



Achtung: Alle Bilder entstammen der PS2-Version.



Wieder erzählen hervorragende Zwischensequenzen die Story.



Im Fitness-Studio trainiert CJ Ausdauer und Muskelkraft.

Carl der Große

# GTA SAN ANDREAS

Ein Krimineller, drei Städte, tausende Opfer – Rockstars neuer Gangsterstreich sprengt die von den Vorgängern gesetzten Maßstäbe. Diesmal kämpfen Sie sich durch ein cooles Gang-Szenario.

**S**elbst harte Gangstas lieben ihre Mama: Als seine Mutter umgebracht wird, kehrt Carl Johnson alias CJ heim nach Los Santos. Er will die Beerdigung besuchen, den Mörder finden und seine alte Gang, die Grove Street Family, wieder zu Ruhm und Ehre führen. So knapp sich die Hintergrundge-

schichte von **GTA San Andreas** zusammenfassen lässt, so riesig ist das Spiel: Im kalifornisch angehauchten, fiktiven Bundesstaat San Andreas liegen die drei Städte Los Santos, San Fierro und Las Venturas. Die sind zwar etwas kleiner als etwa Liberty City aus **GTA 3**, dafür gibt's zwischen den Metropolen jede Menge Landschaft. Unsere Preview basiert auf der bereits erhältlichen PS2-Version.

## Ballern wie früher

Am fast schon unanständig erfolgreichen Spielprinzip der **GTA**-Reihe ändert sich in **GTA San Andreas** natürlich nichts: Wir arbeiten uns als Krimineller CJ missionsweise vom kleinen Bandenlicht zum Tycoon über den ganzen Bundesstaat hoch. Einen Großteil der Zeit verbringen wir hinter dem Lenkrad und überstehen Verfolgungsjagden mit anderen Gangstern und der Polizei. Eine Fahrtschule in San Fierro lehrt die dafür nötigen Manöver, etwa 180°-Drehungen per Handbremse oder das Bal-

ancieren auf zwei Reifen. Oft ist CJ auch zu Fuß unterwegs, um mit Baseballschläger, Maschinenpistole, Molotov-Cocktail, Raketenwerfer und anderem Gerät Konkurrenten zu bearbeiten.

## Boyz N the Hood

Nach der modernen Großstadt in **GTA 3** und dem 80er-Jahre-Paradies in **GTA Vice City** spielt **GTA San Andreas** im Kalifornien der frühen 90er, zur Blütezeit der Bandenkriege in den Hoods von Los Santos. Entwickler Rockstar bringt dabei die Gangsta-Atmosphäre perfekt rüber: Die Charaktere tragen Gang-Namen wie

Sweet, Big Smoke oder OG Loc, tragen als Zeichen der Zugehörigkeit Kleidung in den gleichen Farben und sprechen übelsten Ghetto-Slang mit jeder Menge Kraftausdrücken. Wie von der Serie gewohnt werden lediglich die Bildschirmtexte übersetzt, die Sprachausgabe bleibt englisch. Gut so, das erhält das herbe Flair des Szenarios. Doch selbst wer mit dem Gangsta-Geprolle wenig anfangen kann, wird schnell von dem abwechslungsreichen Missionen und der Geschichte um CJ, seinen Bruder Sweet und die Geschicke ihrer Grove Street Family gepackt.



Auf den Serpentina von Mount Chiliad verfolgt Carl einen fliehenden Informanten.



Im Klamottenladen Zip gönnen wir Carl eine Jeansjacke.



Gesichert wird nur an Speicherpunkten in Carls Wohnungen.



Fahrrad-Stunts verbessern nebenbei die Muskelkraft.



Prollige Stoßstangen und andere Tuning-Teile gibt's in der Werkstatt.



Die Grove Street Family trägt stets grüne Klamotten.

### Keine Macht dem C.R.A.S.H.

In den ersten Missionen muss sich Ghetto-Heimkehrer CJ erst den Respekt seiner Gang-Kollegen verdienen. Gelegenheit dafür gibt's genug, die rivalisierenden Ballas, Vargos und natürlich die korrupte Polizei von Los Santos überschwemmen die Stadt mit der tödlichen Droge C.R.A.S.H. Die bringt nicht nur CJs Freunde um, sondern verdirbt der Grove Street Family auch das Geschäft. Deshalb fangen wir Transporter ab, räuchern Bandenverstecke per Mo-

lotov-Cocktail aus oder erledigen brisante Kurierfahrten.

Von Banden kontrollierte Gebiete sind auf der Übersichtskarte entsprechend eingefärbt, etwa grün für Grove Street Family und lila für die Ballas. Wenn sich CJ in so ein Gebiet wagt, kann er mit ein paar Schüssen einen Bandenkrieg anzetteln. Dann stürmen ein paar Dutzend Gegner auf ihn zu, die er per Knarre oder Auto-Stoßstange erledigt. Überlebt CJ, gehört das Gebiet fortan ihm und liefert regelmäßig Geld, ähnlich den Gebäuden in **GTA Vice City**. Doch Vorsicht: Hin

und wieder versuchen die Feinde, die Grove Street zu vernichten. Dann müssen wir fix heim und die Hood verteidigen.

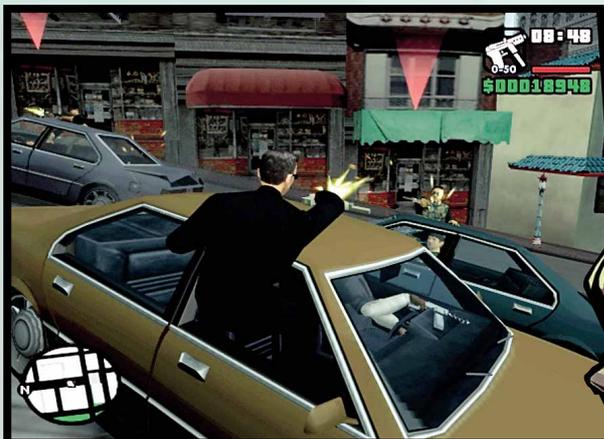
### Bonnie und Carl

Der namenlose Held aus **GTA 3** war stumm und recht farblos, Tommy Vercetti in **GTA Vice City** konnte sich zumindest umziehen und seine Untergebenen lautstark zur Schnecke machen. Viel besser hat es CJ: In Klamottenläden besorgt er sich neue Outfits, die im Idealfall nicht nur cool aussehen, sondern zudem seine Beliebtheit beeinflussen. Denn Entwickler Rockstar hat dem Helden Charakterwerte spendiert, darunter auch Sexappeal. Je höher der ist, desto leichter fällt es, Damen wie seine Nachbarin Denise zu verzaubern.

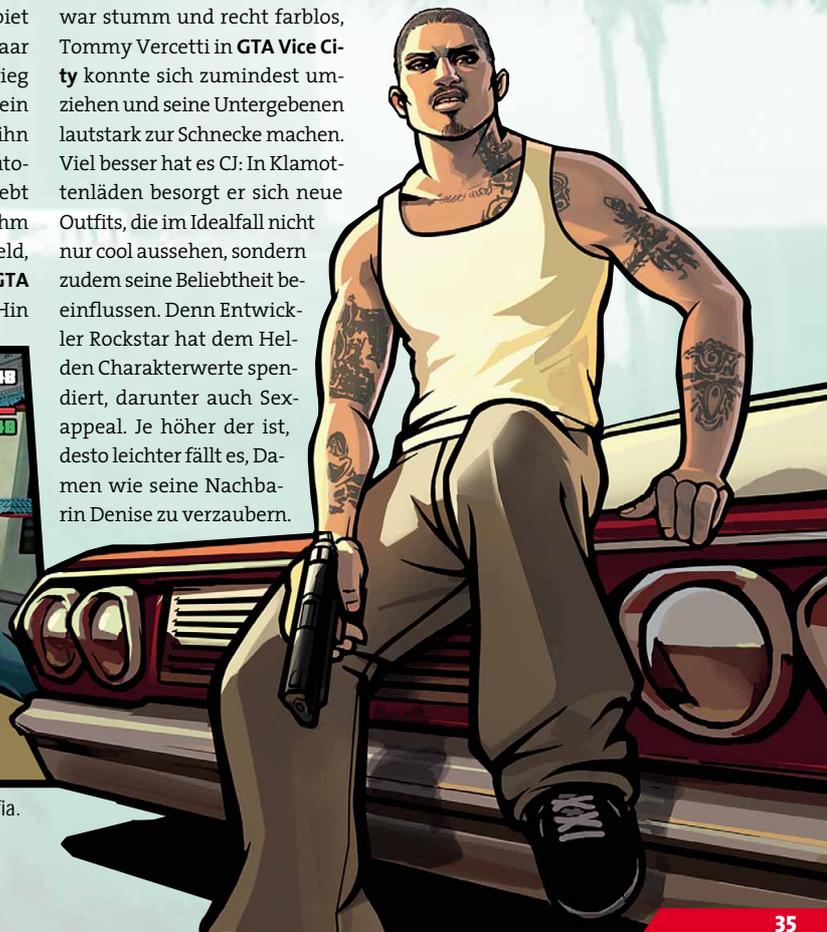
Damit schalten Sie zwar keine Schmuddelszenen frei, dafür aber einen Zweispieler-Modus: Zusammen mit einem menschlichen Kumpel ballern Sie etwa als Carl und Denise. Wenn CJ in ein Auto steigt, schießt der Kamerad vom Beifahrersitz aus auf Gegner. Wir sind gespannt, wie die Entwickler diese so genannten Bummel an die PC-Steuerung anpassen. Die brutalen Rampages aus den Vorgängern fehlen dafür.

### Fitness oder Futtern

Neben dem Sexappeal werden Sie auch auf traditionellere Charakterwerte wie Muskelkraft oder Ausdauer achten müssen. Ersteres ist vor allem in Nah-



Der Triade Mountain Cloud Boys helfen wir gegen die Vietnamesen-Mafia.





Manchmal (hier in der Disco) meistert Carl kleine Tanzspiel-Einlagen. Für eine Messerstecherei in der Bar ist Carl immer zu haben.

kämpfen wichtig, Letzteres bei Fluchtversuchen. Beide Attribute trainiert Carl im Fitnessstudio, das Sie gelegentlich ansteuern sollten. Per Knöpfchenfolter im **Decathlon**-Stil stemmt er Hanteln oder radelt. Klingt nach langweiliger Beschäftigungstherapie, doch es reicht, zu Beginn des Spiels ein paar Minuten zu investieren, damit Carl für den Rest seiner Karriere als Muskelprotz herumläuft. Blöd: Eine Mission konnten wir nicht annehmen, weil CJs Lungenvolumen zu gering war – also ab zu öden Tauchübungen im Hafenbecken von San Fierro.

Wer viel trainiert, hat Hunger. Deshalb muss der Held hin und wieder Fast Food vertilgen und damit seinen Fettwert steigern. Doch Vorsicht: Steigt der zu hoch, geht's mit den Muskeln und der Ausdauer bergab. Zu den jederzeit einblendbaren Charakterwerten kommen versteckte dazu, etwa die Fahrrad-Fertigkeit oder der Umgang mit



Wer fleißig übt, darf später zwei Maschinenpistolen gleichzeitig nutzen.

bestimmten Waffentypen. Die steigern Sie einfach durch Gebrauch: Wer häufig Maschinenpistolen nutzt, trifft immer besser, kann im Laufen schießen und schließlich sogar mit zwei Kanonen gleichzeitig ballern.

### Pendler-Blues

Obwohl die Städte in **GTA San Andreas** recht groß sind, findet

man sich schnell darin zurecht. Viele Sehenswürdigkeiten aus Los Angeles, San Francisco und Las Vegas stehen auch in Los Santos, San Fierro und Las Venturas. Schwieriger wird die Orientierung auf dem Land, abseits der beschilderten Highways. Oft verfährt man sich auf den Feldwegen rund um Mount Chiliad oder verpasst die Ausfahrt zum Bauernhof des Cannabisfarmers Truth. Das ist vor allem dann ärgerlich, wenn CJ im Wald Geldkurier abfangen soll oder unter Zeitdruck von San Fierro nach Los Santos muss. In solchen Fällen rumpelt man am besten auf den Bahngleisen zwischen den Städten hin und her.

### Gangster mit 400-Euro-Job

Wie von der **GTA**-Reihe gewohnt gibt's auch abseits der Missionen jede Menge zu tun: Als Trucker karren Sie mit sperrigen Lastern Waren von A nach B. Oder CJ kapert ein Pimp-Mobil und chauffiert leichte Mädchen zu ihren



### 2-SPIELER-BUMMEL IN LOS SANTOS



Carl und Denise haben ein Auto gekapert. Er fährt, sie ballert währenddessen vom Beifahrersitz.



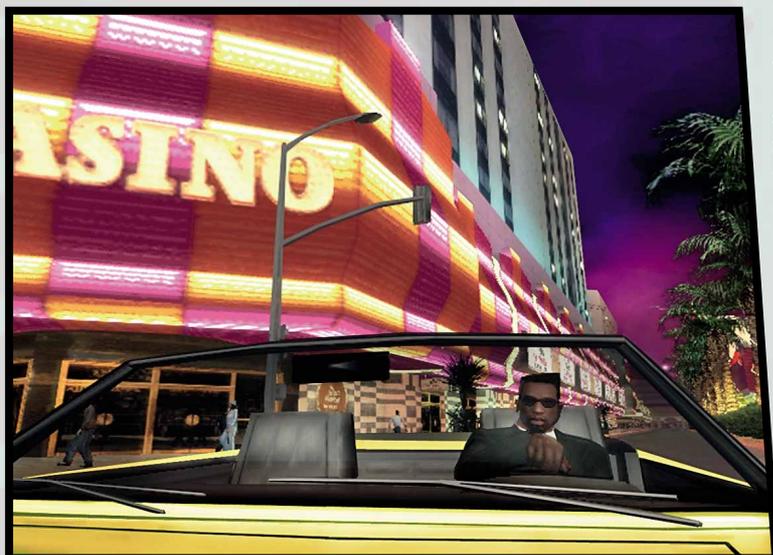
Die beiden steigen auf einer Kreuzung aus und liefern sich ein Feuergefecht mit Bandenmitgliedern.



Zerbeulte Autos und Leichen säumen den Weg des brutal ausstaffierten Gangsterpaars.



Auf Tastendruck gibt's nach dem Massaker einen Kuss für die Komplizin, Carl kämpft alleine weiter.



Der Boulevard der Spielerstadt Las Venturas erstrahlt bei Nacht in buntem Neonlicht.



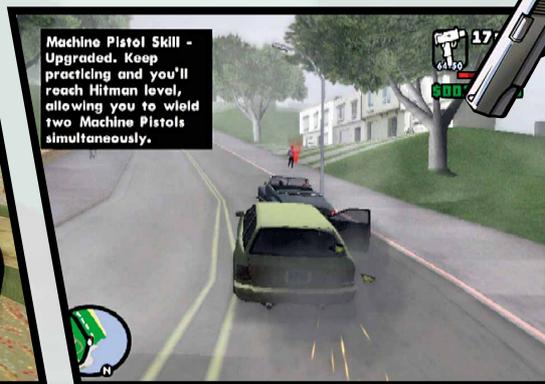
In der Spielhalle vergnügt sich CJ mit Go Go Space Monkey!



Carl fährt, Kumpel Big Smoke beharkt die Gangster auf dem Zug.



Beim Kartenspielen verdienen wir mit etwas Glück ein Vermögen.



Die Verfolgungsjagd nützt unserer MP-Fertigkeit.



Wer auch unterwegs nicht auf GTA verzichten kann, kann sich auf GTA Advance für den Gameboy Advance freuen. Das spaßige 2D-Actionspiel ist an GTA 3 angelehnt, bislang allerdings nur in den USA erschienen.

Freiern. Zwar müssen Sie öfter mal einen der zudringlichen Herren verprügeln, dafür sind diese Fahrten besonders lukrativ. Die alten Polizei-, Taxi- und Krankenwagen-Missionen gibt's ebenfalls wieder. Neu: In der Spielhalle oder an der heimischen Konsole frönt Carl dem Hobby Videospiele, die allerdings recht spartanisch aussehen. Ein Hauch von **Need for Speed Underground** weht durch das Spiel, wenn Sie eine Tuning-Werkstatt ansteuern: Mit Fel-

gen, Stoßstangen und diversen Mätzchen verschönert CJ seinen Lowrider, um damit Rennen gegen die Latino-Gang von Kumpel Cesar zu fahren. In einer Mission gibt's sogar eine coole Tanzspiel-Einlage, bei der Sie das Auto per Tastendruck im Takt hüpfen lassen müssen.

### Mehr als Hip-Hop

Elf Radiosender begleiten Carls Missetaten in **GTA San Andreas**: Radio Los Santos hat sich auf aktuellen Hip-Hop von Dr. Dre

oder Cypress Hill spezialisiert, Radio X dagegen auf Alternative-Rock der frühen 90er. Dort hören Sie zum Beispiel Bands wie Faith No More oder Jane's Addiction. Auf dem Land läuft in den meisten Autos der Country-Sender K-Rose. Selbstverständlich erklingen zwischen den Songs jede Menge satirischer Ansagen und Slogans. Und wenn Sie in einer Mission einem ungeliebten Polizisten illegale Substanzen unterjubeln, berichten kurz darauf die Nachrichten im Radio von einem Drogenskandal im Präsidium.

**GTA San Andreas** treibt die mittlerweile fünf Jahre alte Playstation 2 technisch an ihre

Grenzen: Geringe Sichtweite, klobige Charaktere, häufige Ruckler und matschige Texturen stören immer wieder die Atmosphäre. Hoffentlich geben sich die Entwickler bei der PC-Umsetzung Mühe und liefern keine 1:1-Konvertierung. Eine gut angepasste Maus-Tastatur-Steuerung dürfte auch den momentan recht derben Schwierigkeitsgrad mildern. **MS**



Während Kumpel Ryder Wache schiebt, klauen wir per Gabelstapler Waffen und Munition.

### GTA SAN ANDREAS

markus@gamestar.de

Genre: 3D-Action  
Termin: Juli 2005

Entwickler: Rockstar  
Status: zu 80% fertig

Markus Schwerdtel: »Eigentlich mag ich das Gangsta-Szenario gar nicht. Aber die alte GTA-Rezeptur aus Action, Atmosphäre und Satire funktioniert mal wieder auf Anhieb prächtig, und für diesen Artikel musste man mich von der Playstation wegprügeln. Auch wenn lange Wege, unfairer Schwierigkeitsgrad und Speichersystem manchmal nerven – San Andreas ist ein großes Spiel! Ich bin zuversichtlich, dass Rockstar für die PC-Fassung die technischen Schwächen ausbügelt.«



POTENZIAL AUSGEZEICHNET



- CD/DVD: Video-Special
- AB-16/18-CD/DVD: härtere Fassung



- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
- QUICKLINK L46