



Kampf um L.A.

# TRUE CRIME

GameStar gegen die Stadt der Engel: Im Test wurden wir mehrfach überfahren, erschossen, zusammengeschlagen, überlistet und gesprengt.

**D**as Verbrechen ist überall. Besonders in Los Angeles: Kriminelle Russen und Chinesen halten die Stadt im Würgegriff. Im **GTA Vice City**-Konkurrenten **True Crime** treten Sie den Schurken in der Rolle des rabiaten Elitepolizisten Nick Kang entgegen und jagen Gangster durch die belebten Straßen der originalgetreuen Metropole.

Unterhaltsame Zwischensequenzen in Spielgrafik erzeugen eine dichte Atmosphäre und erinnern an Filme wie **Lethal Weapon**. Die englischen Sprecher passen perfekt zu den

coolen Charakteren. In der deutschen Version bleibt die Sprachausgabe im US-Original, ergänzt durch gut übersetzte Untertitel. Der gelungene Hip-Hop-Soundtrack stammt von Stars wie Snoop Dogg.

## Action-Abwechslung

Die Solokampagne bietet acht Kapitel zu je fünf bis neun Missionen. In denen ist Abwechslung Trumpf: Unter anderem prügelt sich Nick mit Saunagästen, ballert auf Bankräuber oder schleicht durch ein Lagerhaus. Schwach: Nie können Sie Ihr

Vorgehen selbst bestimmen und etwa eine Kampfmission mit Heimlichkeit lösen. Für die generell zu kurzen Aufträge haben wir im Test jeweils rund zehn Minuten gebraucht.

Zwischen einigen Missionen dürfen Sie das riesengroße Stadtgebiet auf eigene Faust erkunden – zu Fuß oder im (lizenzlosen) Wagen. Der Polizeifunk meldet Verbrechen wie Geiselnahmen oder Prügeleien. Die Lösung dieser optionalen Fälle macht kurzfristig Spaß, langweilt jedoch nach fünf bis sechs Stunden, da sich die Auf-



Bei Autoverfolgungsjagden schießen wir den Wagen des Flüchtigen zu Schrott.

gaben wiederholen. Versteckte Waffen à la **GTA Vice City** suchen Sie in **True Crime** vergebens, Erkundungsfahrten lohnen sich nicht – was der Langzeitmotivation schadet.

### Schiefe Bahn mal zwei

Wenn Sie Kriminelle kaltblütig niederstrecken oder Fußgänger überfahren, werden Sie zum bösen Bullen – dann ballern stellenweise sogar Passanten auf Sie. Zudem hat diese Gesinnungswahl Einfluss auf die Handlung: Nach dem dritten und fünften Kapitel teilt sich die Kampagne auf. Böse Polizisten folgen fortan einem kurzen Nebenzweig der Geschichte und sehen in beiden Fällen nach rund zwei Stunden bereits den Abspann. Nur wer stets Gutes tut, erlebt die ganze Story mit 15 Stunden Spieldauer.

Selbst speichern dürfen Sie nicht, das Spiel sichert automatisch zwischen den Missionen. Vergeigte Einsätze können Sie wiederholen. Wenn Sie ablehnen, überspringt Nick die Mission oder muss einen alternativen Auftrag bewältigen. Freigeschaltete Missionen dürfen Sie jederzeit erneut angehen – etwa, um den bösen Nick auf den rechten Weg zurück zu führen.

### Marken-Talente

Gelöste Story-Missionen und Zufallsverbrechen bringen Punkte, mit denen Sie ärztliche Behandlungen und Autoreparaturen bezahlen. Für hundert Zäh-

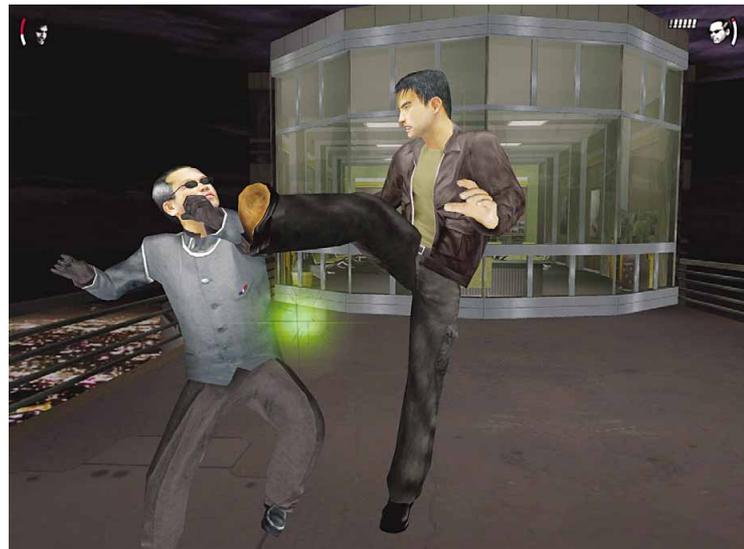
ler erhalten Sie eine Marke, mit der Sie Nicks Fähigkeiten steigern können. Zum Beispiel öffnen im Storyverlauf mehrere Schießstände. Dort lernen Sie in Übungsrunden sinnvolle Tricks wie schnelles Nachladen.

Unfair: Pro Marke gibt's nur einen Versuch. Um durch Zufallsverbrechen eine neue zu verdienen, fahren Sie ziellos durch die Stadt und warten auf Aufgaben – im Extremfall eine öde Stunde lang. Zudem stört die miese Grafik: Da Fußgänger erst kurz vor dem Wagen auftauchen, überfahren Sie die Ärmsten häufig versehentlich, was das Spiel mit Punktabzug bestraft – und Sie müssen den Verlust mühsam ausgleichen.

### Ballern auf Beine

Nick darf neben seinen Doppelpistolen mit Endlosmunition zwei von 19 Schießsprügel mitführen, etwa Schrotflinte oder Granatwerfer. Da alle Wunden die Gegner ruckzuck niederstrecken, ist die Wahl der Waffe jedoch gleichgültig. Mittels Bullet-Time à la **Max Payne 2** weichen Sie Kugeln aus.

Spaßig: Anders als in **GTA Vice City** dürfen Sie aus dem Wagen ballern. Auf Knopfdruck schaltet **True Crime** von der Verfolger- in die Ego-Perspektive, was das Zielen erleichtert. Auf dem Schießstand können Sie lernen, in der Ich-Ansicht bestimmte



Prügeleien spielen sich anspruchslos. Hier vertrimmt Nick einen Koreaner.



Mittels Bullet-Time weichen wir Kugeln beliebig oft elegant aus.

## TECHNIK-CHECK

### AUFLÖSUNG

True Crime unterstützt Auflösungen zwischen 640 mal 480 und 1280 mal 960 Bildpunkten. Durch eine niedrige Auflösung verlieren Sie mehr Grafikqualität als durch das Reduzieren der Details, gewinnen aber auch mehr Performance. Die meisten Karten stellen bereits 1024 mal 768 Bildpunkte flüssig dar.

### RAM/FESTPLATTE

Das Spiel startet bereits mit 128 MByte RAM, die doppelte Menge Arbeitsspeicher bringt etwas mehr Performance und verkürzt die Ladezeiten. Auf der Festplatte belegt True Crime satte 2,8 GByte Speicher.

### TUNING-TIPPS

- 1 Den größten Performance-Gewinn erreichen Sie mit dem Herunterschrauben der Auflösung. 800x600 läuft bereits auf der Minimal-Konfiguration.
- 2 Wenn True Crime auf 3D-Karten mit unter 64 MByte Speicher ruckelt, reduzieren Sie unter »Einstellungen/Anzeige« die »Grafikdetails«.
- 3 Auf älteren 3D-Karten wie Geforce 1 oder Geforce 2 MX bringen 16 statt 32 Bit Farbtiefe unter »Einstellungen/Anzeige« einige Frames mehr.
- 4 Besitzer von schnelleren Grafikkarten aktivieren direkt im Windows-Kartentreiber Fullscreen Antialiasing und Anisotropic Filtering. MT

## DIE PERFORMANCE-TABELLE (ALLE ANGABEN MIT MAXIMALEN DETAILS UND 256 MBYTE RAM)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
800 MHz	800x600x32 (min. Details) 1024x768x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.000 MHz	1024x768x32 1152x864x32	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.200 MHz	1280x960x32 1280x960x32 (4x FSAA, 8x AF)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, nicht spielbar   
■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß   
■ mäßig ruckelnd, noch spielbar   
■ flüssiges Spielen möglich

## FLORIAN STANGL

Auf der Xbox habe ich True Crime eine Weile gespielt, aber dann auf die PC-Version gewartet. Meine Hoffnung: bessere Grafik, direktere Steuerung. Pustekuchen, die Optik ist im Vergleich zum atmosphärischen Vice City zu trist und technisch schwach. Und True Crime steuert sich mir einen Tick zu träge. Schade, denn die Ideen wie Gangster verhaften und die an Knights of the Old Republic erinnernde Gesinnungswahl finde ich klasse. Auch die Cutscenes sind toll gemacht und motivieren mich. Doch die Motivation reicht nicht länger als ein paar Stunden, dann fröne ich wieder Vice City und drehe dort einige Runden, begleitet von cooler Mucke.

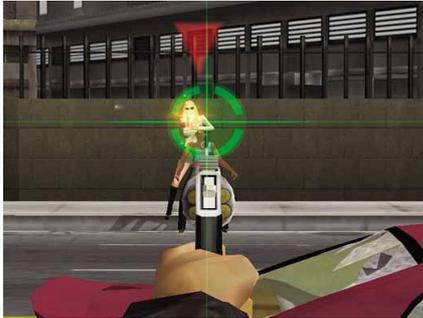
»Ich bleib in Vice City«



Körperteile anzuvisieren. Zum Beispiel verfärbt sich das Fadenkreuz grün, wenn Sie auf Beine zielen. So schießen Sie Gegner nur kampfunfähig und erhöhen Nicks Gutmensch-Wert.

### Prügel für Schlaumeier

Ein Warnschuss oder das Vorzeigen der Dienstmarke bewegt



Per Ich-Sicht zielen wir auf Schwachstellen.



Cutscene: Böse Bullen bekommen Ärger mit dem FBI.

### ALTERNATIV-MISSION



Nick soll zu einer Bar rasen, um einen Gangster zu vertreiben. Gelingt ihm das, stellt er den Schurken und verprügelt ihn. Kommt Nick zu spät, zündet der Verbrecher die Gaststätte an und flieht – der Cop muss ihn durch die Straßen von L.A. jagen.

Kriminelle häufig zur Aufgabe. Dann kann Nick ihnen ohne Gegenwehr Handschellen anlegen. Im Nahkampf setzt er auf Kung-Fu und lernt in Fitnessstudios sogar Special-Moves wie Sprungangriffe. Doch viele der anspruchslosen Prügeleien gewannen wir im Test durch Tritte und Kombos, die Nick bereits zu Spielbeginn beherrscht. In einigen Missionen schleicht der Cop und erledigt Feinde hinterwärts per Handkantenschlag oder Betäubungspfeil.

Besonders bei Autojagden stellen sich die KI-Gegner clever an und versuchen, Sie durch halsbrecherische Manöver abzuhängen. Wenn Sie die Karre eines Verdächtigen schrotten, klagt er sich oft flugs ein neues Vehikel. Im Test stieg ein Schurke aus dem Wagen aus und ergab sich – nur um mit dem MG loszuballern, als wir uns näherten. Zu Fuß haben die Gangster ab und zu Aussetzer und bleiben an Hindernissen hängen.

### Vier für das Gesetz

Im Gegensatz zur Konsolenvariante bietet die PC-Fassung von **True Crime** fünf Mehrspielermodi für bis zu vier Mitspieler. Deathmatch-Partien mit Waffen- oder Kung-Fu-Einsatz sind öde, da die Teilnehmer nur wenige Hitpoints besitzen. Bei der »Polizeiverfolgung« jagen drei Spieler den vierten. Auf selbst abgesteckten Rennstrecken dürfen Cops um die Wette rasen. In der Variante »Streife« lösen die Teilnehmer Zufallsverbrechen. Doch in allen Modi bleibt L.A. leblos, Gegenverkehr und Fußgänger fehlen – öde.

### Fahrt ins Graue

Die Maus- und Tastatursteuerung aus der Schulterperspektive klappt gut, obwohl die Autos minimal übersteuern. Selten macht die Kamera Probleme und zeigt statt Nick eine Wand.

Graue Gebäude und detailarme Charaktermodelle wirken angestaubt. Zudem nerven Pop-Ups: Objekte wie Häuser oder Schilder tauchen aus dem Nichts auf. Damit zieht **True Crime** selbst gegenüber dem ein Jahr älteren **GTA Vice City** optisch klar den Kürzeren. **GR**

### MICHAEL GRAF

True Crime klagt fleißig: Die frei befahrbare Stadt von GTA, die Bullet-Time von Max Payne und die Schleicheinlagen von Splinter Cell. An neuen Ideen gibt's die (simplen) Prügeleien und steigerbare Talente. Die filmreife Story rundet die abwechslungsreiche Mischung angenehm ab – obwohl ich gerne selbst entscheiden würde, wie ich in einer Mission vorgehe. Da versteckte Extras fehlen, kommt kaum Langzeitmotivation auf.

#### Lieber alleine

Die fünf Multiplayer-Modi enttäuschen mich: Schwache Deathmatches und das entvölkerte L.A. locken allenfalls beinhardt GTA-Fans an den Bildschirm, die schon immer mit Freunden ballern und rasen wollten. Der atmosphärische Solomodus macht dank verzweigender Kampagne und Alternativmissionen deutlich mehr Spaß. Wer auf abwechslungsreiche Action steht und die schwache Grafik verschmerzen kann, darf zugreifen.



»Vielfalt in Grau«



Bei den seltenen Schleicheinlagen erledigt Nick Gegner von hinten.

**TRUE CRIME** ACTIONSPIEL

PUBLISHER: Activision, (0190) 510 055

SPRACHE: Englisch

RELEASE (D): 27.4.2004

AUSSTATTUNG: DVD-Box, 4 CDs, 52 Seiten

CA. PREIS: 45 Euro

MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original

USK: nicht unter 18

Internet (4 Spieler) Netzwerk (4 Spieler) Modem an-1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Streife, Verfolgung, Rennen, Deathmatch

3D-GRAFIKKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz CPU	1,0 GHz CPU	1,2 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	128 MB RAM	256 MB RAM	256 MB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.
Geforce 3/3 TI	Radeon 9800 Pro	Geforce 1/2 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 TI
Geforce 4 TI	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten SOLO-SPASS: 18 Stunden MULTIPLAYER-SPASS: 3 Stunden

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALTERNATIVEN: GTA Vice City (90%, GS 07/03) Rasante Dauer-Action in lebendiger Großstadt.									
Max Payne 2 (89%, GS 12/03) Ebenfalls mit Bullet-Time, optisch besser.									

