An überdrehter Action soll es in Saints Row nicht mangeln.

## Saints Row

# ZUM GLÜCK FALSCH GELEGEN!

Genre: **Action** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Volition** Termin: **23.8.2022**

Eigentlich hatte Vali für Saints Row keine großen Hoffnungen. Doch jetzt hat er es zum ersten Mal selbst gespielt, und das konnte ihn umstimmen. Von Valentin Aschenbrenner

Es ist kein Geheimnis, dass ich mich bisher nicht so recht auf Saints Row freuen konnte. Wer es genau wissen will, liest meine, nun ja, kritische Preview in der Ausgabe 07/2022. Klar, für die Reihe war das Reboot unvermeidbar, und eine Rückkehr zu den Gangster-Wurzeln begrüße ich allemal. Doch bis auf den fantastischen Charaktereditor ließen mich Spielablauf, Grafik und die neue Figurenkonstellation erschreckend kalt. Entsprechend skeptisch war ich, ob das am 23. August 2022 erscheinende Open-World-Spiel überhaupt was werden kann.

Jetzt konnte ich Saints Row zum ersten Mal persönlich anspielen und darf frohen Mutes verkünden: Ich habe mich geirrt! So ist das Reboot zwar nicht makellos, aber es birgt allemal nicht zu unterschätzendes Spaßpotenzial. Was mir beim circa dreistündigen Anspielen von Saints Row gut und weniger gut gefallen hat, fasse ich im folgenden Preview-Artikel für euch zusammen.

### Der Humor

Volition setzt mit dem neuen Saints Row alles auf Anfang. Diesmal muss weder die Welt noch das Universum oder die Hölle gerettet werden, stattdessen geht es einfach nur wieder darum, als Gang-Anführer die Kontrolle über eine von diversen Gangs beherrschte Stadt mitten in der Wüste an sich zu reißen. Und genau das hat Volition gewohnt unterhaltsam und gleichzeitig mit viel Witz und Charme in Szene gesetzt – zumindest soweit ich das auf Basis einer Handvoll erster Hauptmissionen beurteilen kann.

Nur wenige bis gar keine Gags gehen dabei unter die Gürtellinie. In meinen Augen eine erfrischende und dringend nötige Abwechslung, schließlich war diese Art von Saints-Row-typischem Schulhofhumor spätestens bei Gat out of Hell längst ausgelutscht. Stattdessen setzt das Reboot jetzt auf viel Situationskomik und gewitzte, anspielungsgespickte Dialoge, die mich, wenn nicht zum lauten Loslachen, doch wenigstens zum Schmunzeln gebracht haben.

### Die Story

Gleichzeitig erfindet Saints Row das Rad nicht neu, sondern besinnt sich ebenso auf altbekannte Schemata zurück, zumindest was Pro- und Antagonisten angeht. So wirken etwa die verfeindeten Los Panteros wie die Luchadores aus Saints Row: The Third oder eben die Bruderschaft aus Saints Row 2. Die Idols erinnern wiederum stark an die Deckers, die ich ebenfalls schon in Teil 3 aufmischen durfte. Das mag ein wenig uninspiriert wirken, aber könnte genau aus diesem Grund den Nerv altbekannter Saints-Row-Veteranen treffen. Immerhin möchte Volition nicht nur seine vertraute Spielerschaft begeistern, sondern auch völlig neue Kunden gewinnen. Ein gewagtes Kunststück, was wohl unter anderem zur Identitätskrise von Saints Row geführt hat.

Der einzige große Knackpunkt: In der Geschichte von Saints Row sind der Boss, Kevin, Neenah und Eli von Anfang an miteinander befreundet. Wie sie sich kennenlernen, miteinander verbrüdern und zu so etwas wie einer kleinen Familie werden, erfahre ich zumindest in den ersten paar Spielstunden nicht. Um zu zeigen, wie gut die neuen Saints miteinander befreundet sind, wird die ganze Zeit einfach immer betont, wie gut die Saints miteinander befreundet seien. Und dieses Zeigen durch Wiederholung funktioniert nicht besonders gut, wirkt eher erzwungen und wenig authentisch.

Ob das im weiteren Spielverlauf im Zuge von Rückblenden genauer erläutert wird, kann ich zum aktuellen Zeitpunkt nicht beurteilen. Statt mich vor vorhandene Tatsachen und Konstellationen zu setzen, wäre es vielleicht sinnvoller gewesen, meine Gang-Mitglieder nach und nach kennenzulernen – wie es schon in den Vorgängern hervorragend funktioniert hat.

## Das Spiel selbst

Mein erster Eindruck vom Gameplay von Saints Row hat mich nicht getäuscht. Spielerisch hebt sich der neueste Teil wirklich nur bedingt von seinen Vorgängern ab. So gibt es kein Deckungssystem, und ich laufe unterm Kugelhagel wie ein aufgescheuchtes Huhn durch die Gegend. Das hat mich zuerst ernüchtert, ich hätte knapp zehn Jahre nach Saints Row 3 definitiv mehr erwartet.

Beim Anspielen stellte ich jedoch fest: Auch ohne spielerische Revolution fühlt sich Saints Row verdammt spaßig an. Stattdessen gibt's eben eine Evolution, und das Gameplay wurde spürbar im Detail verbessert. So bin ich beispielsweise wesentlich agiler und flinker unterwegs, kann mich mittels Ausweichrollen aus der Schusslinie der Gegner befördern und mit neuen freischaltbaren Spezialfähigkeiten Minen oder Rauchbomben um mich schmeißen. Ebenso erfordern vermehrt unterschiedlich auftauchende Gegnertypen dynamisches Umdenken. Das ist jetzt zwar nicht superkomplex – manch Widersacher blockt zum Beispiel Beschuss und muss ausmanövriert werden –, lockert das Spielgeschehen aber spürbar auf.

Auch Autos und Motorräder steuern sich immer noch gewohnt arcadig, einen realistischen Anspruch wie zum Beispiel GTA 5 verfolgt Saints Row nicht. Dafür lenken sich vor allem modifizierte Fahrzeuge wesentlich präziser und nicht länger wie ein Stück Butter in der Pfanne. Außerdem kann ich jetzt gezielt nach links und rechts ausscheren, so meine Verfolger rammen und mich ihrer entledigen. Die überdrehte Physik macht hier zusätzlich Spaß, wenn ich so beispielsweise Polizeiautos mit Leichtigkeit in einem Ball aus Feuer aufgehen lasse. Während meiner Anspiel-Session bin ich lediglich mit dem neuen System zur Selbstheilung nicht so recht klar gekommen. So muss ich meine Feinde aus dem Gleichgewicht ballern oder prügeln und mit einem Finisher in die Knie

Im radioaktiven Wasser zu angeln, ist möglicherweise gesundheitsschädlich.

In den Gefechten wird es besonders drastische Takedown-Manöver geben.

Im Hauptquartier der Idols-Gang ist digitaler Chic Trumpf.

Aus so einer Umzingelung gibt es kaum ein Entkommen.

## DREI FRAKTIONEN

Im Stadtviertel Rancho Provedencia residieren die Panteros in einer alten Fabrik des Autoherstellers Scorpion. Die Panteros stehen folglich auf getunte Muscle-Cars, mit denen sie die Straßen von Santo Ileso terrorisieren. Auch wenn sie natürlich wie alle Gangs hin und wieder zu Schusswaffen greifen, bevorzugen sie eigentlich tödliche Nahkampfwaffen wie Messer oder schwere Hammer. Mitstreiterin Neenah war früher ein Mitglied der Panteros.

Die Marshalls sind vermutlich die reichste Fraktion in Santo Ileso. Das spiegelt sich nicht nur in ihrem Hauptquartier – ein Cowboystiefel-förmiger Wolkenkratzer im teuren Lakeshore-Distrikt – wider, sondern vor allem auch in ihrer Ausstattung. Sie bevorzugen schwere Fahrzeuge wie Panzer, ballern präzise mit Scharfschützengewehren und greifen im Nahkampf zu den gefährlichen Laser-Lassos. Schon von weitem sind sie an ihren blau-weißen Anzügen zu erkennen, die an Uniformen erinnern.

Jeder mag Spaß und Party, oder? Kein Wunder also, dass die Idols über die größte Anhängerschaft in Santo Ileso verfügen. Ihre knallbunten Anzüge und die coolen LED-Helme locken einfach jede Menge Follower an, die sich dann für die Idols in den Kampf stürzen. Lasst euch aber von der knallbunten Partylaune nicht täuschen, sie sind mit ihren Leuchtpeitschen und vor allem der schieren Überzahl an Kämpfern ernstzunehmende Gegner für die Saints.

zwingen, um auf diese Weise meinen Lebensbalken aufzufüllen. Ähnlich wie in den Doom-Titeln soll das aggressives Vorgehen belohnen. Wann ein Widersacher zu stolpern anfängt, erschien mir aber bisher willkürlich und unberechenbar.

### Die Open World

Die Spielwelt von Saints Row ist wirklich prall gefüllt mit Aktivitäten. An allen Ecken und Enden finden sich Sammelobjekte, Nebenmissionen oder einfach nur Beschäftigungstherapien. Von einer anspruchsvollen Wingsuit-Herausforderung über Attentatsmissionen bis zu Helikopterdiebstählen steht mir von Anfang an eine richtig bunte Mischung aus Aktivitäten zur Verfügung, die nicht an Belohnungen in Form von Bargeld und Erfahrungspunkten geizen.

Damit motivieren die Aufgaben neben ihrem Spielspaßpotenzial gleich doppelt, schließlich bietet Saints Row schon in den ersten Spielstunden eine ganze Palette an Klamotten, Waffen, Autos und Anpassungsmöglichkeiten, die nach meiner In-Game-Währung hungern. Spannend dürfte jedoch werden, wie spaßig und abwechslungsreich das langfristig ausfällt.

Sollte aber der bunte Mix im späteren Verlauf aufrechterhalten bleiben, bin ich diesbezüglich recht optimistisch. Allerdings sollte sich der ein oder andere interessierte Spiele-Fan darauf einstellen, dass euch definitiv eine Map voller Icons zum Abarbeiten erwartet. Und ob die Open World abseits davon auch etwas zum Entdecken bietet, kann

Wer einen Panzer erbeutet, ist erstmal ziemlich sicher unterwegs.

ich zum aktuellen Zeitpunkt schlichtweg nicht beurteilen.

In meiner begrenzten Zeit mit Saints Row habe ich mich von der Wegfindung von Mission zu Mission führen lassen, bis auf ein von NPCs gezündetes Feuerwerk am Wegesrand ist mir eigentlich kein nennenswerter Atmosphärebringer aufgefallen. Das wäre für das finale Spiel eindeutig zu wenig, so würde sich die Spielwelt leblos und statisch anfühlen. Abwarten.

## Die Grafik

Visuell haut mich Saints Row nicht aus den Socken. Das Spiel sieht grundsätzlich okay aus, also nicht wirklich schlecht und auch nicht wirklich gut. Die Gesichtsanimationen sind rudimentär und erfüllen ihren Zweck, während die Spielwelt selbst einen soliden und unaufgeregten Eindruck macht. Allerdings enttäuscht die Weitsicht, denn bei weiter entfernten Objekten kam es in meiner Preview-Version zu unschönem Kantenflimmern, was Volition bis zum Release hoffentlich noch in den Griff bekommt. Wer großen Wert auf Grafik legt, ist bei Saints Row an der falschen Adresse. Das ist nicht unbedingt etwas Neues, schließlich war die Reihe optisch noch nie ein Knaller. Ein wenig mehr hätte ich von einem 2022 erscheinenden GTA-Konkurrenten aber dann doch erwartet.

Nach dem ersten Anspielen von Saints Row kann ich unterm Strich aber getrost Entwarnung geben: Der Reboot wird nicht die Katastrophe, die der ein oder andere Fan – so auch ich selbst – möglicherweise befürchtet hat. Stattdessen kommt hier ein charmant geschriebenes Open-World-Abenteuer auf uns zu, das viele Stärken birgt, aber auch nicht ohne Schwächen auskommt. Wie viel Saints Row letztlich zu bieten hat, zeigt sich am 23. August 2022, den Test lest ihr dann brandheiß auf GameStar.de oder in der nächsten Ausgabe. ★

Was machen Gangster spät nachts vor so einem Laden? Einkaufen natürlich. Oder überfallen.

## MEINUNG

Valentin Aschenbrenner
@valivarlow

Saints Row hat mich beim Anspielen wirklich überrascht. Allerdings waren meine Erwartungen gegenüber dem 2022er-Reboot nach den ersten Präsentationen auch nicht gerade hoch. Der Look und die neue Ausrichtung sprachen mich nicht an, genauso wirkten Gameplay und Missionsdesign auf mich zu vertraut. Und damit meine ich: auf dem gleichen Stand wie das mittlerweile über zehn Jahre alte Saints Row: The Third. Als ich endlich selbst Hand an die Maus und Tastatur beziehungsweise den Controller legen durfte, stellte ich jedoch fest: Saints Row kann sich storytechnisch durchaus neu erfinden und es in Bezug auf das Gameplay etwas lockerer angehen.

Tatsächlich würde ich mir noch immer mehr größere Weiterentwicklungen wünschen, was die spielerischen und vor allem grafischen Aspekte des neuen Saints Row angeht. Aber auch ohne große technischen Sprünge steckt in der Neuerfindung der Gangster-Reihe eine Menge Potenzial. Wie viel Spaß Saints Row langfristig macht, wie gut Story und Charaktere über das komplette Spiel hinweg funktionieren und was letztendlich die Fans davon halten, muss sich natürlich erst zeigen. Zumindest ich blicke nun dem finalen Release am 23. August wesentlich optimistischer und weniger argwöhnisch entgegen. Saints Row wird wohl nicht das Spiel, das ich mir für die Zukunft der Reihe erhofft hatte, aber das muss es vielleicht auch gar nicht.



In Teil 4 – auch da taucht der Torch wieder auf – sind es sogar 45 Möglichkeiten.