

Saints Row The Third

Die abgedrehte Saga der Saints-Row-Gang geht in die dritte Runde. Während Technik und KI schwächeln, beschert uns das abgefahrene Missiondesign der letzten Jahre einen Actionhit. Von Patrick C. Lück



Genre: Actionspiel Publisher: THQ Entwickler: Volition (Saints Row 2, GS 03/09: 72 Punkte)
Termin: 18.11.2011 Spieler: 1-2 Sprache: Englisch mit deutschen Untertiteln Preis: 50 Euro

GameStar.de/Quicklink/7474 Auf DVD: Test-Video

Geschnittene Fassung

Die deutsche USK-18-Fassung enthält einige Schnitte. So können wir zum Beispiel keine Passanten als Schutzschild missbrauchen, und einige Bluteffekte fehlen. Auch haben die Entwickler einen zusätzlichen Bonus-Spielmodus entfernt, der aber ohnehin nicht in die Spielkampagne integriert war. Bei Koop-Partien ist die ungeschnittene Fassung nicht mit der deutschen kompatibel. Als Entschädigung liegt allen deutschen Versionen das Genki-DLC-Pack als kostenloser Bonus bei.

A

lex und seine Droogs sitzen in der Korova Milchbar und haben Lust auf ein bisschen Ultra-Brutale. So lakonisch beginnt der Kultroman **A Clockwork Orange** von Anthony Burgess um einen gewalttätigen Bandenanführer, dessen liebste Freizeitbeschäftigung Gewalt, Vergewaltigung und Beethoven sind. Ganz so könnte man sich auch die Hauptfigur von THQs Open-World-Actionspiel **Saints Row: The Third** vorstellen. Die Saints-Row-Gang hat nach den ersten beiden Teilen nun den Höhepunkt der Macht und Popularität in ihrer Heimatstadt Stilwater erreicht. Das Planet-Saints-Modell boomt, eine Werbekampagne zum ei-

genen Energydrink überflutet die Stadt und noch während eines laufenden Banküberfalls erteilen die Saints (als sie selbst verkleidet!) Autogramme. Oder wie es ein Überfallmitglied kommentiert: »Ultra-Postmoderne? Ich liebe es!«

Regielegende Stanley Kubrick verfilmte **A Clockwork Orange** kongenial im Jahre 1971 mit Malcolm MacDowell in der Hauptrolle. Und auch **Saints Row 3** beginnt mit einem Kubrick-Zitat. Vor einem Sternenhimmel erklingt wie schon im Filmklassiker **2001: A Space Odyssey** die Fanfare »Also sprach Zarathustra« von Richard Strauss. Vor diesem Hintergrund läuft in bester **Star Wars**-Manier ein Einleitungstext übers Bild. Moment



Mit dem Auftauchen der staatlichen **Elite-Einheit STAG** verfällt die Stadt in eine Art Belagerungszustand, der mehr und mehr in einen offenen und brutalen Krieg zwischen allen Parteien mündet.



Syndikats-Boss **Killbane** spricht mit der Stimme von Hulk Hogan.



Knifflig werden die Kämpfe höchstens bei Sondergegnern wie diesen **Flammenwerfer-Klonen**.

mal: Postmoderne, Kubrick, **Star Wars**? Puh. Ganz schön viel Metaebene für ein albernes Actionspiel, und das Spiel hat noch nicht mal angefangen. Doch keine Sorge, wer sich mit dem ganzen Überbau nicht beschäftigen mag, der

braucht das nicht zu tun und hat mindestens genauso viel Freude an dem Titel. Denn ebenso viel Inspiration wie aus klassischen Kulturgütern bezieht der Titel aus pubertärem Humor der Marke **Jackass** und völlig absurder Action à la **Shoot 'em Up** oder Robert

Rodriguez' B-Movie-Schnitzerei **Machte**. Wer also dachte, die **A-Team**-Verfilmung hätte mit seiner »Panzer am

Die Anarchie der Action kennt keine Grenzen

Fallschirm«-Szene den Vogel abgeschossen, den belehrt **Saints Row 3** eines Besseren: Es geht auch ohne Fallschirm. Dafür mit viel mehr Gegnern und anderen vom Himmel fallenden Panzern.

Kubricks **Clockwork**-Film zeichnet sich durch sein bizarres Artdesign aus, das zum Beispiel die Gang in eigenwillige weiße Kostüme steckt. Die noch eigenwilligeren Kostüme der Saints tragen die Farbe Lila als Erkennungszeichen. Dabei können wir unsere Garderobe frei zusammenstellen. So gerüstet laufen, fahren oder fliegen wir wie im großen Genre-Vorbild **GTA** durch eine frei erkundbare Stadt, in der wir an jeder Straßenecke Missionen annehmen können. Die Vielfalt und Abwechslung suchen dabei ihresgleichen. Richten wir im Panzer innerhalb eines Zeitlimits so viel Zerstörung wie möglich an oder beschützen wir mit der Bazooka vom Hubschrauber aus eine von Feinden verfolgte Zielperson? Werfen wir uns zwecks Versicherungsbetruges lieber vor Autos und Laster oder rasen wir mit einem Tiger auf dem Beifahrersitz quer durch die Innenstadt? Die

Anarchie der Action kennt keine Grenzen. Wie in ähnlichen Open-World-Spielen der Marke **Just Cause 2** oder **Prototype** hinterlassen wir auch hier eine wüste Spur der Zerstörung.

Im Roman **A Clockwork Orange** schlägt das System irgendwann gegen den außer Kontrolle geratenen Gewalttäter Alex zurück und macht ihn in Experimenten zum willenlosen Opfer, unfähig zu jeder Art von Ag-

⊕ Stärken

- + haarsträubend absurde Ideen
- + ausgezeichnetes Missionsdesign
- + klasse Soundtrack

⊖ Schwächen

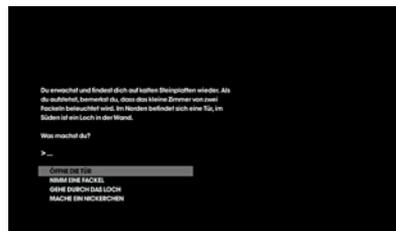
- Technik-Macken
- miese KI

Originelle Beispielmission



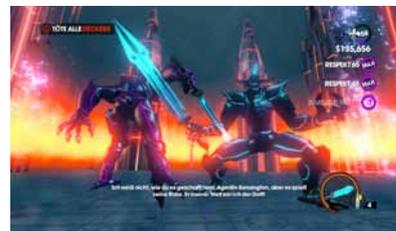
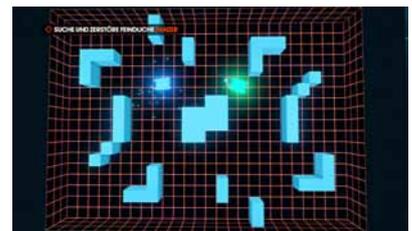
Weil wir einen militärischen **Supercomputer** entwendet haben, können wir uns ins Netzwerk einer feindlichen Gang einhacken.

Die Netzwelt ähnelt der der **Tron**-Filme, und wir ballern auf feindliche Programme der gegnerischen Firewall.



Kleine Überraschungsspielchen unterbrechen dabei immer wieder die Ballerpassagen, wie dieses **Fantasy-Text-Adventure** oder ...

... dieses pixelige und farbarne Panzerduell in bester 70er- und 80er-Jahre Spielhallen-tradition.



Am Ende des mehrstufigen Levels wartet dann ein in mehrere Abschnitte eingeteilter **Bosskampf** gegen den feindlichen SysOp.

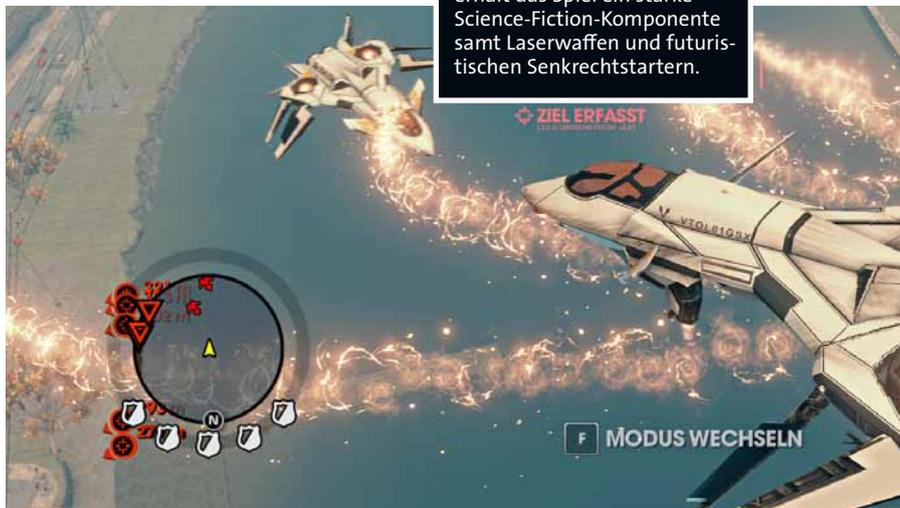
Als Belohnung für die Mission dürfen wir in unserer Garage einen **Pixelpanzer** auswählen, mit dem wir durch die Stadt pflügen können.



gression oder Begierde. Auch in **Saints Row: The Third** schlägt das System zurück. Die Saints brechen im Rahmen der Hauptkampagne im neuen Schauplatz Steelport (einer Art New York) einen Bandenkrieg gegen das mächtige Syndikat vom Zaun. Und als deren als mexikanischer Wrestler verkleidete Boss die wichtigste Stadtbrücke zerstört, interveniert der Staat. Auf Geheiß der Senatorin von Steelport übernimmt die militärische Eliteeinheit STAG die Kontrolle und bringt allerhand Sci-Fi-Geräte wie Lasergewehre, Strahlenpanzer und Senkrechtstarter mit. Die in Zwischensequenzen sehr gut erzählte Hauptkampagne überschlägt sich dabei mit irren Wendungen und Überraschungen, die wir nicht verraten wollen.

Durch den nun umerzogenen Alex, der fortan zum Opfer der Vergeltung suchenden Gesellschaft wird, kommt **A Clockwork Orange** auf seinen Kern: die Willensfreiheit des Menschen. Die Saints haben sich für das Böse entschieden, schließlich sind sie eine Verbrecher-

Mit dem Auftauchen von STAG erhält das Spiel ein starke Science-Fiction-Komponente samt Laserwaffen und futuristischen Senkrechtstartern.



organisation. So befreien wir in einer wilden Rettungsaktion eine Ladung Prostituerter von einem Containerschiff, nur um im Anschluss zu entscheiden, ob sie fortan für uns arbeiten oder ob wir sie gegen einen Batzen Lösegeld postwendend zurückverkaufen. Die Wahlfreiheit mündet in zwei alternativen und völlig gegensätzlichen Enden. Wer aber außerhalb der Missionen viel Open-World-Feeling erwartet, der wird eher

Und Autofahrer nehmen nicht nur Straßenlaternen und Passanten auf der Motorhaube mit, sondern rammen ihresgleichen, gehen in Explosionen auf oder springen gleich über die Klippe. Dadurch ist das Spiel, dessen PC-Bedienung im Gegensatz zu seinem direkten Vorgänger tadellos funktioniert, auf zwei der drei Schwierigkeitsgrade deutlich zu einfach geraten. Dasselbe gilt auch für den Koop-Modus für zwei Spieler, in dem wir exakt dieselbe Kampagne spielen – nur eben zu zweit.

Der Klassik-Sender hat es faustdick hinter den Ohren

enttäuscht. Mini-Spiele wie Bowling oder Billard fehlen komplett, und die zahllosen Stripclubs können wir gar nicht betreten.

Bei seiner Verfilmung des **Clockwork**-Romans hat Kubrick die Gewaltszenen mit einem klassischen Musiksoundtrack unterlegt. Auch der Soundtrack von **Saints Row 3** feuert aus allen Rohren. Kayne Wests »Power« dröhnt, im Auto singt der Spielheld »What I Got« von Sublime, und im Finale hetzen wir untermalt von Bonnie Tylers Achtziger-Schmachtfetzen »Holding out for a Hero« durch Steelport. Vor allem der vermeintlich besinnliche Klassik-Radiosender hat es faustdick hinter den Ohren. Wie schon in **GTA 4** gibt es die Tonspur allerdings nur auf Englisch. Die Untertitel sind etwas ungenau, aber brauchbar. Die Droogs aus Alex' Bande sind nicht die hellsten Köpfe, die die Welt je gesehen hat, aber sie sind in vielen Aspekten den Bewohnern von Steelport intellektuell weit überlegen. Denn die KI der ewig gleichen Klon-Gegner ist selten dämlich. Mal drehen sie uns den Rücken zu, dann schießen sie aus zwei Metern daneben.

Auf der technischen Seite schwächt **Saints Row 3**, da gelegentlich die Performance einbricht und Objekte sehr spät aufploppen. Gegner spawnen sogar direkt vor unseren Augen. Das kostet Atmosphäre. Ansonsten sieht Steelport ganz passabel aus, wenn auch nicht sonderlich zeitgemäß. Dafür geht das Kollisionsmodell der Fahrzeuge in Ordnung, welche sich allesamt sehr leichtgängig, aber übertrieben arcade-lastig steuern. Viele der technischen Mängel lassen sich durch das (gegenüber **GTA**) geringere Budget erklären, für andere sollte dringend noch ein Patch her. Patrick C. Lück



Krawall-Spaß

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Ehrlich gesagt kann ich mit dem ganzen Jackass-Humor nicht viel anfangen. Und dass sexualisierte Komponenten wie die SM-Szene, Prostituierte oder Dildos besonders witzig sein sollen, mag vielleicht in den moralinsauren USA funktionieren, hier kann ich darüber gerade mal müde lächeln. Trotzdem – und auch trotz seiner technischen Schwächen – hatte ich mit **Saints Row 3** einen Höllenspaß! Überdrehte Over-Top-Action, zahllose popkulturelle Anspielungen, ein gehöriger Schuss Satire und die vor Überraschungen strotzende Handlung machen das Spiel zu einem echten Highlight. Einige Geschmacklosigkeiten oder die übermäßige Brutalität hätte es da zur Verkaufsförderung gar nicht mehr gebraucht. Das Spiel und sein exzellentes Missionsdesign funktionieren auch so. Und es ist witzig!

TERMIN 18.11.2011 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

Saints Row: The Third Actionspiel

Publisher THQ
Entwickler Volition
Sprache Englisch mit deutschen Untertiteln
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, 6 S. Schnellanleitung
Kopierschutz Steam



GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2) **SPIELTYPEN** Internet, LAN **DEDICATED SERVER** nein **SERVERSUCHE** Steam **MULTIPLAYER-SPASS** 30 Stunden

WERTUNG

»Exakt wie die Einzelspieler-Kampagne, nur zu zweit. Spaßig, aber leider in Deutschland ohne zusätzliche Modi.«

GRAFIK

- stimmiger Stil gelungene Effekte
- spät aufploppende Objekte
- Performance-Einbrüche

7/10

SOUND

- hervorragende professionelle Sprecher
- grandioser und umfangreicher Soundtrack
- teils schwache Toneffekte

9/10

BALANCE

- gute Tutorial-Texte viele Nebenmissionen werden durch Storymissionen gut eingeführt drei Schwierigkeitsgrade ...
- ... von denen zwei viel zu leicht sind

8/10

ATMOSPÄRE

- eine Szene irrwitziger als die andere zahllose satirische und kulturelle Anspielungen viel Selbstopironie Gegner spawnen und verschwinden in unserer direkten Umgebung

9/10

BEDIENUNG

- gut umgesetzte Maus- und Tastatur-Bedienung freies Speichern zwischen den Missionen leichtgängige Fahr- und Flugzeugsteuerung aber übertriebenes Fahrverhalten

8/10

UMFANG

- zahllose Missionen viele Extras und Achievements
- guter Wiederspielwert
- ordentliche Spieldauer

10/10

MISSIONSDSIGN

- abwechslungsreiche Nebenmissionen
- gut inszenierte und oft mehrstufige Hauptmissionen
- wahnwitzige und überraschende Ideen

10/10

KI

- wirft ab und an eine Granate geht in Deckung
- fürchterliche Fahr-KI agiert nicht koordiniert
- schießt nicht sonderlich gut

4/10

WAFFEN & EXTRAS

- großer Pool an mehrstufig aufrüstbaren Waffen
- zahllose Fahr- und Flugzeuge vom Panzer über Dronen bis zu Senkrechtstartern ist alles dabei

10/10

HANDLUNG

- überraschende Auftritte und Wendungen
- viele kleine absurde Geschichten mehrere Hauptgegner
- gute Hauptstory

10/10

Steam

Saints Row 3 nutzt die Online-Vertriebsplattform Steam als Kopierschutz. Die setzt zur Registrierung einen Internetzugang voraus. Danach lässt es sich auch offline spielen, weiterverkaufen aber nicht.

