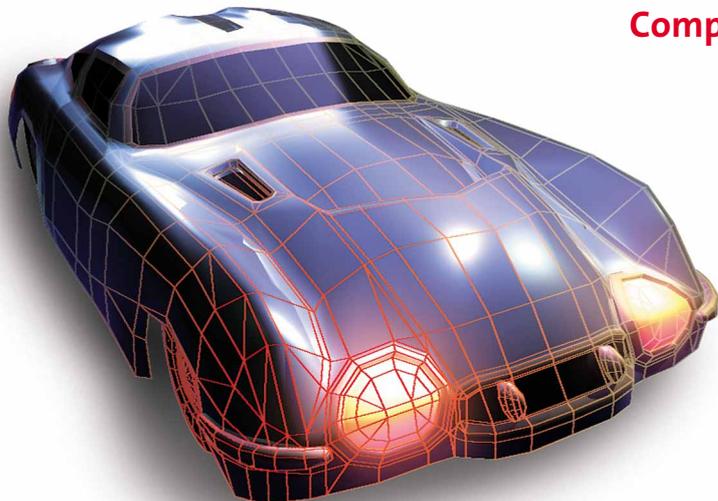


Serientäter

Grand Theft Auto 2



Computer-Gangster jubeln: In der Fortsetzung zum Überraschungshit GTA warten erneut wilde Schießereien und Verfolgungsjagden mit der Polizei.

Kaum ein Spiel hat letztes Jahr für so viel Zündstoff gesorgt wie **GTA**. Der Fernsehsender RTL, in Sachen Gewalt am Bildschirm selbst nicht verlegen, empörte sich über das Spielprinzip. In Brasilien war der Verkauf gar bei Strafe verboten. Der Grund für die Aufregung: In **GTA** begeht man ein Verbrechen nach dem anderen. In vier virtuellen Städten darf

man hemmungslos seine dunkle Seite ausleben. Obwohl technisch veraltet, avancierte **GTA** zum Verkaufsschlager. Kein Wunder, daß der Hersteller DMA Design derzeit an einem Nachfolger bastelt. Am Spielprinzip und Erfolgsgeheimnis wollen die Programmierer gar nicht erst herumdoktern. Wie gewohnt steuern Sie Ihren Helden von oben durch die Straßen. Auf

Knopfdruck feuert Ihr virtueller Bösewicht, quatscht Personen an oder krallt sich das nächstbeste Vehikel.

Eindruck schinden

Grand Theft Auto 2 spielt in einer fiktiven amerikanischen Großstadt der nahen Zukunft, die in drei Levels unterteilt ist. Sieben Verbrecherbanden streiten um das Territorium. Sie beginnen Ihre Karriere als Nachwuchskrimineller und kämpfen sich durch 75 Missionen nach oben. Anders als im ersten Teil bekommen Sie Ihre Aufträge nicht mehr automatisch. Vielmehr müs-



Wenn Sie einen **Zug** in die Luft jagen, hagelt es tonnenweise Extrapunkte – und Pixel-Leichen.

sen Sie sich erst den Respekt einer der Banden verdienen. Das kann bedeuten, daß Sie Autos der Russenmafia klauen, um die Nobelpangster der Yakuza zu beeindrucken. Sobald die Japaner auf Sie aufmerksam geworden sind (ein Respekt-o-Meter zeigt Ihre Beliebtheit an), können Sie bei einem ihrer Anführer vorsprechen, der Ihnen zunächst kleinere Botendienste zuteilt. So sollen Sie als Drogenkurier fungieren oder einfach eine Ladung Designerklamotten aus den Docks besorgen. Später gelangen Sie an kniffligere Missionen. Da müssen Sie Kronzeugen ausschalten, ein andermal einen Gegner beschatten. Wer sich sehr gut schlägt, bekommt bis zu sechs Leibwächter zuteilt, die Ihrem Anti-Helden auf Schritt und Tritt folgen und automatisch auf Feinde ballern. Wie gehabt bekommen Sie auch für jedes son-



Schöner randalieren: Die neue Grafik-Engine bringt **Explosionen** noch besser zur Geltung.



Interview mit Colin MacDonald

Colin MacDonald hat an GTA 1 mitgewirkt und ist jetzt Produzent des Nachfolgers.

GameStar Habt ihr eigentlich mit dem großen Erfolg von GTA 1 gerechnet?

Colin MacDonald Um ehrlich zu sein, nein. Wir wußten zwar, daß es ver-

dammt viel Spaß macht, aber es war einfach kein Mega-Spiel wie Half-Life. Deshalb waren wir doch überrascht, daß es sich so gut geschlagen hat.

GameStar Teil 1 besitzt vor allem im Internet eine große Fangemeinde, die unermüdlich Levels bastelt und viele Vorschläge für den Nachfolger hat. Habt ihr euch der Kundenwünsche angenommen?

Colin MacDonald Wir kennen alle Fansseiten und besuchen sie regelmäßig. Viele Ideen in GTA 2 stammen von

Spielern, beispielsweise das Szenario mit den Gangs, die stärkeren Polizisten und die Speicherfunktion.

GameStar Es gab viele Beschwerden über das makabere Szenario. Plant ihr eine spezielle Version für Deutschland?

Colin MacDonald Ich denke nicht, daß das Spiel übermäßig brutal war. Klar, man ballert auf Pixel-Männchen, aber das Ganze ist doch irgendwie Comic-like wie Tom & Jerry. Wir werden sicher kein grünes Blut einbauen oder Robo-Cops.

stige Verbrechen Punkte. Spektakuläre Aktionen der Marke »wir jagen das Polizeihauptquartier in die Luft« bringen Extra-Boni.

Feind und Helfer

Auf Ihren Streifzügen werden Sie sich unweigerlich Feinde machen. Wenn Sie sich dann im falschen Stadtteil aufhalten, werden Sie schon mal von einem gegnerischen Gangster aus dem frisch geklauten Vehikel gezerrt. Stehen Sie gar an der Spitze seiner Rivalenliste, schießt er Ihre Spielfigur hinterrücks über den Haufen. Zu allem Übel sind Ihnen bald auch noch die Gesetzeshüter auf den Fersen. Neben gemächlichen Verkehrspoli-

zisten soll es jetzt auch schwer bewaffnete SWAT-Teams geben. Noch gefährlicher sind FBI-Agenten, die auch vor Opfern in der Zivilbevölkerung nicht zurückschrecken. Ganz harte Burschen bekommen es mit der US-Army zu tun, die von Raketenwerfern bis zu Panzern alles aufbietet, um Ihnen das Gangsterleben zu vermiesen.

Im Spiel greifen Sie auf diverse Schießseisen zurück, darunter Uzis, Betäubungsgewehre und sogar Bazookas. Eine wichtige Verbesserung: In **Grand Theft Auto 2** können Sie endlich auch mitten im Spiel abspeichern; Hotels bieten außerdem gegen einen kleinen Obolus lebensrettende Apartments an.



Die Polizei errichtet **Straßensperren** und versucht, Ihr Auto einzukleien.

Ein neuer Anfang

DMA Design entwickelte eine komplett neue Grafik-Engine. Die beherrscht unter anderem zeitgemäße Features wie farbige Lichteffekte, die Explosionen und Flammen gleich noch mal so gut zur Geltung bringen. Insgesamt wirkt

GTA 2 deutlich düsterer, aber auch stimmungsvoller. Ganz so genügsam wie der Vorgänger (der lief selbst auf einem 486er einigermaßen flüssig) wird der zweite Teil nicht. Einen MHz-starken Pentium samt 3D-Beschleunigerkarte sollten potentielle Autodiebe schon haben. **RS**



Am oberen Bildschirmrand sehen Sie die Waffe Ihrer Wahl (hier ein **Molotovcocktail**), wie gut Sie bei den Gangs stehen und wie viele Polizisten Ihnen auf den Fersen sind. Hier ist's Gott sein dank nur einer.

Grand Theft Auto 2

Genre: Actionspiel **Hersteller:** DMA Design
Termin: Oktober '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Die größten Verbesserungen verbergen sich im Missionsdesign: Endlich muß ich nicht mehr zusammenhanglose Aufträge per Telefon abholen, sondern darf die Gangs geschickt gegeneinander ausspielen. DMA scheint alle Kritikpunkte des Vorgängers auszumerzen und die Stärken zu verbessern.«