen Entwickler Volition mit dem Reboot ansprechen will: die Spät-Millennials samt Generation Z.

Das sind die neuen Saints

Die Saints stammen nicht wie GTAs CJ, Franklin oder gestandene Kino-Gangster wie Don Corleone, Scarface und Co. aus echten Verbrechermilieus, sondern sind ... na ja ... einfach die Zielgruppe des Spiels. Junge, gebildete Leute aus der Altersklasse Anfang-Mitte-20. Kreativ-Chef Jim Boone führt sogar als Beispiel an: Stellt euch vor, ihr könnt eure Studiengebühren nicht zahlen und er-

richtet deshalb ein Verbrecherimperium. Na gut, das wird in der echten Welt sicher nicht so einfach funktionieren ... vor allem die Luftakrobatik und Allmachtsfantasien sind für untrainierte Mächtetern-Gangster sicher nicht so leicht umsetzbar. Aber wofür gibt es schließlich Videospiele?

Die drei wichtigsten Saints neben euch sind Neenah, Kevin und Eli. Neenah ist eure Fahrerin und arbeitet zwar als Mechanikerin, ist aber eigentlich studierte Kunsthistorikerin und Anthropologin. Kevin verzichtet nicht nur aus Prinzip auf Oberkörperbekleidung, sondern ist eigentlich auch ein DJ, der seine Freunde genauso liebt wie die Jagd nach Adrenalin. Eli schließlich hat Management studiert und möchte gerne ein Unternehmen gründen. Also wieso kein kriminelles?

Jedes garantiert nicht-bedrohliche und nicht-toxische Teammitglied stammt aus einer der drei großen feindlichen Banden von Santo Ileso, allerdings repräsentieren die ebenfalls keine klassischen Gangster-Klischees. Die Idols lieben ausufernde Partys, wilden Punk und Daft-Punk-Helme. Die Marshall Defense Industries sind eigentlich keine echte Bande, sondern kriminelle Privatmilitärs. Und die Los Panteros erinnern als Bande aufgepumpter Muckiprolls noch am ehesten an klassische Gangster, verkörpern aber in erster Linie Fitness-Junkies.

Ihr seht schon: Saints Row versteht sich generell nicht mehr als bissige Karikatur auf diesen ganzen »Get Rich or Die Tryin'«-Rummel der 2000er und frühen 2010er. Prinzipiell ist das natürlich eine völlig berechtigte Entscheidung, allerdings dürfte lange nicht jedem Fan gefallen, was wir stattdessen bekommen – zumal uns bisher keine wirklich originellen Ideen ins Auge gesprungen sind. Im Prinzip müsst ihr euch fragen: Mochte ich Humor und Ansprache von Watch Dogs 2? Also hippen Junge-Leute-Sprech, der in erster Linie auf ironische Sprüche und Situati-



Saints Row verzichtet auf Aliens und Superkräfte, stattdessen gibt es wieder klassische (aber noch immer überdrehte) Gang-Schießereien.

onskomik setzt? Dann taugt euch auch das neue Saints Row. Falls nicht, solltet ihr euch vielleicht doch schon mal nach einem Ausweichtitel umschauen.

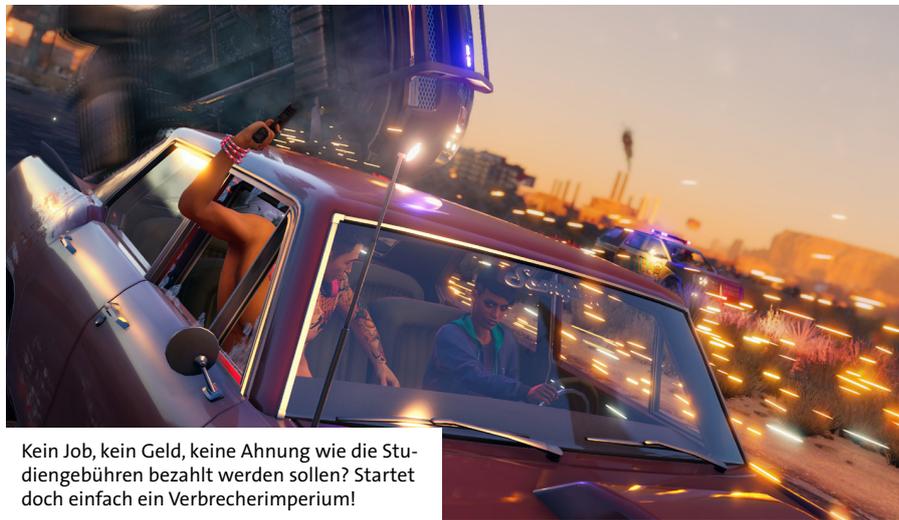
Was wird Saints Row für ein Spiel?

Wie auch immer man zur neuen Geschichte steht: Das reine Gameplay abseits der Hipster-Kultur sieht spaßig aus. Die feindlichen Gangs kontrollieren die Stadt, und ihr nehmt an zahlreichen Haupt- wie Nebenaktivitäten teil, um diesen Umstand zu ändern. Es gibt eine umfangreiche Storykampagne, außerdem einen Koop-Modus für zwei Leute, und Fanlieblinge wie der Missionstyp »Insurance Fraud« (Versicherungsbetrug) kehren zurück. Das etablierte Duo Zerstörung und Chaos bleibt also weiterhin die Leitlinie der Saints-Row-Sandbox – sehr gut.

In den Gameplay-Szenen, die die Entwickler uns zeigten, ging es vor allem um Fahrzeugaction. In Trucks, Sportwagen, SUVs und Offroad-Jeeps heizt ihr durch Stadt und Land, um mit der Bazooka feindliche Fahrzeuge zu zerlegen. Außerdem gab's wie bereits angeteasert einen Apache-Helikopter zu sehen, der mit zielsuchenden Raketen einen ganzen Parkplatz zerlegt. Viele Gefechte finden draußen in der Wüste statt, aber auch zwischen den Wolkenkratzern des Commercial Districts kommt es zu Schießereien. Ihr könnt alternativ auch per Wingsuit vom Hochhaus hüpfen. Also auch im Spiel.

Ihr springt aber nicht nur von Häusern, sondern besitzt auch welche. Immobilien sollen in Saints Row eine große Rolle spielen: Ihr könnt in Santo Ileso haufenweise Grundstücke erwerben und dann frei entscheiden, was dort entstehen soll. Eine radioaktive Müllentsorgung? Easy. Clubs, Stützpunkte, illegale Unternehmen – an viele Einrichtungen scheinen dann wieder Nebenmissionen gekoppelt zu sein. In den Spielszenen sehen wir unsere Figur beispielsweise radioaktiven Giftmüll durch die Stadt transportieren.

»Player expression« sowie »player customization« sind zudem wichtige Schlagworte für Saints Row: Ihr könnt serientypisch haufenweise Kram für eure Spielfigur kaufen,



Kein Job, kein Geld, keine Ahnung wie die Studiengebühren bezahlt werden sollen? Startet doch einfach ein Verbrecherimperium!

um sie ganz nach euren Wünschen auftreten zu lassen. Schuhe, Hosen, Hemden, Shirts, Hüte, Brillen und, und, und. Das neue Saints Row mag euch vielleicht keine in sich geschlossene Gangster-Fantasie vorleben, aber dafür bekommt ihr haufenweise Werkzeuge, euch eure ganz eigene zu erschaffen.

Gewagtes Reboot

Saints Row wird 2022 technisch sicher kein GTA-6-Killer, das lässt sich bereits jetzt mit Gewissheit sagen. Wie denn auch? GTA 6 ist a) noch nicht raus geschweige denn offiziell angekündigt, und b) ist Volition natürlich weit vom schier endlosen Budget eines Rockstar Games entfernt. Aber das muss nicht zwangsläufig ein Problem sein. Was ihr mit Saints Row bekommt, ist im Idealfall eine launige Großstadt-Sandbox für Last Gen wie Current Gen – und das gab's ja schließlich ein ganzes Weilchen nicht. Vielleicht zünden Story und Stil des Spiels über die Zeit auch für solche Spieler, die mit dem Setting nicht unbedingt was anfangen können, das lässt sich aktuell noch nicht einschätzen. Vielleicht konntet ihr auch mit den bisherigen Saints Rows nicht viel anfangen und werdet mit dem Reboot glücklich. So oder so macht die bisherige Präsentation aber schon Lust, sich mal wieder mit abgedrehten Knarren durch ein Saints Row zu schießen und dabei irre Stunts zu perfor-

men. Auch im Kino wäre es allerdings ein gewagtes Unterfangen, Vin Diesel und »die Familie« plötzlich durch Hipster-Nerds zu ersetzen. Hoffen wir, dass dieser Ansatz hier funktioniert. Das Reboot erscheint nach aktuellem Stand am 25. Februar 2022. ★

MEINUNG

Dimitry Halley
@dimi_halley



Für mich war Saints Row 2 der Höhepunkt der Serie. Bodenständig genug, um noch irgendwie als Gangster-Mär durchzugehen, aber ausreichend abgedreht, um mehr zu sein als ein schlapper GTA-Klon. Außerdem gab's Koop – in GTA damals undenkbar – und diverse Anpassungsmöglichkeiten, die mir im sehr durchchoreographierten GTA 4 fehlten. Klar, Teil zwei ist heutzutage definitiv nicht mehr taufrisch, aber hier kommt das neue Saints Row ins Spiel. Saints Row (2022) könnte in puncto Gameplay genau das werden, was ich an Saints Row 2 mochte: ein abgedrehtes, aber irgendwo noch bodenständiges Open-World-Chaos. Also »bodenständig« im Sinne von: »Ich habe keine Superkräfte und schieße Aliens über den Haufen«. Freue ich mich über so eine Großstadt-Open-World? Ja, auf jeden Fall. Neben Watch Dogs und GTA gibt's hier viel zu wenig Vielfalt im Subgenre.

Aber ich sag's geradeheraus: Der neue Humor ist (noch) nicht meins. Der alte war's auch nicht – von daher kann ich die Neuausrichtung völlig verstehen –, aber bisher springt mir absolut nichts ins Auge, bei dem ich mir denke: Hey, das ist witzig oder kreativ. Hipstern Daft-Punk-Neonhelme überzustülpen, um sie exzentrisch wirken zu lassen? Das war doch schon 2016 ein alter ... haha ... Hut. Vielleicht bin ich auch die falsche Zielgruppe, mag sein, aber so oder so: Selbst wenn der Stil letztlich an mir vorbeizieht, wird mich das nicht daran hindern, das neue Saints Row mal auszuprobieren. Mit Watch Dogs 2 konnte man schließlich auch trotz des schrägen Storytellings jede Menge Spaß haben.



Der Daft-Punk-Helm war schon vor fünf Jahren etwas ausgelutscht, darf aber in Saints Row nicht fehlen.