

Saints Row

NEUSTARTSCHWIERIGKEITEN

Genre: Action Publisher: Deep Silver Entwickler: Volition Inc. Termin: 23.8.2022 Sprache: Englisch, deutsche Texte
 USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 30 Stunden Preis: 60 Euro DRM: ja (Epic) Enthalten in: –

Im Reboot der Action-Reihe sehen wir viele gute Ideen, aber auch einige nervige Patzer. Von Stephanie Schlottag

**Eignet sich für euch, wenn ...**

- ... ihr Lust auf eine Gangster-Open-World habt.
- ... ihr ganz neu in die Saints-Row-Spiele einsteigt.
- ... euch die letzten Teile zu abgedreht waren.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr »coole GenZ-Sprüche« fürchtet.
- ... euch langer Grind auf die Nerven geht.
- ... ihr Wert auf beste Grafik und Technik legt.

Mit einer Hand krallen wir uns verzweifelt an einem Truck fest, der durch einen tobenden Sandsturm braust, wie ihn selbst Mad Max selten erlebt. Kugeln pfeifen uns um die Ohren, während wir uns mühsam hochziehen. Und dann zücken unsere zahllosen Gegner auch noch Raketenwerfer – war ja klar.

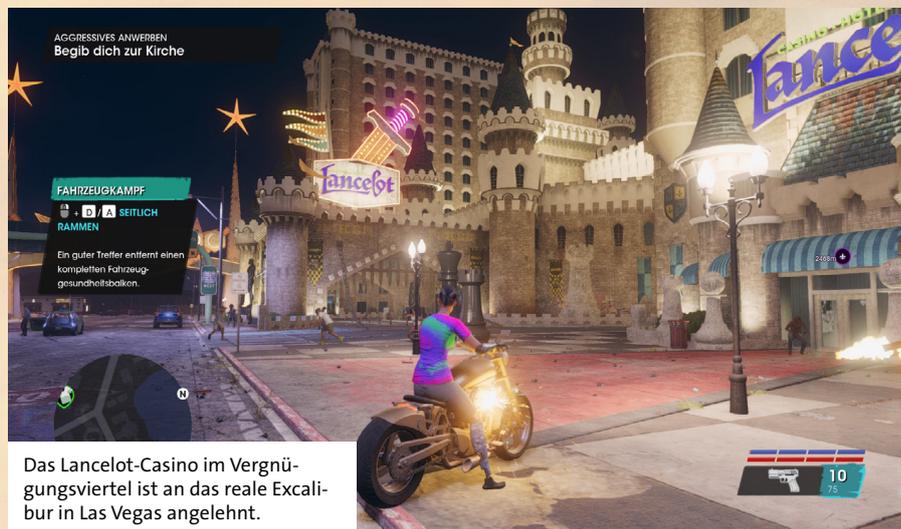
Was wie der schlimmste Moment im gesamten Leben klingt, ist in Wirklichkeit ein ganz normaler Dienstagnachmittag in der Spieleredaktion. Wir befinden uns gerade in Santo Ileso, der Open World des neuen Saints Row. Das Reboot des langjährigen GTA-Konkurrenten will uns wieder eine chaotische Open-World-Spielweise zum Austoben bieten, tritt aber gleichzeitig in Sachen Extravaganz spürbar auf die Bremse. Dieser Kurswechsel war nötig, nachdem die Vorgänger vor lauter Action-Begeisterung in eine Sackgasse gerauscht waren – wie soll

man irre Alien-Invasionen und Superhelden noch toppen? Die Antwort der Entwickler: gar nicht. Wir fangen von vorne an und erzählen, wie die Saints überhaupt gegründet wurden. Aber keine Angst vor zu viel Realismus. Wo Saints Row draufsteht, steckt grundsätzlich immer noch Saints Row drin: Explosionen, Ballereien, viel Selbstironie und verrückte Settings sind immer noch der Kern des Spiels. Ist das also die perfekte Gelegenheit zum (Wieder-)Einstieg in die

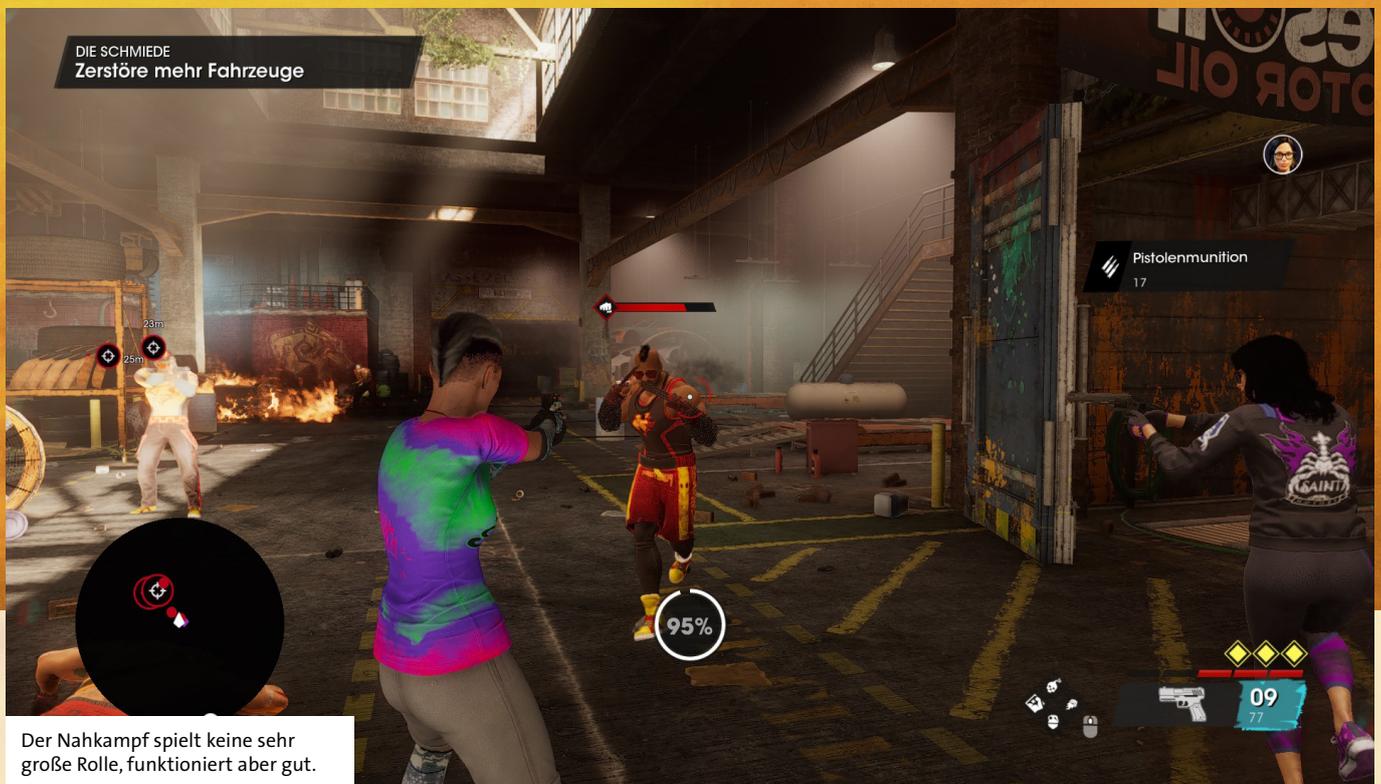
Reihe? Keine ganz einfache Frage. In unserem Test erfahrt ihr, was Saints Row euch diesmal bietet – und wo das Spiel an alten und neuen Schwächen krankt.

Cowboy, Cyborg oder Model?

Wenn man Saints Row fragen würde, wer unser Spielcharakter eigentlich ist, würde das Spiel achselzuckend mit einem Pupskissen nach uns werfen. »Mach doch einfach, was du willst!«, schreit uns der gewaltige Cha-



Das Lancelot-Casino im Vergnügungsviertel ist an das reale Excalibur in Las Vegas angelehnt.



Der Nahkampf spielt keine sehr große Rolle, funktioniert aber gut.



Im schwachen Licht sieht unser Kick gleich noch cooler aus.



Ein letzter tiefer Blick in die Augen, dann wird bei diesem Finisher zugeschlagen.

raktereditor entgegen. Verrückte Kombinationen waren in den Vorgängern ja schon möglich, aber diesmal stellt die Auswahl wirklich alles in den Schatten; so sehr, dass die »Boss Factory« sogar als Standalone-Programm veröffentlicht wurde.

Während wir beim Aussehen Narrenfreiheit genießen, sind Persönlichkeit und Story unserer Figur festgelegt: Wir leben mit drei Freunden in einer abgeranzten WG, sind dauerpleite und schlagen uns als Söldner für die Marshall-Gang durch. Als ein Job schiefgeht, beschließt die Clique, ihr eigenes Verbrecherimperium zu gründen. Ihr ahnt es, das sind natürlich die Saints.

Gewöhnungsbedürftige Mitbewohner

An den WG-Kollegen werden sich die Geister der Fans scheiden. Denn ja, die Trailer haben schon ziemlich gut vermittelt, dass sie sich eher wie supercoole College-Hipster aus einer aktuellen Netflix-Serie benehmen statt wie abgedrehte Vollblut-Gangster. Dieser Humor zieht sich durch das Spiel, damit müsst ihr klarkommen, wenn ihr Spaß mit Saints Row haben wollt. Beispiel gefällig? Unser WG-Kumpane Kevin läuft immer oben ohne rum, sozusagen sein Markenzeichen. NPC: »Du trägst kein Hemd.«

Kevin: »Ich sag immer, weniger Klamotten, mehr Power!« Nimmt Superheldenpose ein.

Wenn ihr über die kringeligen Sprüche hinwegsehen könnt, entfalten alle drei später immerhin eine gewisse Charaktertiefe. Wir lernen auf Missionen mehr über ihre Vergangenheit und unterstützen einander beim Aufbau unseres Verbrecherimperiums. Gut so, denn der Weg in die Topliga ist manchmal steiniger als gedacht.

Die gründige Straße zum Ruhm

Die Aufteilung der Missionstypen wird Saints-Veteranen bekannt vorkommen, für Neueinsteiger hier nochmal eine kurze Zusammenfassung: Die Story treiben wir voran, indem wir Hauptmissionen abschließen. Meistens geht es darin um unsere Festung, unsere Crew oder darum, mehr Macht und Ansehen für unsere Gang zu gewinnen. Die gesamte Kampagne ist auch im Koop-Modus mit zwei Personen spielbar. Euer Fortschritt wird übernommen, wenn ihr das wollt. Wir konnten die Funktion für den Test allerdings noch nicht selbst ausprobieren, daher fließt sie nicht in die Wertung mit ein.

Die Geschichte um die Gründung und den Aufstieg der Saints ist cool erzählt, hält einige überraschende Wendungen und natürlich viele irrwitzige Momente bereit, in denen

MEINUNG

Markus Schwerdtel
@kargbier



Macht mir Saints Row einen Heidenspaß? Ja! Würde ich es daher auch jedem Action-Fan uneingeschränkt empfehlen? Eher nicht. Denn dafür gibt es dann doch zu viele Kleinigkeiten, die einfach nicht jedermanns Sache sind. Da ist zum Beispiel die überdrehte Physik, die meinen Helikopter wie eine Flipperkugel zwischen den Hochhäusern des Casino-Bezirks hin und her hüpfen lässt. Oder die immer gleichen Neben- und Sammelmmissionen, die zwar mich als 100-Prozenter komplett abholen, die aber eben auch nerven können.

Und dann sind da natürlich die Protagonisten und ihr dezent fremdschämiger Jargon. Ich persönlich kann aus ironischer Distanz drüber lachen, aber ich verstehe jeden, den die überdrehte Hipster-Bande einfach nur abschreckt. Dann verpasst man allerdings ein solides, spaßiges Open-World-Actionspiel, das ich ganz bestimmt wieder bis zur letzten Nebenaufgabe und zum letzten Tuning-Teil abgrasen werde.

Die jungen Saints sorgen sich um faire Mitarbeiterbezahlung und stoßen lieber mit Kaffee als mit Alkohol an.



meistens irgendwas in die Luft fliegt. Allerdings in einem weniger überdrehten Rahmen als beim Vorgänger – eher vom Kaliber »Wir binden ein Dixi-Klo ans Auto und benutzen es als Abrissbirne«.

Ärgerlich ist, wie frustrierend manche Hauptmissionen designt sind. Etwa eine

Verfolgung, bei der wir Gegner ausbremsen müssen, ohne ihr Fahrzeug zu zerstören. Die KI fährt aber so rücksichtslos, dass wir es erst beim fünften Anlauf schaffen – und jedes Mal erst wieder den Startdialog anhören müssen. Eine andere Quest hat uns sogar noch mehr Nerven gekostet, weil wir eine Kuh (aus Metall, keine Sorge) hinter unserem Auto herschleifen. Das Teil ist extrem fragil und zerbröselt nach ein paar Kollisionen, was uns zurück an den Checkpoint schickt. Das wäre an sich ja noch erträglich, aber während der gesamten Transportfahrt hängen uns extrem aggressive Polizisten im Nacken, die uns ständig rammen und zudem permanent respawnen. Das hat nichts mehr mit spannender Herausforderung zu tun, sondern ist einfach nur ätzend. An anderer Stelle zwingt uns die künstliche »Intelligenz« zum Missionsneustart, mehr darüber lest ihr im Bug-Kasten.

Grinden für den Fortschritt

Neben der eigentlichen Story warten hunderte Nebenmissionen und weitere Beschäftigungen auf uns, etwa illegale Müllentsor-

gung, Drogen einsammeln, Autoklau, Wingsuit-Ausflüge und Versicherungsbetrug via Sich-vor-Autos-Werfen. Manche dieser Aufgaben müsst ihr erledigen, um die nächste Hauptquest freizuschalten – und da wird Saints Row manchmal zum argen Grind-Fest. Erst elf Karren stehlen, um weiterzukommen? Uff. Das erzeugt unnötige Längen und bremst die Story aus.

Es gibt auch kriminelle Vorhaben, die sich schneller abschließen lassen, aber trotzdem werdet ihr bestimmte Missionsarten immer und immer wiederholen. Für jede wirklich coole Idee (LARP-Missionen für Nerd-Herzen!) gibt's dabei stumpfe Quests, bei denen ihr kilometerweit fahrt, um ein paar Leute umzuballen, irgendwelches Zeug einzusammeln und wieder abzuliefern. Wenigstens ist der Radio-Soundtrack wirklich fantastisch, das macht lange Fahrten unterhaltsamer. Ihr schaltet zwischen Hip Hop, Country-Kitsch, wummernden Club-Beats und klassischen Beethoven-Konzerten hin und her. Auf dem virtuellen Handy dürft ihr sogar eure eigenen Playlists erstellen. Grundsätzlich gefällt uns der Mix aus Impe-

MEINUNG

Steffi Schlottag
@ThePumpkini



Mit dem durchgeknallten Universum von Saints Row bin ich bisher nur am Rande in Berührung gekommen. Die irren Charaktereditoren und die Wahl zwischen Krebs und Welthunger haben sich natürlich ins kollektive Spielergedächtnis gebrannt, aber mich hat das persönlich nie so wirklich abgeholt. Und dann kam das Reboot daher und übertraf mit seinem Editor alle meine wilden Bastlerträume. Verdammte, der Werbetrick hat bei mir voll gezogen. Aber jetzt bin ich darüber sogar froh.

Ich hatte nämlich wirklich Spaß in Santo Ileso. Und nach ein paar Stunden lösten die hippen Sprüche auch kein Sodbrennen mehr bei mir aus, ich habe einfach beschlossen, es als brillante Satire auf die GenZ-Kultur zu betrachten. Leider konnte ich mir einige Designentscheidungen nicht so leicht schönreden, vor allem bei manchen Hauptquests. Ich glaube, diese blöde Metallkuh wird mich noch jahrelang in meinen Alpträumen verfolgen. Dafür bin ich wirklich gespannt auf den Koop-Modus, den Kollege Vali Aschenbrenner hoffentlich mit mir rauf und runter spielt. Er weiß noch nichts von seinem Glück.

TECHNIK UND BUGS

Die Technik: Grafik und einige Animationen von Saints Row wirken veraltet, vor allem die Wachsgesichter der Charaktere fallen negativ auf. Gelegentlich traten kleine Glitches auf, etwa dass unsere Waffe nach dem Nachladen verschwand oder dass der Held eine eigentlich friedliche Zwischensequenz mit einer Granate in der Hand bestritt – die hatte er noch vom Gefecht davor im Anschlag. Abstürze oder richtig schwere Aussetzer haben wir auf unserem Testsystem nicht festgestellt.

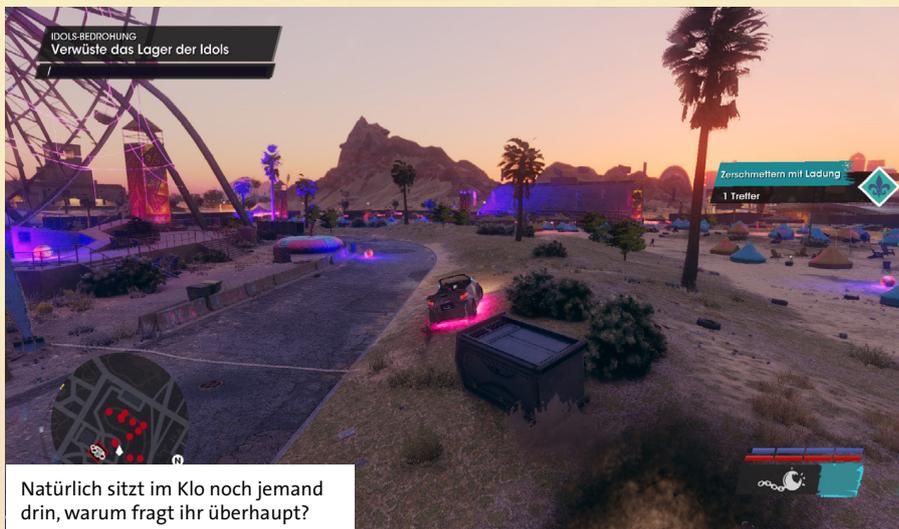
Die Bugs: Beim Test hat uns die KI mehrmals Missionen verpatzt. Zum Beispiel weil Gegner außerhalb des Missionsbereichs spawnen, aber dann nicht in Reichweite kamen. Oder unsere Begleiterin beschloss in einer Mission mit Zeitlimit, dass sie lieber rumsteht als unser Fluchtauto zu reparieren. Hier hilft nur der Neustart vom letzten Checkpoint. Für diese teils sehr nervigen Aussetzer werten wir Saints Row ab, mehr dazu im Wertungskasten. Die Entwickler haben uns gegenüber einen großen Day-One-Patch bestätigt, der viele Probleme beheben soll. Wir halten euch auf dem Laufenden, wie viel das Update wirklich verbessert.

riumsaufbau und Storymissionen, es soll sich ja so anfühlen, als ob wir die Saints erst nach und nach zu Reichtum und Größe führen. Nur ist die Story an sich schon umfangreich und abwechslungsreich genug, da hätte man wirklich nicht so viel künstlich strecken müssen, die Hälfte der notwendigen Nebenmissionen hätte locker gereicht. Unser Tipp: Sucht euch kriminelle Vorhaben aus, die sich mit wenig Aufwand abschließen lassen, und bremst euren inneren Komplettisten. Ansonsten macht sich ganz schnell Frust breit.

Feuerfaust vs. Dumpfbacke

Wo wir gerade beim Erschlagen sind: Natürlich ist die Action der Dreh- und Angelpunkt von Saints Row, die meisten Missionen laufen auf rohe Gewalt hinaus. Und das Kampfsystem macht auch wieder mal viel Laune! Mit freischaltbaren Skills wie Rauchgranaten oder Feuerfäusten bauen wir uns eine eigene Taktik zusammen, die wir jederzeit wieder wechseln können, egal ob als Nahkämpfer oder Schützenmeister. Besonders cool: Die Finisher sind eines John Wick würdig, daran haben wir uns nie sattgesehen. Allerdings sinkt der Schwierigkeitsgrad schnell ab, auf »Mittel« waren wir schon vor Level 10 ziemlich unantastbar.

Das liegt vor allem auch daran, dass viele Feinde sich strunzdoof anstellen. Die Gegner-KI hat die Wartezeit seit dem letzten Teil nicht genutzt, um im Taktikunterricht die Schulbank zu drücken, sondern stellt sich immer noch ähnlich doof an wie in den Vorgängern. Offenbar haben unsere Gegner einfach akzeptiert, dass sie als Kanonenfutter erhalten müssen, sie bleiben gerne mal seelenruhig hinter maximal hüfthoher Deckung stehen und lassen sich von uns die



Natürlich sitzt im Klo noch jemand drin, warum fragt ihr überhaupt?

Rübe wegpusten. Mit ein paar geschickten Ausweichrollen entgehen wir fast allen Angriffen, nur große Gegnergruppen werden uns gefährlich. Wenn ihr mehr Herausforderung wollt, stellt im Hauptmenü die Schwierigkeit auf »Sensei« oder »Boss« hoch. Aber Obacht, manche Missionen ziehen unerwartet stark an, und unser Lebensbalken schmilzt plötzlich nur so dahin wie Eis in der brennenden Sonne von Santo Ileso. Solche Schwankungen kommen nicht dauernd vor, aber oft genug, dass es uns aufgefallen ist.

Retorten-Randalierer

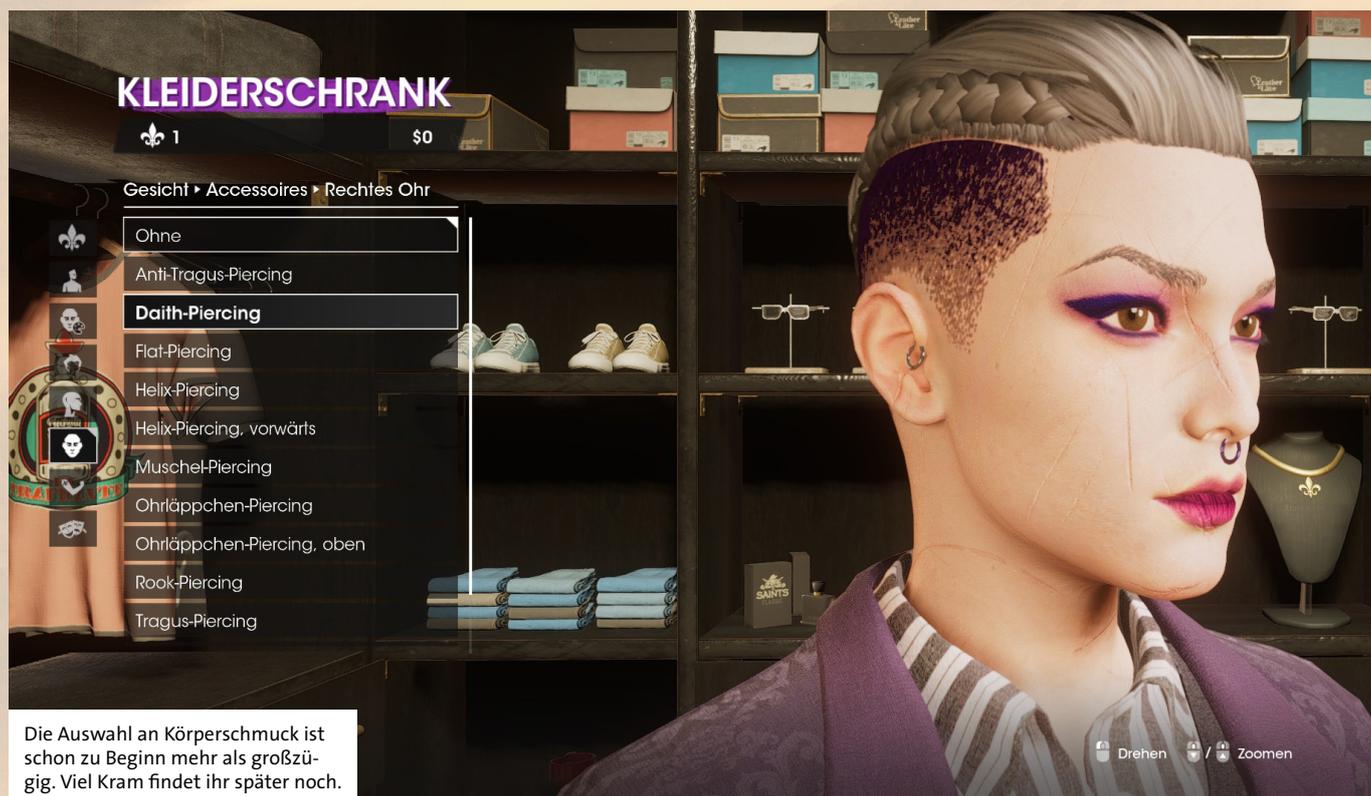
Bei der Gegnervielfalt wäre nicht zuletzt dank der unterschiedlichen Gangs definitiv auch mehr möglich gewesen. Aber wir kämpfen wieder mal gegen riesige Klonarmeen, das fühlt sich 2022 einfach komisch an, weil diesen Punkt viele Konkurrenten mittlerweile besser lösen. Auch wenn sich die feindlichen Gangs deutlich vonein-

ander unterscheiden, sind die meisten Feinde einfach nur schlichtes Schießbudenmaterial mit Baseballschläger oder Schusswaffe – nur eben in anderer Uniform.

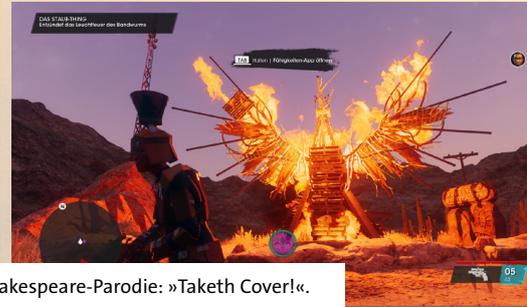
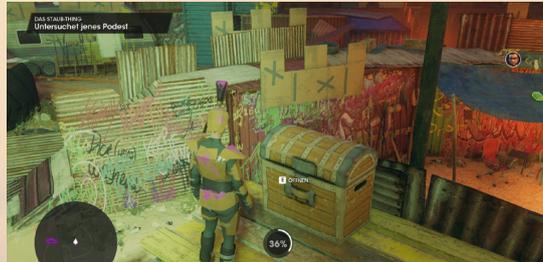
Ab und zu lässt sich immerhin mal ein knackiger Bossgegner mit speziellen Fähigkeiten blicken, zum Beispiel ein Mitglied des Idol-Kollektivs. Diese Möchtegern-Anarchisten machen uns mit blendenden Neonattacken das Leben schwer (aber auch bunt). Die meiste Zeit im Spiel verbringt ihr mit gezückter Waffe oder vollführt Stunts hinterm Steuer, aber es gibt auch jede Menge andere Beschäftigungen. Vieles davon erinnert stark an GTA Online. Das Reboot von Saints Row ist kein Klon, aber zumindest ein kleiner Bruder mit sehr ähnlichen Gesichtszügen.

Spielplatz Santo Ileso

Die sonnige Open World von Saints Row hat uns mit ihrer Vielfalt immer wieder positiv überrascht: In jedem Viertel von Santo Ileso



Die Auswahl an Körperschmuck ist schon zu Beginn mehr als großzügig. Viel Kram findet ihr später noch.



In den großartigen LARP-Missionen schießen wir mit Nerf-Guns und reden wie eine miese Shakespeare-Parodie: »Taketh Cover!«.

gibt es Spannendes zu entdecken, von der denkwürdigen Spiralbrücke über Wild-West-Saloons bis zu futuristischen Wolkenkratzer-schluchten, die einen Hauch Cyberpunk-Atmosphäre versprühen. Viele weitere coole Schauplätze sehen wir im Lauf der Kampagne, aber da wollen wir nicht zu viel verraten. Dass wir in den Straßen wieder pures Chaos entfesseln, versteht sich von selbst! Kein Laternenpfahl ist vor uns sicher, wir killen Bäume schneller als der Klimawandel. Die manchmal fragwürdige Physik wird niemanden vom Hocker hauen, aber spaßig ist es schon, mittels Feuerhydrant 20 Meter in die Luft zu fliegen. Wenn wir dabei Passanten umkegeln oder jemandem die Stoßstange wegbrettern, stört das meistens niemanden. Nur wenn wir es direkt vor der Polizei zu bunt treiben oder zu viele NPCs angreifen, taucht die Blaulichtarmee auf. Erwartet aber auf keinen Fall realistische Verhaltenssimulationen und ewige Verfolgungsjagden wie in einem GTA, die Cops von Santo Ileso geben ziemlich schnell auf. Dafür kommt es (selten) vor, dass wir uns mit dem Fahrzeug etwa in einer Treppe verhaken und nur das Checkpoint-Laden hilft.

23.425.123 Seiten To-do-Liste

Wenn ihr gerade nicht als Pflug unterwegs seid, habt ihr massenhaft anderen Kram zu tun. Eine unvollständige Liste: Fotos knipsen, Drogenpakete finden, Gesuchte jagen, Kleidung und Waffen shoppen, nach neuen Autoteilen suchen und so weiter. Das meiste davon macht ein paar mal Spaß, aber dann ist es auch wieder gut. Wer hat schon ernsthaft Lust, 125 Drogenlieferungen zu sammeln, die aus jeweils zwei bis drei Kisten

bestehen? Richtig motiviert haben uns dagegen die Shops, in denen es Klamotten, Schmuck oder Knarren gibt. Jeder Laden hat ein anderes Angebot, meistens passend zum jeweiligen Stadtviertel.

Wer gerne an Autos schraubt, kommt in der Garage voll auf seine Kosten. Vom Reifendurchmesser bis zum Motorhaubenmodell könnt ihr fast alles anpassen, wie es euch gefällt. Nach und nach schaltet ihr weitere praktische Vehikel frei. Motorräder sind zum Beispiel super, um sich durch den Stadtverkehr zu schlängeln, und der Heli eignet sich bestens, um schnell große Strecken zurückzulegen. Wozu ein eigenes Boot gut ist, müssen wir nicht erklären, oder?

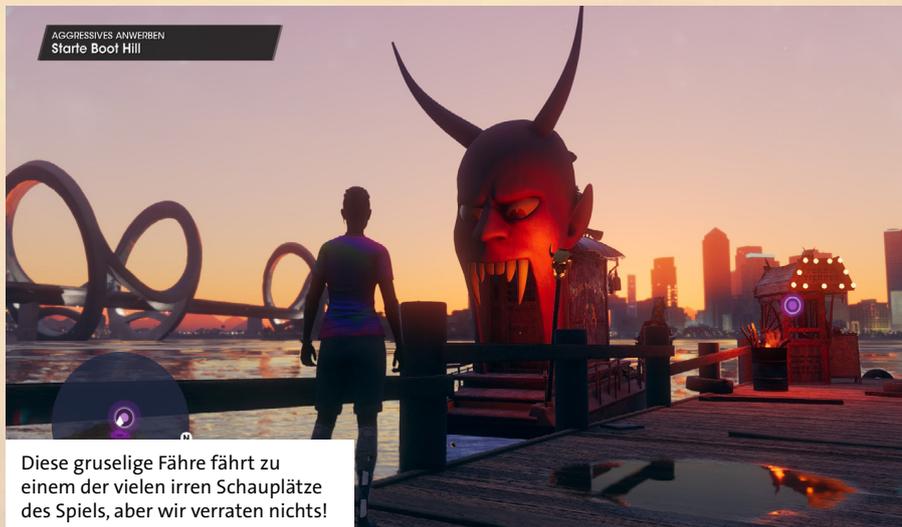
Zündet das Feuerwerk?

Ist Saints Row jetzt also ein gelungenes Reboot, das die Serie zu neuem Glanz führt? Jein. Das hängt nämlich sehr stark von euren Vorlieben ab. Die jungen »Studenten-Saints« haben schon in den ersten Trailern viele Fans verschreckt, und im Spiel benehmen sie sich genauso jugendlich und hip – der Humor ist wie so oft Geschmackssache. Wenn ihr mit den Hipstern aus Watch Dogs 2 leben könntet, dann stehen die Chancen gut, dass ihr auch in Saints Row über das pseudowitzige Gewäsch hinwegsehen könnt. Wenn ihr davon aber direkt genervt seid, spart euch das Geld und werft einen der Vorgänger nochmal an.

Der Humor ist stellenweise echt anstrengend, aber dahinter steckt ein wirklich spaßiges Open-World-Spiel. Wenn euch sowas wie GTA grundsätzlich interessiert, ihr aber lieber ein fluffiges Setting erlebt, dürfte euch der Ausflug nach Santo Ileso Spaß ma-

chen. Vorwissen braucht ihr dafür nicht. Seid euch nur bewusst, dass das hier kein Spiel ist, das man gemütlich an einem langen Wochenende durchballert, hier kommt schon einiges an Spielzeit auf euch zu.

Das kann viele Stunden lang Spaß machen, wenn ihr Freude daran habt, alle Ecken zu erkunden, Zeug zu sammeln und freizuschalten – und wenn ihr Bock auf richtig viel abgedrehte, im besten Sinn hirnlose Krachbumm-Action habt, bei der euch Fragezeichen überm Kopf aufploppen. Ihr habt eine spaßige Open-World-Achterbahn vor euch, die manchmal in der Kurve ganz schön quietscht, aber Fans von simplen Adrenalin-kicks trotzdem glücklich machen wird. ★



Diese gruselige Fähre fährt zu einem der vielen irren Schauplätze des Spiels, aber wir verraten nichts!

SAINTS ROW

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 3470 / Ryzen 5 1400	i7 7700 / Ryzen 3800X
GTX 950 / Radeon HD 7970	GTX 1060 / RX 580
8 GB RAM, 60 GB Festplatte	16 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ➕ Soundtrack perfekt
- ➕ viele, oft ausgefallene Umgebungen
- ➕ spektakuläre Stuntszenen
- ➖ Spielwelt leblos
- ➖ Grafik wirkt teils veraltet

SPIELDESIGN



- ➕ Kampfsystem
- ➕ Action und Imperiumsaufbau
- ➕ Bosskämpfe bringen Abwechslung
- ➖ viel Grind nötig
- ➖ Open World mit vielen Füllinhalten

BALANCE



- ➕ optionale Skills
- ➕ viele Spielhilfen
- ➕ fünf Schwierigkeitsgrade, jederzeit wechselbar
- ➖ Anspruch schwankt
- ➖ nur wenige Gegnertypen

ATMOSPHÄRE / STORY



- ➕ Santo Ileso sprüht vor Charme
- ➕ Saints-Story cool erzählt
- ➕ Zeit für die Charaktere
- ➖ Figuren oft klischeehaft
- ➖ Fremdschamhumor

UMFANG



- ➕ große Open World
- ➕ lange Story
- ➕ massenhaft Sammelkram
- ➕ gigantischer Editor
- ➖ Missionsarten wiederholen sich schnell

ABWERTUNG

Nervige Bugs und KI-Aussetzer zwingen uns gelegentlich zum Neustart einer Mission. Diese Probleme treten auch in der Hauptstory auf.



FAZIT

Ein spaßiges Action-Feuerwerk mit seltenen Fehlzündungen. Nicht so abgedreht wie früher, aber immer noch Chaos pur.

