

Für Präsident und Vaterland: Die Saints eilen zur Rettung der Vereinigten Staaten.



GameStar
Gold-Award



GameStar
für besondere Atmosphäre

Saints Row 4

Die Saints stoßen in ihrem vierten Abenteuer in Absurditäts-Dimensionen vor, in denen kein Actionspiel zuvor gewesen ist - lassen aber die Technik zurück. Von Patrick C. Lück

Genre: **Open-World-Action** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Volition (Saints Row: The Third, GS 01/12: 85 Punkte)**
Termin: **23.8.2013** Spieler: **1-2** Sprachen: **Englisch mit deutschen Untertiteln** Preis: **50 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

W

elcher US-Präsident möchten wir sein? Derjenige, der den Krebs besiegt, oder derjenige, der den Welthunger stillt? Herrje, eine knifflige

Entscheidung, die uns **Saints Row 4** da gleich zum Beginn auftischt – jetzt wissen wir, wie sich dieser Obama tagtäglich fühlen muss. Doch wie unser Vizepräsident, der ehemalige Schauspieler Keith David (**Platoon**, **Pitch Black**), beteuert, können wir nur eine von beiden Gesetzesvorlagen durchbringen. Wir entscheiden uns für den Krebs, Hunger leiden wir als mächtigster Mann (oder mächtigste Frau) der Erde ohnehin nicht ... Moment! Krebsheilung per Gesetz, ein Hollywood-»Star« aus der B- oder besser F-Riege als Vizepräsident und wir selbst, ein Gangsterboss, als Oberhaupt der Vereinigten Staaten von Amerika – sind wir da irgendwo falsch abgebogen?! Okay, mit Ronald Reagan hat es eine zweitklassige Hollywood-Schmalzlocke tatsächlich mal

zum Präsidenten gebracht, und Verbrecher als Staatenlenker würden uns gleich mehrere einfallen. Aber das mit dem Krebs und dem Hunger, das war wohl ein Witz – glauben wir. Willkommen in der Welt von **Saints Row 4**, wo Satire, Real-Satire und Over-the-Top-Satire zu einem absurden und wahnwitzig übersteigerten Mix verschmelzen, angereichert um Open-World-Action, einen

Hammer-Soundtrack und Superkräfte. Kann ein Spiel mit diesen Zutaten überhaupt schlecht sein? Nein, nur hässlich.

Die Open-World-Spiele der **Saints Row**-Reihe haben sich in Sachen Absurdität tatsächlich von Teil zu Teil gesteigert – wir erinnern nur an die aus dem Flugzeug purzelnden Panzer im direkten Vorgänger **Saints Row**:

Mein Name ist **Paul**: Der ultimative Alptraum unseres Begleiters Pierce dreht sich um den Energy Drink »Saints Flow«.





+ Stärken

- + großartiger Humor
- + zahlreiche Anspielungen
- + jetzt mit Superkräften
- + Wir sind Präsident!

- Schwächen

- miese Gegner-KI
- schwache Technik



Zwischengegnern fahren wir am Ende des Kampfes in den Leib, ganz so wie Neo bei Agent Smith im ersten Matrix-Film.



In der realen Welt verfügen wir zwar nicht über Superkräfte, ein schöner Mech tut's aber auch.

The Third. So komplett durchgeknallt wie in **Saints Row 4** war die Spielwelt aber noch nie. Alles beginnt, als die Saints-Gang und ihr Anführer (unser/e Held/in) mit einem Hubschrauber im Abendrot zu den Klängen von Little Richards »Long Tall Sally« (wie im Schwarzenegger-Klassiker **Predator**) zu einem Einsatz fliegen. Unseren Charakter haben wir zuvor selbst gebastelt, die machbare Heldenpalette reicht vom Schönling bis zum ... Weniger-Schönling. Ehrensache, dass wir ein besonderes Schnuckelchen erstellen, eine »Dame« mit lila Rastaschopf, Zorro-Gedächtnis-Spitzbart und gesund-gelblicher Haut. Unsere Mission: einen verrückten Terroristen davon abhalten, eine Nuklearrakete abzufeuern. In den folgenden Tutorial-Minuten jagen wir den Bösewicht in bester

Aus Mass Effect in die Matrix

Call of Duty-Manier, werden in Zeitlupe von Explosionen zu Boden geworfen und hechten schließlich heldenhaft auf die startende Atomrakete. Den sicheren Tod vor Augen setzt im Hintergrund Aero-smiths Schmelze »I don't wanna miss a thing« aus dem Asteroiden-Schinken **Armageddon** ein, und all unsere Freunde nehmen bereits tränenreich, gleichgültig oder beleidigend von uns Abschied. Doch – oh Wunder! – wir machen das Geschoss unschädlich und landen beim Sprung aus den Wolken direkt im Oval Office.

Ein gelungener Einstieg, **Saints Row 4** hat noch nicht mal richtig begonnen und schon mehrere Filme, Spiele sowie Bands durch den Kakao gezogen – und uns ins mächtigste Amt der Erde katapultiert. Ähnlich tem-

Steam-Zwang
Saints Row 4 nutzt die Online-Vertriebsplattform Steam als Kopierschutzmaßnahme. Nach der Online-Freischaltung ist das Spiel auch offline spielbar, lässt sich aber nicht mehr weiterverkaufen.

poreich geht's weiter: Nach einer realistisch-belanglosen Pressekonferenz im Weißen Haus fallen die Zin-Aliens unter ihrem sarkastischen Anführer Zinyak über die Erde her und zerblasen mal eben das Weiße Haus. Als vermeintlich mächtigste Rastalocken-Braut der Erde stellen wir uns Zinyak entgegen, werden aber vermöbelt, woraufhin der Ober-Außerirdische unseren Geist in eine computersimulierte Welt einsperrt. Zunächst in eine verzerrte Friede-Freude-Eierkuchen-Version des Amerikas der 50er-Jahre



Nur Fliegen ist schöner – aber Gleiten können wir dank unserer neuen Superkräfte schon ganz gut.



In der 50er-Jahre-Welt erledigen wir die an Laternenmasten festhängenden Feindlaster mit der abgefahrenen **Dubsteb-Kanone**.

Abgefahren: Die Aliens greifen uns in Form des **Professor-Genki-Maskottchens** an.



(eine ähnliche Episode gab's auch in **Fallout 3**), danach in eine Simulation der Großstadt Steelport, in der bereits **Saints Row: The Third** spielte. Wie in den **Matrix**-Filmen sind wir in der Simulation gefangen, können uns aber aus eigener Kraft und mit Hackertricks daraus befreien. Und ganz so wie das Vorbild Neo können wir die Regeln der Physik in dieser virtuellen Welt beugen und ausbeuten, sprich: Wir entwickeln Superkräfte!

Während wir im simulierten Steelport allmählich zum Superhelden à la X-Men aufblühen, müssen wir in der echten Welt weiterhin mit unserem menschlichen Körper zurechtkommen. Dieser Unterschied zwischen den zwei Welten, der bereits einen Reiz der **Matrix**-Trilogie ausmachte, sorgt in den folgenden 15 bis 30 Spielstunden (je nach Spielweise) für eine interessante und abwechslungsreiche Missionsgestaltung. Nachdem wir nämlich unseren Körper aus Zinyaks Raumschiff und unseren Geist aus Steelport befreit haben, kreuzen wir nun samt Crew, die aus unseren besten Freunden besteht, durchs Weltall – hat da jemand **Mass Effect** geflüstert? Von unserem Ster-

nenpott aus hacken wir uns immer wieder in Steelport ein, um Zinyak die Stirn zu bieten, oder wir gehen in der echten Welt auf riskante Befreiungsmissionen, um weitere Saints-Genossen aus ihren virtuellen Gefängnissen zu befreien.

Die spiegeln jeweils die größten Ängste des eingesperrten Weggefährten wieder. So müssen wir das Großmaul Pierce, dessen überzogener Softdrink-Werbespot aus **Saints Row: The Third** Veteranen in bester Erinnerung sein dürfte, aus einer Alptraumwelt befreien, in der ihm die zum Leben erweckten Energy Drink Dosen ans Leder wollen. Die ultimative Inkarnation dieser Angst ist eine Riesendose namens Paul, die wir erst besiegen können, nachdem wir die Kontrolle über das Steelport-Pendel zur Freiheitsstatue (einen Stahlkocher) übernommen haben. Solche Wendungen und Überraschungen fährt die Welt und Hauptkampagne von **Saints Row 4** immer wieder auf, die Fortsetzung knüpft damit nahtlos an die Stärken

von **Saints Row: The Third** an, vor allem an die wendungsreiche Handlung, die in immer ausgefalleneren Missionen mündet. Wenn wir da nur an die telepathisch begabten Klosschüsseln ... Stopp! Auch wenn's noch viel Cooles zu erzählen gäbe, verkneifen wir uns an dieser Stelle weitere Spoiler. Versprochen: Die größten Überraschungen haben wir noch längst nicht verraten.

Wir hatten's schon kurz angeschnitten: An Bord unseres Raumschiffs herrschen Verhältnisse wie in Biowares **Mass Effect**. Wir können durch die Gänge spazieren und versuchen, unsere Crew näher kennenzulernen – und im besten Fall ein sexuelles Abenteuer erleben. Wohlgeremt im Saints-Stil: Oral-Sex mit einer Roboterdrohne und Schläge von Computefreak Kinzie beim Quickie führen das langwierige Heranarbeiten ans Techtelmechtel à la Bioware ad absurdum. In Steelport hingegen bedient sich **Saints Row 4** anderer Vorbilder, darunter neben den **Matrix**-Filmen natürlich die großen Open-World-

Schläge beim Instant-Quickie

Zitatenschatz Acht wichtige Einflüsse auf Saints Row 4



Matrix: Dualität von Körper und Geist, Erlösermythos, Erkenntnistheorien – das sind nur ein paar der hochtrabenden Denkerthemen, mit denen sich die **Matrix**-Filmtrilogie beschäftigt. Ganz so hoch greift **Saints Row 4** dann doch nicht, allerdings spielen wir auch hier in einer Computerwelt, deren Regeln sich beliebig beugen und letztlich gegen ihren Schöpfer kehren lassen.



Mass Effect: Mit einer Extrapolation Pathos, Hurra-Reden vor der Schlacht und sexueller Anziehung zwischen den Teamkameraden zieht auch hier eine Raumschiff-Crew in die Schlacht gegen eine Alien-Übermacht. Oralsex mit einer Drohne, Billard und Alkohol für die Crew sowie ein nicht zu gewinnender Kampf um die Erde führen die **Mass Effect**-Erzählweise ad absurdum.



Prototype: Mehr noch als **GTA** dürfte dieses anarchische Open-World-Spiel **Saints Row 4** beeinflusst haben. Der Held Alex Mercer muss einer Monster-Seuche Herr werden. Zum Glück verfügt er über übernatürliche Kräfte, mit denen er springen, gleiten, Fassaden hochklettern oder Panzer zu Klump hauen kann. Im Gegensatz zu **Saints Row** inszeniert **Prototype** das Ganze eher grimmig.



Sie leben!: In John Carpenters Science-Fiction-Trash-Klassiker unterwandern Aliens die Erde mit unterschwelliger Botschaften («Gehorche!», «Konsumiere!«). Die Hauptdarsteller Keith David und Roddy Piper spielen in **Saints Row 4** sich selbst! Und was wäre die Spielgeschichte ohne den Satz: »I have come to kick ass and chew bubblegum ... and I'm all out of gum.«



Lang lebe die Parodie

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Mit dem vierten Teil etabliert sich Saints Row endgültig als der kleine, geistesranke Bruder von GTA – einen derart grotesken Blödsinns-Strudel aus Sex, Chaos und Gewalt habe ich seit meiner Abi-Feier nicht mehr erlebt. Kleiner Scherz, ähem. Klar, Saints Row 4 könnte ein aufpoliertes Äußeres, halbwegs zurechnungsfähige Gegner und einen spannenden Mittelteil vertragen, für mich verdient es dennoch eine Auszeichnung. Und zwar, weil es eine Gattung vertritt, die ich nicht oft genug preisen kann: die Parodiespiele! Schon alleine die Mass-Effect-Anspielungen sind Gold wert, ich zitiere: »Wie bei allen guten Storys beginnt der zweite Akt mit dem Ruf nach Taten und dem Bau eines Roboters.« Na klar! Für mich kann es gar nicht genug Spiele geben, die andere Spiele (oder Filme, Bücher, Comics) durch den Kakao ziehen. Für diese Lacher nehme ich jeden noch so schlappen Mittelteil, jede Matschtextur in Kauf.

Platzhirsche Marke **GTA**, in denen wir in der frei erkundbaren Spielwelt Haupt- und Nebenmissionen annehmen können. Wie im Vorgänger können wir die Story-Kampagne auch zu zweit durchspielen, was aus zwei Gründen sogar mehr Spaß macht als alleine: Zum einen sind zwei Superhelden immer besser als einer, zum anderen gibt es diesmal in die Starkarte integrierte, spezielle Zwei-Spieler-Missionen. Der Wechsel von Solo- zu Koop-Kampagne und wieder zurück kann fließend geschehen, wir müssen nicht einmal einen Extra-Spielstand anlegen.

Das größte Vorbild von **Saints Row 4** heißt diesmal wohl **Prototype**. Die beiden düsteren **Prototype**-Spiele statten ihren Helden ebenfalls mit Superkräften aus, die denen unseres **Saints Row**-Schlägers ähneln. Mühelos kraxeln wir die Fassaden der Wolken-

Die **Matrix** lässt grüßen: Im Architekten-Raum stellt uns Zinyak vor eine bescheuerte Wahl.



Die **Explosionen** zählen noch zu den schöneren Effekten des Spiels.



kratzer empor, überspringen mit einem Satz ganze Häuser und gleiten wie mit einem Batman-Gedächtnis-Flügelanzug durch die Lüfte. Stampfattacken hauen im Umkreis Gegner von den Beinen, per Geisteskraft schleudern wir Passanten oder gar Panzer in den Feindespulk. Mit steigender Erfahrung und Stufenaufstiegen lernen wir nicht nur neue Kräfte, sondern können bereits erlernte auch verbessern. So steigern wir etwa die Reichweite unserer Telekinese-Fähigkeit, erhöhen unser Sprungvermögen oder vergrößern den Explosionsradius unserer Feuer- und Eisgeschosse. Zudem bauen wir unsere

»normalen« Kampftalente aus, verschaffen uns also beispielsweise mehr Schadensresistenz, höhere Geldeinnahmen oder die Fähigkeit, zwei Maschinenpistolen gleichzeitig abzufeuern. Hinzu kommt ein Upgrade-System für Waffen und Vehikel, vom Panzer bis zum Alien-Gleiter gibt's wieder jede Menge fahr- und fliegbare Untersätze.

Die Nebenmissionen variieren vor allem altbekannte Muster wie Rennen gegen die Zeit, Zerstörungswettläufe à la »Wie viele Sachen kann ich in X Minuten mit Schwarzen Mini-Löchern aufsaugen?« oder Eskor-



Tron: Lange vor Matrix rückte Disneys visionärer 80er-Jahre-Kultfilm erstmalig virtuelle Welten in großem Stil ins Publikumsbewusstsein. Begriffe wie »User«, »Program«, »Mainframe« und »Cyberspace« wurden damals allgemein bekannt. Das legendäre Motorrad-Rennen des Films und dessen reduzierte Optik mit Neonfarben vor Schwarz werden in Saints Row 4 ausgiebig zitiert.



Splinter Cell: Ein Levelabschnitt von Saints Row 4 zelebriert die üblichen Logiklücken und Leveldesign-Sünden von Schleich-Shootern. Ein Hochsicherheitstrakt, dessen Lüftungsschächte nicht zugeschweißt sind? Na klar. Doofe Wachen, die hilflos durchs Dunkel tappen? Genau. Ausschießen von Glühbirnen als ultimativer Trick? Jep. Brachiales Shoot-Out-Finale? Na endlich.



Double Dragon: Es gab mal eine Zeit, da wurden viele Spiele an Arcade-Automaten in Spielhallen gezockt. Ein Koop-Klassiker aus jener Zeit ist der Horizontal-Prügler Double Dragon (und ja, auch damals gab's schon unsägliche Spielerverfilmungen!). Für alle, die damals nicht dabei waren, belebt Saints Row 4 das Uralt-Genre in einem Parodie-Level authentisch wieder.



Saints Row: Die Saints-Row-Spiele zitieren nicht nur andere Werke, sondern auch gerne mal sich selbst. Teil vier fährt dazu nochmals alles an Geschützen auf: längst verloren geglaubte Freunde wie Feinde, Begegnungen mit früheren oder bösen Ichs, Auseinandersetzung mit den eigenen Ängsten, Rückblicke auf vorherige Ereignisse und Ausflüge in die Ursprungstadt Stilwater.

Die Superkräfte

Blast: Verschießt Feuergeschosse (Schaden über Zeit) oder Eis-Bälle (frieren Gegner ein).

Telekinese: Kann Personen oder Objekte durch die Luft werfen und Leben aussaugen.

Stampfer: Eine Bebenwelle wirft alle umstehenden Widersacher von den Beinen.

Buff: Versorgt Waffen mit Feuerschaden und steckt nahe Schmutzfinken in Brand.



Supersprint: Erhöht massiv die Laufgeschwindigkeit.

Supersprung: Springt in enorme Höhen und kann von dort aus gleiten.

Tod von oben: Flächenangriff aus dem Sprung heraus.

Kraftschild: Schützt beim Supersprint vor Schaden.

ten, was im gestreckt wirkenden Mittelteil des Spiels für erste Ermüdungserscheinungen sorgt. Im Gegensatz zum Vorgänger erleben wir dabei abseits der Haupthandlung kaum noch nennenswerte kleinere Geschichten – schade. Außerdem haben die Entwickler ein überflüssiges und anspruchloses Hacking-Minispiel eingebaut. Doch gelungene neue Neben- wie Hauptmissionen lassen uns diese Bedenken vertagen. Zumal noch angedrehte Waffen obendrauf kommen, etwa die Dubstep-Kanone, die Gegner wild-rhythmisch über den Jordan zappeln und die Umgebung verpixeln lässt.

Gaga-Kräfte à la Superman

Doch werden wir dank der Superkräfte im Laufe des Spiels nicht übermächtig? Nein, denn zum einen erwarten uns eben immer wieder »Real Life«-Missionen ohne Superkräfte (dafür aber mit Mech-Kampfanzug, doch das ist eine andere Geschichte ...), zum anderen sind die Zin-Aliens im Matrix-Steelpart von einem anderen Kaliber als das Gang-Kanonenfutter aus **Saints Row: The Third**. Schon der einfache Fußsoldat hält eine Menge aus, und weitere Gegnertypen wie Raumgleiter, Kugel-Kampfdrohnen oder Terminator-Droiden gestalten die Kämpfe im Schnitt kniffliger als noch im zu simplen Vorgänger – vor allem, wenn der Feind in Massen anrückt. Besondere Highlights sind Bosskämpfe gegen andere, ebenfalls mit Superkräften ausgestattete Feinde. Mit unseren Spezialfertigkeiten müssen wir erst deren Schutzschild durchbrechen, um dann schnell den normalen Waffenschaden an den Mann (das Alien, die Kloschüssel ...) zu bringen. Im Duell kann es deshalb zu hübschen Sprung- und Gleit-Tänzen kommen, wenn wir versuchen, den Obermütz auszu-manövrieren. Vom Feind geworfene Autos fangen wir per Telekinese-Fertigkeit auf und schleudern sie retour, während wir uns gegenseitig Stampf- und Elementarangriffe um die Ohren hauen. Diese Dynamik könnte man zu den Highlights in **Saints Row 4** zählen – wäre da nicht die strohdoofe KI.

Schon in **Saints Row: The Third** haben wir bemängelt, dass Gegner teils untätig herumstehen und die Fahr-beziehungsweise Flug-KI mit Vorliebe dafür sorgte, dass sich Aliens wie Polizisten wie Passanten gerne mal gegenseitig über den Haufen fahren. **Saints Row 4** setzt da noch einen drauf – denn wir verspüren keine Besserung, sondern haben im Gegenteil den Eindruck, dass die Feinde noch dümmer geworden sind. So verhalten sie sich gerne an Strommasten oder Zaun-ecken und lassen sich dann wehrlos abknallen, stehen bei wilden Feuergefechten ungerührt herum oder drehen sich gar von uns weg. Dazu knallen angreifende Raumgleiter schon mal im Flug zusammen und explodieren. Zusammen mit dem Klonaussehen der menschlichen wie außerirdischen Bösewichter geht so ein Teil der Freude an den Superkraft-Kämpfen wieder verloren – auch wenn sie sich mit der Zeit weitgehend flüchtig steuern lassen, sowohl mit dem Gamepad als auch mit Maus und Tastatur.

Ebenfalls nicht gebessert hat sich ein weiterer technischer Aspekt, nämlich die Grafik. So basiert **Saints Row 4** nicht nur auf derselben Engine wie der dritte Serienableger, sondern bringt auch das Kunststück fertig, an einigen Stellen nochmal deutlich trister auszusehen. Wer bei der Hubschraubersequenz zum Beginn die »Bergwelt« im Hintergrund sieht, fürchtet fast, in der falschen Zeit gelandet zu sein. Nämlich im Jahr 2003 statt 2013. Ausgerechnet beim Spielbeginn eine der unansehnlichsten Landschaften der letzten Jahre zu präsentieren, zeugt entweder von Zeit- oder von Geldnot, was durch die zwischenzeitliche Pleite des ursprünglichen Publishers THQ nicht unwahrscheinlich ist. Dazu sind wie schon beim Vorgänger die Texturschärfe sowie die Polygon- und Detailzahl bei Weitem nicht auf der Höhe der Zeit – und **Saints Row: The Third** hat ja auch schon knapp zwei Jahre auf dem Buckel. **Saints Row 4** zeigt aber auch Stärken, darunter die Animationen, vor allem während der klasse inszenierten Zwischensequenzen, das halbwegs ordentliche Schadensmodell der Autos und einige Explosionseffekte.



Immer wieder wirft uns Saints Row 4 in längst vergangene Spielezeiten zurück, in die Zeit von Automatenprüglern, Top-Down-Scrollern oder gar Textadventures. Besonders anspruchsvoll sind die Minispiele zwar nicht, unterhalten dafür aber ungemein.



Irrsinn hat einen Namen

Patrick C. Lück
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Schon im Test zu Saints Row: The Third schrieb ich, dass das Spiel anarchischen Zerstörungsgorgien wie Prototypen näher steht als GTA. Wie zum Beweis darf ich nun im vierten Teil der Saints-Saga wie im Kra-wall-Titel um Alex Mercer durch die Lüfte gleiten, an Hausfassaden hochhetzen und mit brachialen Superkräften ganze Gegnermassen plätten. Zusammen mit der flüssigen Steuerung und der sich immer irrer überschlagenden Handlung entsteht wie schon im dritten Teil ein popkulturelles Gesamtwerk: übertrieben, geschmacklos, gewalttätig, (oft) tabulos – und doch hintersinnig, entlarvend und selbstironisch. Oder um den Vorgänger mal direkt zu zitieren: »Ultra-Postmoderne? Ich liebe es!«

Aber bei aller Freude um die neuen Dimensionen des Wahnsinns: Es gibt auch reichlich Anlass zu Schelte. Die Fahr- wie Kampf-KI, die Optik und die unglaubliche Gummiballphysik stagnieren nicht nur auf dem ohnehin mauen Vorgängerniveau, sondern fallen teilweise gar dahinter zurück. Für ein Spiel dieser Strahlkraft ist das wirklich schwach, auch wenn man wohl angesichts der zwischenzeitlichen THQ-Pleite etwas Verständnis aufbringen sollte. Auch der Missionsdesigns- und Motivations-Durchhänger im Mittelteil wäre nicht nötig gewesen, so fühlt sich das Spiel unnötig gestreckt an. Wer schon mit dem Vorgänger (aus welchem Grund auch immer) nichts anfangen konnte, wird mit Saints Row 4 daher auch nicht warm. In erster Linie bedient das Spiel seine bereits vorhandene Klientel – das aber absolut wahnsinnig!

Kaum eine Blöße gibt sich der Titel beim Sound. Natürlich sind viele Klangeffekte ebenfalls wenig zeitgemäß, aber die ausgezeichneten Sprecher machen das wieder vergessen. Wenn sich Kinzie mit ihrem Hacker-Konkurrenten Matt Miller kabbelt, dann müssen wir ebenso grinsen, wie wenn unsere Computerdrohne CID auf Partnersuche geht. Dazu kommt ein herrlich überheblicher Zinyak, der dem Alien-Zirkus ein erfrischendes Gesicht verleiht. Wie in den Vorgängern erklingen allerdings alle Stimmen ausschließlich auf Englisch, die deutsche Version bietet lediglich gut übersetzte Untertitel. Auf ähnlich hohem Niveau wie die

Sprecher befindet sich auch wieder der grandiose Soundtrack. Hier gibt's Schießereien im Club zu »Insane in the Brain« von Cypress Hill und eine Raumschiff-Verfolgungsjagd zum fast peinlichen Eurodance-Hit »What Is Love« von Haddaway.

Zu nahezu jedem Song schillert ein spielerischer Kommentar durch, so sieht die Raumschiffjagd wie billige Eurodance-Rendervideos der frühen 90er-Jahre aus. Überhaupt verschleißt **Saints Row 4** wieder eine herrliche Kaskade an Zitaten aus Popkultur, Filmen, Büchern, Geschichte und Gesellschaft. So erinnert die Drohne CID an Wheatley aus **Portal 2** und zitiert nebenbei die **2001**-Fortsetzung **2010** (»Es ist alles voller Sterne«). Besonders interessant sind die vielen Bezüge zum Film **Sie leben!** von John Carpenter, der auf die Paranoia der amerikanischen Gesellschaft in der Reagan-Ära (!) anspielt und die (Alien-)Unterwanderung des gesellschaftlichen Zusammenhalts durch ungebremsten Konsum thematisiert. Und wer hat da mitgespielt? Keith David, der Vizepräsident! Wer will, kann da eine Absicht der Entwickler herauslesen, muss aber nicht – **Saints Row 4** bleibt auch dann genießbar, wenn man auf Kulturkritik pfeift und sich einfach dem abgedrehten Humor hingibt. So muss jeder Spieler für sich selbst entscheiden, ob er in den Anspielungen einen Kommentar auf die (amerikanische) Gesellschaft verstehen möchte, oder alles für eine geschmacklose Witzsammlung hält, in der man »nackte« Waffengewalt schon mal wörtlich nehmen und im Adamskostüm rumballern darf. Dass diese Auseinandersetzung überhaupt funktioniert, zeichnet **Saints Row 4** in unseren Augen bereits aus. Denn zu oft verschenken Spiele das in ihnen schlummernde Parodiepotenzial achtlos.

Auch über die comichaft überzogene, aber rüde Gewaltdarstellung sollte sich jeder seine Meinung selbst bilden; ebenso darüber, ob man den zahlreichen Sex-Anspielungen und verkrampten verpixelten Nacktsequenzen etwas abgewinnen kann. Hier bewegt sich **Saints Row 4** im amerikanischen Spannungsfeld zwischen tabuloser Brutalität und dem befangenen Umgang mit Sex. Immerhin erscheint das Spiel im Gegensatz zu sämtlichen Vorgängern in Deutschland ungeschnitten, sodass Spieler nicht zur Importfassung greifen müssen, wenn sie das Original erleben wollen. Patrick C. Lück / GR



Zinyak ist herrlich arrogant.

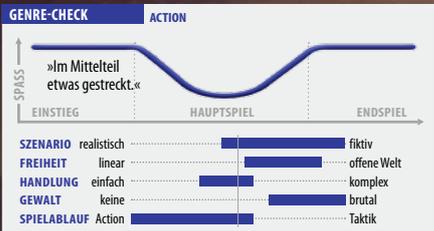
Sieht das Imperium zu?

TERMIN 23.8.2013 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

Saints Row 4

Open-World-Action

Publisher Deep Silver
Entwickler Volition
Sprache Englisch mit deutschen Untertiteln
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 18 Seiten
Handbuch
Kopierschutz Steam



MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Koop (2)
SPIELTYPEN Internet, Netzwerk DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Steam MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden
WERTUNG Gut
»Sehr spaßig dank zweier Superhelden und spezieller Missionen.«

GRAFIK
+ ordentliche Explosionen + passables Schadensmodell
+ gute Animationen + verwaschene Texturen
+ polygon- und detailarm + spät aufploppende Objekte

SOUND
+ grandios zusammengestellter Soundtrack
+ hervorragende englische Sprecher
+ nicht die besten Toneffekte + deutsch nur in Untertiteln

BALANCE
+ drei Schwierigkeitsgrade + gute Lernkurve bei den Superkräften
+ trotz Superkräften insgesamt nicht zu leicht...
+ ... aber doch immer wieder anspruchsvolle Passagen

ATMOSPHERE
+ eine Szene irrwitziger als die nächste
+ unzählige popkulturelle Anspielungen
+ viel Selbstironie

BEDIENUNG
+ wahlweise Maus- & Tastatur- oder Gamepad-Steuerung
+ beide Varianten flüssig zu bedienen + simple Fahr- und Flugzeugsteuerung
+ Speicherpunkte gelegentlich weit auseinander

UMFANG
+ zahllose Missionen
+ viele Extras und Achievements
+ guter Wiederspielwert + ordentliche Spieldauer

MISSIONSDESIGN
+ hervorragend abwechslungsreiche Hauptmissionen + teils völlig verblödete Missionsziele + viele überraschende Ideen
+ insbesondere im Mittelteil spürbare Ermüdungserscheinungen

KI
+ trifft und wirft Granaten + Gegner fahren sich gegenseitig über den Haufen
+ manchmal völlig planlos + kein koordiniertes Vorgehen + dreht uns gerne mal den Rücken zu

WAFFEN & EXTRAS
+ großer Pool an mehrstufig aufrüstbaren Waffen
+ originelle Ideen wie die Subst-kanone
+ viele Fahr- und Flugzeuge

HANDLUNG
+ mit vielen Wendungen gespickte Haupthandlung + wunderbar höhnischer Zinyak + Wiedersehen mit vielen alten Bekannten
+ abseits der Haupthandlung kaum nennenswerte Geschichten

