Saints Row: Gat Out of Hell

Jenseits von Gut und Böse

Die spielerischen Neuerungen halten sich zwar in Grenzen, in unserem Test klären wir, warum sich der Höllentrip mit dem Standalone-Addone aber dennoch lohnt. Von Christopher Reimers

Genre: **Action** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Volition, High Voltage Software**
Termin: **23.1.2015** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel** Preis: **20 Euro**

Auf DVD: Test-Video

Die jüngere Menschheitsgeschichte ist inzwischen rappelvoll mit Personen, die erst nach ihrem Tod zu größerer Popularität gelangten. Wir wollen jetzt gar nicht zu tief nach Promi-Särgen buddeln, doch der britische Okkultist Aleister Crowley wäre so ein Kandidat. Und allem Anschein nach ist er postum für den infernalischen Schlamassel in Gat Out of Hell mitverantwortlich – zumindest wenn wir der abenteuerlichen Story des neuesten Saints-Row-Ablegers glauben dürfen.

Zum Geburtstag von Kinzie Kensington kramt die Heldengruppe ein altes Ouijabrett hervor, das den Präsidenten und Protagonisten der vergangenen Serienteile aus heiterem Himmel in die Hölle zieht. Und offensichtlich befand sich eben dieses Hexenbrett einst in Crowleys Besitz. Johnny Gat, bester Freund des verlorengegangenen Saints-Anführers, zwingt das diabolische Spielzeug mit Waffengewalt zu einem zweiten Portal in die Unterwelt. Zusammen mit Kinzie startet er eine Rettungsmission, die selbst für Serienverhältnisse schräg ist.

Gat Out of Hell macht uns mit der Entführung der einstigen Hauptfigur früh klar, dass es alles und jeden für ein möglichst spaßiges Spektakel opfern würde. Das gilt erst recht für die von GTA inspirierten Anfänge der Serie. Seit Saints Row 4 stehen Superkräfte

Das Missionsdesign ist genauso schräg wie in den Vorgängern. Hier vermöbeln wir die Studenten einer Unterwelt-Uni.

Die finstere, grau-braune Spielwelt präsentiert sich oft eintönig. Blackbeards gestrandetes Schiff gehört allerdings zu den Highlights.

Die Waffen orientieren sich an den sieben Todsünden. Die Bundesarche etwa saugt Seelen auf und verschießt sie mit großen Explosionen.

Per Knopfdruck springen wir in die Luft und breiten unsere neuen Flügel aus. Diese Superkräfte machen wieder viel Spaß.

Damit wir wirklich ungestört über die Dächer der Stadt hinweggleiten können, müssen wir zunächst solche bewachten Raketentürme ausschalten, die uns sonst fix vom Himmel holen.

und kompromisslose »Over the Top«-Action im Mittelpunkt, Autodiebstähle und Gang-Kriege spielen praktisch keine Rolle mehr. Die allein lauffähige Höllen-Erweiterung führt diese Entwicklung konsequent fort.

Heimische Hölle

Zu unserer Überraschung erblicken wir bei unserer Ankunft im Hades eine Stadt. Leider weniger überraschend: Die Umgebung präsentiert sich genauso finster wie die Cyberspace-Metropole des vierten Serienteils. Zwar erwarten uns jetzt haufenweise Dämonen und Lavaseen statt Aliens und Hologramme, an der surrealen Stimmung ändert sich aber wenig. Auf dem Bürgersteig wandeln nun verlorene Seelen, während heruntergekommene Autos und Motorräder durch die Straßen düsen.

Wie gewohnt lassen sich alle Fahrzeuge leicht klauen, aber wer will das schon, wenn man doch auch doppelt so schnell sprinten oder gar fliegen kann? Schon nach wenigen Minuten erhalten wir Zugriff auf übermenschliche Kräfte. Die Gleitflüge, Riesensprünge und Fassadenkletterein kennen wir jedoch schon aus Saints Row 4, die Neuerungen bleiben hier also etwas auf der Strecke. Ein böses Omen für den Rest?

Tatsächlich erwarten uns wieder viele spaßige Aufgaben, aber auch hier erinnern die meisten Missionen an bereits Bekanntes aus den Vorgängern. Wirklich neu sind in Gat Out of Hell nur zwei Dinge: das Höllen-Szenario und der Spielfigurenwechsel auf Kinzie und Johnny. Zwar dürfen wir jederzeit zwischen den beiden wählen, doch anders als im Hauptspiel können wir unseren Charakter nicht mehr mit chirurgischen Veränderungen und Kleidungsstücken an unsere Vorlieben anpassen. Aber die Protagonisten Johnny und Kinzie wachsen uns wieder schnell ans Herz, auch ohne virtuellen Kleiderschrank.

Bühnenreif

Kenner der Reihe ziehen die Augenbrauen aber wohl in die Höhe, wenn die erste Figur zum dramatischen Musicalgesang ansetzt. Doch auch die märchenhaften Operetten passen ausgezeichnet zur Höllensaga. Saints Row nimmt sich eben auch hier alles andere als ernst. Der allgegenwärtige, kompromisslose Humor von Gat Out of Hell trifft vielleicht nicht jedermanns Geschmack, wer aber bereits die konsequente Popkultur-Verulkung der Vorgänger mochte, wird hier ebenfalls hervorragend bedient – nicht immer jugendfrei, versteht sich.

Die handelnden Figuren präsentieren sich in der neuen Erweiterung gewohnt abgedreht, und sorgen mit hitzigen Wortgefechten sowie charmanten Blödeleien für viel Unterhaltung. Hier liefern vor allem die fantastischen englischen Sprecher wieder erstklassige Arbeit ab. Die lautstarke Inszenierung der schrägen Story gehört abermals zu den großen Stärken der Open-World-Action. Auf unserem Feldzug treffen wir übrigens auf einige alte Bekannte sowie historische Figuren, die uns Details über die Entführung unseres Freundes verraten.

Teuflischer Plan

Tatsächlich ist Satan persönlich für das Kidnapping unseres Freundes verantwortlich. Der Höllenfürst hat für unseren Kumpel nämlich eine ganz besondere Aufgabe im Visier. Zusammen mit unseren neuen Verbündeten stiften wir deshalb noch mehr Chaos in der Unterwelt, um den teuflischen Plan zu stoppen. So richten wir etwa mit Panzer und Raketenwerfer maximale Zerstörung innerhalb eines Zeitlimits an, retten stürzende Seelen oder rasen im Sturzflug durch Checkpoint-Rennen.

All die Aktivitäten machen Spaß, leider sind sie in ähnlicher Form fast ausnahmslos aus Saints Row 4 bekannt. Im Vergleich mit den Vollpreisvorgängern verfügt Gat Out of Hell zudem über weniger Umfang. Das macht die Innovationsarmut noch deutlicher. Gegen Ende der 15 bis 20 Spielstunden geht den Aufträgen deshalb allmählich die Luft aus. Die Missionen bewegen sich zwar auf dem hohen Niveau des Hauptspiels, für den 2015er Ableger hätten wir uns aber inzwischen etwas wirklich Neues gewünscht – auch wenn es sich nur um eine Standalone-Erweiterung handelt.

Standalone-Addon

Gat Out of Hell ist eine allein lauffähige Erweiterung, die auf Saints Row 4 basiert. Alle Inhalte sind frei verfügbar und benötigen keine Speicherstände oder Vorwissen. Die Ereignisse des Addons schließen jedoch an das Ende des Hauptspiels an. Gegenüber den Vorgängern fällt der Umfang etwas geringer aus, und auch die serientypische Charaktererstellung ist hier nicht dabei. Dafür kostet Gat Out of Hell aber nur 20 Euro.

Höllische Aktivitäten

Abseits von Storymissionen und Minispielen erwarten uns in der Unterwelt viele kurzweilige Aktivitäten, die sich auf vier verschiedene Aufgabenbereiche verteilen. In wenigen Minuten verdienen wir so Medaillen und daran gekoppelte Geldbeträge. Eine spaßige und lukrative Nebenbeschäftigung, gerade im Koop.

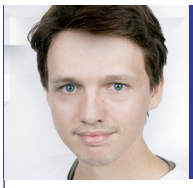
Unter Zeitdruck richten wir mit vorgegebenen Waffen maximale Zerstörung an. Mit Panzern und Raketenwerfern sehr erheiternd.

Ein Checkpoint-Flugrennen mit Extra-Ausdauer und zunehmender Geschwindigkeit – eine tolle Abwechslung zur den Schießereien.

Wir schlüpfen in die Rolle einer verlorenen Seele und werfen uns mit Anlauf vors Auto, um uns maximalen Gewinn zu ergaunern.

In der wohl schwierigsten Aktivität müssen wir möglichst viele fallende Seelen auffangen, am besten ganz ohne Bodenkontakt.

Nur wenige Unholde besitzen so viele Namen wie der Teufel: etwa Satan, Luzifer, Mephisto, Antichrist, Beelzebub.



Höllisches Spektakel
Christopher Reimers
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Gat Out of Hell setzt auf Spektakel. Wenn ich mich an der Seite eines Freundes mit absurden Waffen durch Dämonenhorden schieße, bin ich wunschlos glücklich. Zwischen den Aufträgen erheitern mich zudem die gewohnt schrägen Charaktere und fantastischen Sprecher. Wer hätte gedacht, dass Musicalgesänge und das Höllenszenario so gut ins Saints-Row-Universum passen? Sobald ich in einer ruhigen Minute aber mal keine Action erlebe, fällt der Stillstand des Addons auf. Die Missionen bieten gegenüber dem Vorgänger nahezu nichts Neues – man hat alles in ähnlicher Form schon mal gesehen. Wer jedoch schon mit dem vierten Serienteil viel Spaß hatte, bekommt hier neues Futter.

Kreative Kriegskunst

Der Mix aus Schusswechseln und Superkräften funktioniert auch in Gat Out of Hell wieder sehr gut. Wir bekämpfen die Dämonenbrut (die Polizei der Hölle) sowohl mit konventionellen Waffen wie Sturmgewehren oder Schrotflinten als auch mit diabolischem Kriegsgerät. Von tödlichen Insektenschwärmen über explodierende Frösche bis hin zum Seelenstaubsauger ist alles dabei. Die Entwickler haben sich beim Waffendesign übrigens von den sieben Todsünden inspirieren lassen. Entzückend!

Serientypisches Problemkind ist einmal mehr die künstliche Intelligenz: Sämtliche Dämonen nehmen uns zwar genau aufs Korn und verfolgen uns, von klugem Vorgehen kann aber keine Rede sein. Erst durch ihre schiere Masse werden die Kerle zur Bedrohung. Selbst bei mächtigeren Zwischengegnern kommt es hin und wieder zum zerebralen Totalausfall.

Die härtesten Gegner lassen sich aber trotzdem nur mit dem präzisen Einsatz unserer Superkräfte zur Strecke bringen. So hetzen wir etwa kleine Kobolde auf mächtige Zwischenbosse oder schwächen das Schutzschild der schwebenden Beschwörer mit einem betäubenden Stampfer, bevor wir ihnen mit dem brabbelnden »Gallows Dodger« den Rest geben. Ernsthaft: Die Waffe flüstert uns bei Gebrauch Kommentare ins Ohr. Durch erfüllte Aufträge, gesammelte Seelen und besiegte Gegner können wir sowohl unser Waffenarsenal als auch unsere Superkräfte nach und nach aufrüsten.

Aber bitte mit Feuerwerk!

Zur absoluten Hochform läuft Gat Out of Hell in der Koop-Kampagne auf. Denn Saints Row bereitet immer dann am meisten Spaß, wenn gerade irgendetwas explodiert. Klar, dass das zusammen mit einem Freund gleich doppelt so häufig passiert. Zudem gewinnen die Teamgefechte durch gegenseitige Wiederbelebungen und die vielfältigeren Möglichkeiten im Kampf an Dynamik. Kurz: Je mehr Chaos, desto mehr Laune.

Ähnliches gilt auch für die Spielwelt: Immer wieder erhellen knallige Neonfarben und Explosionen die dunkle Umgebung. Wann immer etwas in die Luft fliegt, zeigt sich Gat Out of Hell auch grafisch von seiner besten Seite. Sobald wir aber innehalten, oder die Unterwelt in Ruhe erkunden, verfinstert sich das Bild – im wahrsten Sinne des Wortes. Das Grafikgerüst von Saints Row ist mittlerweile in die Jahre gekommen: Texturauflösung, Detailgrad und Effektqualität sind längst nicht mehr auf der Höhe der Zeit. Da schlägt die dunkle und recht eintönige Spielwelt umso härter aufs Superheldengemüt.

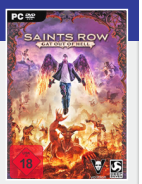
Auch die Figuren wirken angestaubt, durch die ordentlichen Animationen und die erstklassigen Sprecher besitzen sie aber dennoch viel Persönlichkeit. Trotz seiner betagten Engine zündet Saints Row besonders bei Dialogen und Zwischensequenzen ein witziges Unterhaltungsfeuerwerk. Letztlich liefert Gat Out of Hell im kleineren Maßstab hochwertigen Nachschub – ohne echte Neuerungen. Unterm Strich bietet es also einen fairen Deal für Serienfans, Koop-Spieler und Actionliebhaber mit einer Vorliebe für unkompliziertes Spektakel und kompromisslosen Humor. Nicht mehr, aber auch nicht weniger. Christopher Reimers

Derart bunt geht es in der Hölle selten zu. Das Grafikgerüst von Gat Out of Hell ist hoffnungslos veraltet, einige Lichteffekte trösten über Matschtexturen und Detailarmut aber etwas hinweg.

TERMIN 23.1.2015 PREIS 20 Euro USK ab 18 Jahren

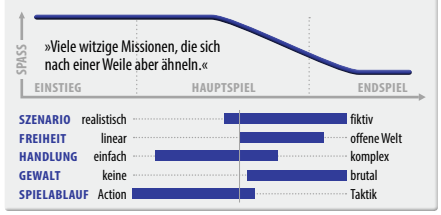
Saints Row
Gat Out of Hell

Action-Addon



Publisher	Deep Silver
Entwickler	Volition, High Voltage Software
Sprache	Englisch, deutsche Untertitel
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD, Handbuch
Kopierschutz	Online-Aktivierung (Steam)

GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) Koop-Kampagne (2)
SPIELTYPEN Internet und LAN DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Nein MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Im Koop macht alles doppelt so viel Spaß.«

GRAFIK 6/10
+ hübsche Lichteffekte + gute Animationen
− polygon- und detailarm − viele Matschtexturen
− grau-braune Spielwelt

SOUND 9/10
+ hervorragende Sprecher
+ toller Soundtrack mit Musicalgesängen
− weniger musikalische Abwechslung als in den Vorgängern

BALANCE 8/10
+ drei Schwierigkeitsgrade + lässt verschiedene Spielstile zu + auch im Koop spannend
− Schwierigkeit der Aufgaben schwankt mitunter stark

ATMOSPHÄRE 9/10
+ viele witzige Szenen mit coolen Figuren
+ stimmiger Höllen-Musical-Mix + häufige Dialoge und Zwischensequenzen − triste Umgebungen

BEDIENUNG 9/10
+ mit Maus, Tastatur und Gamepad gut bedienbar
+ leicht ausführbare Superkräfte + genügend Speicherpunkte
− seltene Kletterprobleme

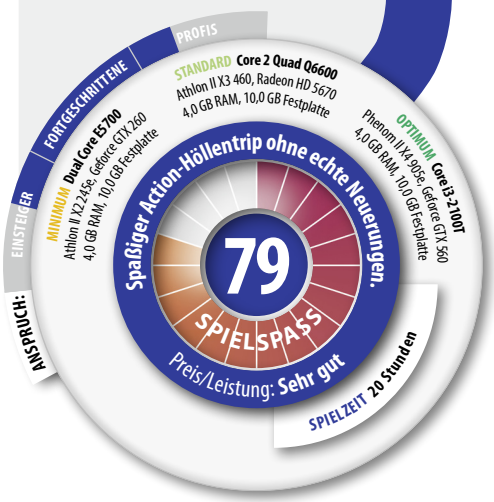
UMFANG 8/10
+ Stadt mit vielen Aufgaben + massig Aufwertungen für Fähigkeiten und Waffen + zusätzliche Minispiele
− recht kleine Stadt − kaum Langzeitmotivation für Solisten

MISSIONSDESIGN 8/10
+ gewohnt witzige Aufträge + kreative Missionsziele
+ große Auswahl verschiedener Aktivitäten − viele Missionen ähneln sich − kaum Neuerungen gegenüber dem Vorgänger

KI 4/10
+ beschießt und verfolgt uns
− kaum Koordination
− regelmäßige Totalaussetzer

WAFFEN & EXTRAS 9/10
+ exotische und klassische Waffen + verschiedene Superkräfte
+ viele Fähigkeitsaufwertungen
− nur noch wenige Fahrzeugtypen

HANDLUNG 9/10
+ originelle, wendungsreiche Handlung + alte Bekannte und neue, schräge Figuren + sehr humorvoll erzählt − neben den Hauptmissionen nur wenige Randgeschichten



 Das erste Musical überhaupt hieß The Black Crook (Der Schurke in Schwarz). Es wurde 1866 am Broadway uraufgeführt.