

Von wegen lahmer Abklatsch! GTAs »kleiner Bruder« ist actiongeladen und macht viel Spaß – würde die schlechte Umsetzung von der Konsole nicht ständig dazwischenfunken.

Saints Row 2

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5317

Was für ein Service: Weil unser Gesicht durch eine heftige Explosion in Mitleidenschaft gezogen wurde, dürfen wir uns beim Knastarzt der Stilwater-Haftanstalt kurzerhand ein neues aussuchen – die **Saints Row**-Variante der Charaktererstellung. Doch halt: Explosion? Stilwater? Knast? Wenn Ihnen das nichts sagt, wundert uns das nicht, schließlich ist **Saints Row**, THQs Antwort auf **GTA**, im Jahr 2006 nur für die Xbox 360 erschienen. **Saints Row 2** hingegen, das direkt nach dem Finale seines Vorgängers ansetzt, wurde vom **Red Faction**-Entwickler Volition auch für den PC umgesetzt. Allerdings mehr schlecht als recht, denn **Saints Row 2** pla-

gen jede Menge Probleme, die es auf der Konsole nicht gibt.

Brutale Ballerei

Erst mal zu den guten Nachrichten: Bereits der Auftakt zieht Sie vorbildlich in die zwar vorhersehbare, aber durchweg interessante Geschichte hinein. Kaum hat Ihr namenloser Antiheld sein neues Aussehen, plant er den Ausbruch aus dem Inselgefängnis. Serientypisch gehen Sie dabei wenig zimperlich vor – auf dem Weg aus dem Zellenblock und hinunter zur Küste schicken Sie Polizisten mit Schlagstock, Pistole und Schrotflinte zu Dutzenden ins virtuelle Jenseits. All das ist durch kreischende Sirenen, brüllende Wachen und gut platzierte Skriptsequenzen nett in Szene gesetzt, offenbart aber bereits zu Beginn eine große Schwäche des Spiels: Den Ballereien fehlt jeglicher Anspruch. Die holzdummyen Gegner bleiben bei Beschuss wie angewurzelt stehen, treffen kaum und agieren nicht im Team. Selbst ihre



Durch **Zerstörungsgorgien** erhöhen wir unseren Respekt. Witzig: Hier sprühen wir Gülle auf Gebäude.

Schlecht umgesetzt

- Saints Row 2 nervt durch seinen enormen Hardware-Hunger. Selbst auf High-End-PCs läuft die Gangster-Mär selten flüssig.
- Auf Mittelklasse-Rechnern kommt das Programm nicht mit dem Laden der Spielwelt hinterher. Während schneller Fahrten knallen Sie deshalb oft gegen eine unsichtbare Wand, müssen üble Grafikfehler ertragen und darauf warten, dass die vor Ihnen liegende Straße in den Arbeitsspeicher geladen wird – vor allem bei fahrtintensiven Missionen ein Spielspaßkiller.
- Das Gaspedal des eigenen Autos reagiert oftmals sekundenlang nicht auf Eingaben über die Tastatur.

Für die Bugs ziehen wir jeweils einen Punkt bei der Grafik und der Atmosphäre sowie zwei Punkte bei der Bedienung ab.

schiere Masse bedroht den sich selbst regenerierenden Lebensbalken Ihres Helden nur selten. Das ändert sich auch im späteren Spielverlauf nicht – Volition hat schlicht vergessen, den Schwierigkeitsgrad an die dem Gamepad überlegene Maus anzupassen.

Motivierende Missionen

Auf dem Festland und in der fiktiven Metropole Stilwater ange-

kommen, eröffnet sich das eigentliche Spielprinzip: Wie in **GTA 4** können Sie die riesige Stadt frei erkunden, in Geschäften Klamotten und Waffen kaufen, mit geklauten Autos durch die Straßen brettern, launigen Radiosendern lauschen und jede Menge Missionen annehmen. Anders als beim großen Vorbild dürfen Sie jedoch nur dann einen handlungsrelevanten Auftrag starten, wenn Sie sich im jeweiligen Stadtviertel genug Respekt verschafft haben. Den häufen Sie durch das Absolvieren von Nebenquests an. Klingt öde, macht durch witzige Ideen aber viel Spaß. So fahren Sie mit einem Güllewagen durchs Nobelviertel und besprühen Villen mit Jauche, beschützen einen VIP vor aufdringlichen Fotografen, jagen splitternaakte Flitzer oder verdingen sich im Fight Club als Prügelknabe. Neben Respekt bringen die Nebenaufträge dauerhafte Boni. Wer sich etwa als Vandalen einen Namen macht, bekommt in Läden Rabatte, Fight-Club-Veteranen teilen in Nahkampf besser aus – das motiviert.

Klasse Klischees

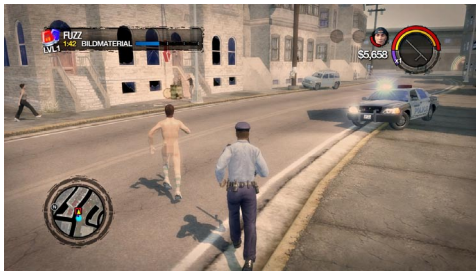
Die 40 ebenso abwechslungsreichen Story-Missionen setzen durch gut geschnittene

Internet-Aktivierung

Um **Saints Row 2** aktivieren und spielen zu können, benötigen Sie ein Konto bei Valves Online-Plattform Steam. Da das Spiel an Ihre Kontaktdaten gekoppelt ist, dürfen Sie es beliebig oft und auf unterschiedlichen Rechnern installieren.



Auf dem Uni-Campus von Stilwater liefern wir uns eine **brachiale Verfolgungsjagd** mit flüchtenden Drogendealern. (1280x720, volle Details)



Urkomisches Minispiel: Als Polizist verfolgen wir einen Flitzer.



Vom Helikopter aus ballern wir auf eine feindliche Gangster-Bande.



Im Fight Club verbessern wir durch heftige Schlägereien unsere Nahkampf-Fertigkeiten.

Zwischensequenzen vor allem wegen der hervorragenden Animationen und passenden Sprecher noch eins drauf. Allerhand Gangster-Klischees, der derbe Humor und die irren Nebenfiguren unterhalten dabei bestens. Zudem schickt Sie das Programm von einem Aha-Moment in den nächsten: So jagen Sie auf dem Uni-Campus verfeindete Drogen-dealer, ballern in der Innenstadt auf tieffliegende Helikopter, infiltrieren als Techniker verkleidet das Polizeipräsidium oder legen sich in einer Fleischfabrik mit dem durchgeknallten Voodoo-Priester Mr. Sunshine an. Ärgerlich: Wer in den teils langen Missionen unfreiwillig das Zeitliche segnet, muss mangels vernünftig platzierter Speicherpunkte lange Abschnitte erneut spielen. Das nervt dop-

pelt, weil Sie häufig minutenlang dasselbe tun, etwa Ihre KI-gesteuerte Freundin Shaunti vor anstürmenden Junkies beschützen.

Peinliche Patzer

Neben der Checkpoint-Problematik liegt es vor allem an unzähligen Detailmacken, weshalb **Saints Row 2** trotz aller Action und Abwechslung längst nicht an **GTA 4** herankommt. Problem Autos: Das Fahrverhalten ist unrealistisch und überempfindlich, zudem bleiben die Wagen ständig an kleinsten Kanten hängen. Problem Atmosphäre: Überall stoßen Sie auf logische Aussetzer. Polizisten und Passanten reagieren manchmal nicht, wenn Sie balernd durch die Straßen laufen, und Stilwaters Autofahrer liefern sich ständig merkwürdige Auf-fahrnfälle. Problem Bedienung: **Saints Row 2** merkt man seine Konsolenherkunft an. Die auf Analogsticks ausgerichtete Waffenauswahl ist schwammig, die Menüs sind verworren rubriziert, eine Grafikoption taucht gar doppelt auf. Auch technisch hat **GTA 4** die Nase vorn. Immer wieder werden Schatten falsch dargestellt, und wer die übertriebenen Überblend- und Verwischeffekte deaktiviert, blickt auf schwammige Texturen und arg detailarme Um-

gebungen. Zudem unterstützt das Programm 16:10-Auflösungen nicht – Besitzer derzeit sehr beliebter 22-Zoll-Monitore schauen deshalb sprichwörtlich in die Röhre. Macken wie diese (siehe auch Bug-Kasten) sollte Volition

schnellstens ausbessern – dann nämlich wird das eigentlich sehr gute **Saints Row 2** zu einem noch besseren Zeitvertreib für Fans von **GTA 4**, coolen Gangstern, filmreifer Inszenierung und erwachsener Action. **DM**

Die deutsche Version

Die internationale Version von **Saints Row 2** ist hierzulande indiziert und erscheint deshalb stark gekürzt. Um ein USK-Siegel zu erhalten, hat THQ diverse Waffen (etwa die Ketensäge), Finishing Moves, brutale Szenen in Zwischensequenzen, die komplette Mission »Guardian Angel« sowie das Minispiel »Fuzz« entfernt. Zudem dürfen Sie KI-gesteuerte Charaktere nicht mehr verbrennen oder als menschliches Schutzschild missbrauchen.

Bewährungsstrafe

Daniel Matschijewsky: Saints Row 2 strotzt nur so vor Action und Abwechslung. Manche der spaßigen Missionen haben mir deshalb sogar mehr Spaß gemacht als in **GTA 4**. Umso ärgerlicher ist es, dass Volition die PC-Umsetzung derart in den Sand gesetzt hat. Weil ich gegen Bedienungsmankos, Grafikfehler und sonstige Bugs ankämpfe, werde ich regelmäßig aus dieser an sich stimmigen Spielwelt gerissen. Wenn sich das ändern sollte, kehre ich gern nach Stilwater zurück.



danielm@gamstar.de

SAINTS ROW 2

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Volition (Red Faction 2, GS 06/03: 70 Punkte)
PUBLISHER THQ
SPRACHE Englisch (mit deutschen Untertiteln)
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 28 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 23.1.2009
CA. PREIS 50 Euro
USK keine Jugendfr.

ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHE-ND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
3,8 GHz Intel A64 3700+ AMD 2,0 GB RAM 11,8 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 11,8 GB Festplatte	Core 2 Duo E8600 AMD Phenom 9650 4,0 GB RAM 11,8 GB Festplatte Gamepad	Geforce 6600 / 6800 Geforce 7800 / 7900 Geforce 9600 Geforce 8800 / 9800 Geforce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800
PROFITIEREN VON	High-End-Hardware, Surround-Sound, Gamepad		
BILDFORMATE	4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Steam		
TON	Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1		

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2), Starker Arm (12), (Team-)Bandenkrieg (12)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER nein
FAZIT Vor allem der Koop-Modus macht Laune, funktioniert aber nur online.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ klasse Animationen + nette Wettereffekte - generelle Detailarmut - immer wieder Grafikfehler	5 / 10
SOUND	+ sehr gute (englische) Sprecher + abwechslungsreicher Soundtrack + witzige Radiomoderatoren - Waffen- und Motorensounds dünn	8 / 10
BALANCE	+ wird stetig anspruchsvoller + drei Schwierigkeitsgrade - Missionen generell zu leicht - anspruchslöse Ballereien	6 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmungsvolles Gangster-Szenario + Tag-Nacht-Wechsel - logische Aussetzer bei der Bevölkerung - Bugs	7 / 10
BEDIENUNG	+ eingängig mit Tastatur und Gamepad + nützliches Navigationsgerät - fummelige Menüs - wegen Bugs nicht jeder Modus optimal	6 / 10
UMFANG	+ umfangreiche Kampagne + riesige Stadt + jede Menge Nebenaufgaben und Geheimnisse + Koop-Modus	10 / 10
LEVELDESIGN	+ Stilwater stimmungsvoll und abwechslungsreich + zahlreiche Sehenswürdigkeiten - arg detailarm - teils dühe Innenlevels	8 / 10
KI	+ passable Nahkampf-KI - in Ballereien sehr doof - weicht nicht aus - Kollegen reagieren nicht aufeinander	4 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ unzählige Autos und Motorräder + Boote und Hubschrauber + brauchbare KI-Kollegen - dünnes Waffenarsenal	9 / 10
HANDLUNG	+ herrlich klischeehafte Figuren + zwar vorhersehbare, aber interessante Handlung + derber Humor - etwas farblosere Held	9 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

FAZIT Actionreicher, aber schlecht portierter GTA-Klon.

72

SPIELSPASS