

Gangster-Epos in riesiger Stadt

GTA 3

Verfolgungsjagden, Schießereien, Stunts: Auf der Playstation 2 ist der dritte Teil des Gangsterdramas ein weltweiter Erfolg. Wir haben uns exklusiv die PC-Fassung angesehen und enthüllen, warum sie besser ist als die Konsolen-version.





Auf dem PC ist die **Sichtweite** viel höher als auf der Playstation 2. In der detaillierten Umgebung sind viele Extras versteckt.

Riesige, lebendige Welten kennt man vor allem aus Rollenspielen. Realistisch fahrende Autos gibt es in Rennspielen. Waffen aller Kaliber tauchen in Actiontiteln auf. **GTA 3** vereint all diese Aspekte in einem Spiel und verfeinert das Ergebnis mit einer unterhaltsamen Geschichte sowie opulenter Grafik. Schauplatz ist die kriminelle Welt der riesigen Stadt



Mit dem starken **Panzerwagen** rammen Sie gegnerische Fahrzeuge so lange, bis sie explodieren.

Liberty City. Hier wird geprägt, geschossen und in die Luft gesprengt. Oder mit einer Vielzahl Autos über Straßen, Wiesen sowie Treppen geheizt. Die Missionen sind nicht-linear, die Grafikeffekte vielfältig und die spielerischen Möglichkeiten na-

hezu unendlich. Wer die Verkaufsrekorde brechende Version für die Playstation 2 kennt, freut sich auf sinnvolle Änderungen und Verbesserungen. Florian Stangl konnte bei einem Exklusiv-Besuch in London die PC-Version ausführlich spielen.

Im Dienst der Mafia

Die Hauptfigur des dritten **GTA**-Teils von DMA Design (jetzt: Rockstar Games) hat keinen Namen. Er ist einfach der Neue in der Stadt, der die Straßengangs aufmischt und so die Aufmerksamkeit der Mafia gewinnt. Don Salvatore und seine Patrones könnten Filmen wie **Scarface** oder **Der Pate** entsprungen sein. Dafür sorgen nicht nur die klassischen Dialoge, sondern auch die hervorragenden Synchronsprecher. Michael Madsen (**Reservoir Dogs**), Kyle Mac Lachlan (**Lost Highway**) oder Robert Loggia (**Independence Day**) verleihen den in Spielgrafik gezeigten Zwischensequenzen die richtige Atmosphäre. Im Gegensatz zur Konsolenversion hat Rockstar Games für den PC vier Neuerungen im Gepäck: Mit einem

speziellen Radiosender spielen Sie eigene Lieder im MP3-Format ab. Außerdem speichern Sie Replays auf Festplatte und basteln mit dem beiliegenden Editor ein neues Outfit für die Hauptfigur. Vor allem aber dürfen Sie mit Maus, Tastatur oder Gamepad das wilde Gangsterleben genießen. In der beliebten Kombination von Maus und Keyboard steuert sich **GTA 3** ähnlich

wie **Max Payne** – und spielt sich stellenweise auch so.

Gegner im Visier

Mit Maus und Tastatur haben Sie den großen Vorteil, dass Sie die Hauptfigur wie in **Max Payne** dirigieren und Gegner mithilfe des Fadenkreuzes unter Beschuss nehmen. Vor allem in den schweren späteren Missionen gelingt das viel besser als mit einem



Auf CD/DVD: Video-Special (Spielezenen von PS 2)



Beim **Autohändler** stehen immer wieder schicke Wagen, die man schnell geknackt hat.



Gamepad. Problemlos war auch das Steuern eines Wagens per Tastatur. Entgegen ursprünglicher Pläne werden Lenkräder nicht unterstützt. »Der Wechsel von der Maus zum Lenkrad und zurück würde in manchen Situationen nicht schnell genug gehen«, erklärt Produzent Jeronimo Banera von Rockstar Games. Außerdem gibt es in der PC-Version einen so genannten Skin-Editor. Damit lässt sich das Aussehen der Spielfigur beliebig ändern. Ohne großen Aufwand kle-

ben Sie dann ein digitalisiertes Foto von sich auf das Gesicht. Selbst die Kleidung darf eigenen Wünschen angepasst werden.

Kesser Autoklau

Große Entfernungen legt man in Liberty City am besten mit einem geklauten Wagen zurück. Dazu stellen wir uns dem gewünschten Vehikel kess in den Weg und entern es auf Tastendruck. Der so auf die Straße gezerrte Fahrer bedankt sich meist mit üblen (englischen)

Flüchen, die im Gegensatz zu den Zwischensequenzen nicht deutsch untertitelt sind. Manchmal muss man sein Fahrzeug fluchtartig verlassen, wenn es zu stark beschädigt wurde. Zu Fuß ist der Protagonist natürlich eher feindlichen Kugeln ausgeliefert, als in einem Auto. Außerdem versuchen die Gegner, ihn zu überfahren.

Unterstützung für Mods

Die Fangemeinde von **GTA** wird freuen, dass die meisten

Parameter des Spiels nur Textdateien sind, die leicht verändert werden können. Dadurch dürfte es schon bald nach der Veröffentlichung die ersten Mods zum Spiel geben – auf Konsolen völlig undenkbar. Die Möglichkeiten sind vielfältig: Findige Bastler erstellen vielleicht eine Variante, in der viele Autos in einer menschenleeren Stadt ein Rennen austragen. Oder sie entwerfen Massenschlachten mit Dutzenden von Gegnern. Vielleicht baut jemand eine Mission, in der nur das Scharfschützengewehr benutzt wird – Rockstar Games rechnet damit, dass die Spieler schnell mit Mods aufwarten, die selbst die Entwickler erstaunen werden.

Überlegene Grafik

Obwohl **GTA 3** auf dem PC wesentlich besser aussieht als die Playstation-2-Version, sollen die Hardware-Voraussetzungen erstaunlich niedrig sein. Als Minimum empfehlen die Entwickler einen Rechner mit 450 MHz, 96 MByte Hauptspeicher und einer 3D-Karte wie der Geforce 2. Mit nur 800 MHz und 128 MByte RAM soll die Sichtweite in der Stadt bis an den Horizont reichen, ohne dass es zu Rucklern oder Pop-ups kommt. Die Texturen sind wesentlich höher aufgelöst als auf der Playstation 2,

Die große **Hängebrücke** verbindet die Stadtteile Shoreside Vale und Staunton Island, darf erst in der zweiten Hälfte des Spiels benutzt werden.



Die Hauptpersonen in Liberty City



8-Ball

Der erste Charakter, auf den Sie im Spiel treffen. Er baut harmlose Autos zu rollenden Bomben um. Außerdem deponiert **8-Ball** immer wieder neben seiner Werkstatt Handgranaten, die in manchen Missionen hilfreich sind.



Luigi Goterelli

Luigi leitet für Don Salvatore einen Stripclub. Von ihm erhält man die ersten, vergleichsweise einfachen Aufträge. Zum Beispiel muss man Luigis Stripperinnen von seinem Club zum örtlichen Polizeiball kutschieren.



Donald Love

Dieser Mächtigen-Donald-Trump stachelt einen blutigen Bandenkrieg zwischen den Yakuza und dem kolumbianischen Kartell an. Natürlich gerät der Spieler zwischen die Fronten. **Love** verteilt auch lukrative Aufträge.



Joey Leone

Der Besitzer eine Autowerkstatt liefert für bestimmte Missionen die entsprechenden Vehikel. Außerdem hat **Leone** eine Schwäche für Banküberfälle und lässt Widersacher gerne vom Spieler in der nahen Schrottpresse entsorgen.



Toni Cipriani

Toni ist Don Salvatores rechte Hand. Seine Jobs schicken den Spieler in viele und oft schwierige Gefechte mit den chinesischen Triaden. Spätestens, wenn Sie deren Boss ausschalten, wird Chinatown zu einem heißen Pflaster.



Salvatore Leone

Don Vito Corleone aus dem Film Der Pate ist das Vorbild für diesen Gangster. Von **Salvatore** erhalten Sie einträgliche Aufträge, die allerdings deutlich schwieriger sind als die von Toni oder Joey. Vor allem die zweiseitigen Missionen sind happig.



Viele Missionen lösen Sie nicht nur mit einem Auto, sondern auch mit **Waffengewalt**.



Überall in Liberty City sind solche **Sprungschanzen** versteckt. Mit einem spektakulären Stunt erhält man Geld, das in Bestechungen oder bessere Waffen investiert wird.

was den Gesamteindruck der Grafik deutlich verbessert. Die Animationen und Zwischensequenzen werden dagegen unverändert von Sonys Konsole übernommen. Die Sprachausgabe im Spiel ist Englisch und wird in den vielen Cutscenes in Spielgrafik durch deutsche Untertitel ergänzt.



Auf Fahndungslevel 6 wird man vom FBI und der Polizei sogar mit **Hubschraubern** gejagt.

Schade: Einen Mehrspielermodus wird es entgegen erster Ankündigungen nun doch nicht geben. Aufgrund der komplexen Simulation der Stadt würde er derzeit nicht umsetzbar sein, sagte uns Jeff Sastaneda von Rockstar Games. Über ein **GTA-Online-Spiel** werde aber für die Zukunft nachgedacht.

List und Tücke

Ob es um eine Kurierfahrt oder den Geldtransporter eines verfeindeten Syndikats geht: Der Spieler hat alle Hände voll mit schmutzigen Geschäften. Wie man die über 70 Hauptmissionen und Nebenaufträge löst, ist so abwechslungsreich wie das Aprilwetter. Ob mit unterschiedlichen Fahrtrouten, vorbereiteten Fallen oder roher Gewalt – allein

die eigene Kreativität bestimmt die Vorgehensweise. Zum Beispiel kann man versuchen, gegen die Jungs einer Straßengang ein waghalsiges Rennen durch die halbe Stadt zu fahren. Mit einem geklauten schnellen Wagen und viel Übung sollte es irgendwann zu schaffen sein, die Ziellinie als Erster zu überqueren. Doch clevere Spieler schaffen sich vor dem Rennen bessere Voraussetzungen: Mit mehreren möglichst großen Autos blockieren sie die wartenden Gegner und lassen sich selbst eine Lücke frei. Damit haben Sie nach dem Start einen großzügigen Vorsprung und müssen nur noch auf den normalen Stadtverkehr achten. Die Kontrahenten dürfen sich nämlich erst mal aus dem Metallsalat befreien...

Großer Fuhrpark

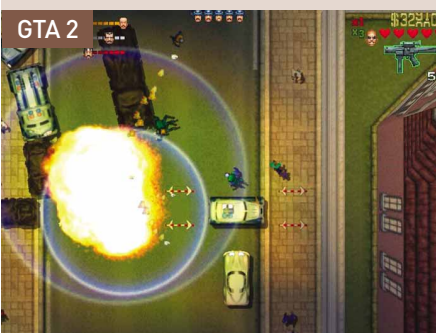
Die meiste Zeit im Spiel werden Sie am Steuer eines der über 60 Wagen verbringen. Das Fahrzeugangebot hängt ebenso wie das Waffenarsenal vom Fortschritt im Spiel ab. Die Stadt Liberty City ist in drei Teile gespalten: In Portland beginnt das Abenteuer, bis der Spieler nach rund 30 Aufträgen in Staunton Island landet. Bewährt er sich dort, darf er schließlich zum Finale nach Shoreside Vale.

Da es in Liberty City manchmal zugeht wie in der Münchener Innenstadt, halfen uns schon in der Vorabversion Straßenbahnen oder Boote beim flotten Erreichen weit entfernter Stadtteile. Bis die ganze Stadt befahrbar ist, werden in jedem Fall Dutzende von Stunden vergehen. Damit der Schlaf nicht völlig zu kurz kommt, wird nur im Unterschlupf der Hauptfigur gespeichert. Das ist etwas umständlich, da bei jedem Sichern des Spielstands sechs Stunden in der virtuellen Welt von Liberty City vergehen – manche Extra-Aufträge werden aber nur zu bestimmten Zeiten vergeben. Beim Probespielen fiel uns unangenehm auf, dass Speichern zudem nur vor oder nach einer Mission erlaubt ist. Das hängt laut der Entwickler mit der Unmenge an Daten zu-

Die Geschichte von GTA



1997 gelang DMA Designs mit Grand Theft Auto ein Überraschungserfolg. Aus der Vogelperspektive erledigte der Spieler als Gangster allerlei Aufträge. Mit geklauten Autos mussten Sie zum Beispiel Banken überfallen.



Der Nachfolger glänzte **1999** durch Detailverbesserungen und bot erstmals 3D-Karten-Unterstützung. Rund 80 Missionen und zusätzliche Minispielchen stiegen wie in GTA 3 im Schwierigkeitsgrad langsam an.



2001/2002: Das Spielprinzip wurde modernisiert. Die Handlung ist komplexer, das Geschehen per Rückenansicht zu sehen. Der viel größeren Komplexität fiel laut Rockstar der Mehrspielermodus aus Teil 2 zum Opfer.

sammen, die den Verlauf einer Mission bestimmen sollen – auf PCs ein schwaches Argument.

Polizei und FBI

Da die ersten Einsätze vergleichsweise einfach sind, sollte man die Stadt erst mal in aller Ruhe erkunden. So entdeckt der forsche Junggangster schnell hilfreiche Abkürzungen oder Stellen, an denen sich Verfolger abschütteln lassen. Die Vielfalt von **GTA 3** ist



Die Gangs in Liberty City benutzen meist einheitliche Wagen – dieses rote **Cabrio** gehörte mal einem Mitglied der Yardies.

unglaublich: Bis man jede Straße allein im ersten Stadtteil Portland kennt, vergehen bereits Stunden. Die Beherrschung der Fahrzeuge, die allesamt andere Fahreigenschaften besitzen, muss ebenfalls trainiert werden. Ein Waffenarsenal á la **Max Payne**

verleitete uns beim Spielen dazu, einfach mal auf herumlungernde Gangmitglieder zu ballern. Vor allem der Raketenwerfer, das Maschinengewehr, der Flammenwerfer sowie das Scharfschützengewehr sorgen für gute Laune. Doch Vorsicht: Die Polizei

der Vorabversion war stets wachsam und verfolgte uns unerbittlich. Anhand von sechs Sternen in der rechten oberen Bildschirmcke erkennt man den Fahndungslevel. Bei kleinen Vergehen leuchtet ein Stern auf, und nur ein einsamer Streifenpolizist

jagt unseren Helden. Auf Stufe sechs schaltet sich neben der örtlichen Gendarmerie sogar das FBI mit Panzerwagen und Hubschraubern ein – ein Spektakel, das seinesgleichen sucht! Um wieder »sauber« zu werden, steuerten wir mit dem Wagen eine spezielle Werkstatt an. Kaum waren das Vehikel umlackiert und die Seriennummer aus dem Motorblock gefräst, blieben wir wieder unbehelligt. Sollte man doch geschnappt werden, ist die gerade gespielte Mission verloren. Mit ein paar Dollar Bestechungsgeld kommt man aber schnell wieder frei und setzt das Spiel fort. Ähnlich ist es, wenn die Lebensenergie auf Null steht: Der Spieler erwacht ein paar Stunden später vor dem Krankenhaus, natürlich einige Dollar »Behandlungsgeld« ärmer...

Reicher durch Stunts

Einen entsprechend schnellen Wagen vorausgesetzt, locken die über die gesamte Stadt verteilten Sprungschancen. Ein tollkühner Sprung bringt harte Dollars für neue Waffen oder Krankenhausaufenthalte. Herausragende Stunts ergeben »Irrsinns-Boni« und dürfen auf Festplatte verewigt oder an Freunde verschickt werden. Diese Filme sind allerdings auf 30 Sekunden Länge begrenzt. Nur mit gut getimten Sprüngen können Sie bestimmte Abschnitte von Liberty City erreichen: Eine Sprungschanze führt sogar zur Hochstraßenbahn. Dort oben gibt es nützliche Power-ups sowie eine einmalige Aussicht über die Stadt. Der Vorteil in späteren Missionen: Mit einigen Metern Höhenunterschied ist der Spieler seinen Gegnern deutlich überlegen.

Totalschaden

Das Schadensmodell der Autos ist für ein Actionspiel erstaunlich detailliert. Knallt der Wagen mit der rechten Seite gegen eine Mauer, kann schon mal die Tür wegfiegen. Dann ist der Fahrer gut hinter dem Lenkrad zu erkennen. Rammt ein anderes Auto das Heck, springt zunächst der Kofferraumdeckel auf. Bei einem zweiten Crash segelt auch



Grimmiger Blick und **Flammenwerfer** zeigen: Dieser Mann hat eine Mission, nämlich ein Haus der Mafia auszurauchern.

dieses Blechstück hübsch animiert durch die Lüfte. Jedes Vehikel weist eigene Fahreigenschaften auf. Die typischen amerikanischen Familienkutschen sind lahm, träge zu steuern und schaukeln sich bei schnellen Schlenkern gerne auf. Ein heckgetriebener Sportwagen beschleunigt mit irrsinnigen Werten und bricht schnell mit dem Hinterteil aus. Ein Lkw ist für flotte Fahrten völlig ungeeignet, steckt aber mehr Zusammenstöße weg als jede Limousine. Damit lassen sich auch vorzüglich Straßen blockieren, was in manchen Missionen das Gangsterleben spürbar erleichtert.

Wo brennt es?

Woraus andere Entwickler ein eigenes Spiel basteln, liefert **GTA 3** quasi kostenlos mit: Taxifahrten, Rettungseinsätze, Polizeistreifen oder Feuerwehr spielen. In einem Taxi aktivieren wir per Knopfdruck den entsprechenden Modus. Dann zeigt die Karte links unten an, wo ein Kunde wartet. Diesen müssen wir möglichst schnell an sein Ziel bringen, wofür es ein paar Dollar gibt. Das Ersparnis investiert man zum Beispiel in Waffen. In einem Polizeiwagen gehören wir zur Bürgerwehr und müssen Gangster rammen oder mit einer Knarre ausschalten. Besonders spannend ist die Fahrt im Kranken-



Mit der übersichtlichen **Rückenansicht** und der PC-exklusiven Maussteuerung bekämpfen Sie Ihre Gegner.



Viele **Zwischensequenzen** untermalen die Story.

Im Vergleich: Gangsterspiele in 3D

	GTA3	Mafia	Loose Cannon
Erscheint	24. Mai 2002	3. Quartal 2002	2. Quartal 2003
Szenario	Mafiosi und andere Gangs bekämpfen sich im modernen Liberty City	Detailgetreues 30er-Jahre-Ambiente in der Mafia-Stadt Lost Heaven	Im Jahr 2016 ersetzen in Amerika Kopfgeldjäger die Ordnungshüter
Spielansicht	Schulterperspektive	Schulterperspektive	Ego-Perspektive
Kampagne	70 Missionen und Nebenaufträge, die nicht linear verlaufen	Mehr als 20 durch eine feste Handlung verbundene Aufträge sowie Sub-Quests	20 miteinander verwobene Missionen in sechs amerikanischen Städten
Anz. Waffen	12	15	16
Anz. Fahrzeuge	ca. 60	ca. 60	ca. 15
Besonderes	Riesige Spielwelt, Replay-Funktion, realistische Fahrphysik	Authentische Autos, Missionen auch außerhalb der Stadt, 50 Charaktere	Reale Schauplätze wie San Francisco, Multiplayer für bis zu acht Spieler

wagen, denn hier kommt es nicht nur darauf an, rechtzeitig das Hospital zu erreichen. Wer allzu wild durch die Gegend brettert, verliert möglicherweise seinen Patienten. Als Fahrer eines Feuerwehrwagens ist es wichtig, schnellstmöglich den Brandherd zu erreichen. Ob, wann und wie lange Sie solche Einsätze fahren, hängt von Ihnen ab.

Schlechtes Wetter

Wie wichtig den Entwicklern der Eindruck einer lebendigen Spielwelt ist, wird durch das Wettersystem und die Bevölkerung deutlich. Plötzlicher Regen erschwert die Sicht und zwingt den Fahrer zu erhöhter Vorsicht, da die Straßen rutschig werden. Der Wechsel von Tag und Nacht ist kein optischer Gag, sondern wirkt sich auf einige Missionen aus: Manche Orte und Aufträge sind nur zu bestimmten Uhrzeiten verfügbar. Daher läuft in der rechten oberen Ecke stets eine Uhr mit. Die Fußgänger sind mehr als nur nett anzusehende Statisten – sie gehen, laufen, schlurfen oder stolzieren über die Gehwege. Verfeindete Gangs nehmen den Spieler sofort unter Beschuss, sollte er sich ins falsche Stadtviertel verirren.

In einer verrufenen Stadt wie Liberty City dürfen leichte Mäd-

chen nicht fehlen. Lädt der Spieler diese in sein Auto ein, kann die Lebensenergie aufgefrischt werden. Alle Passanten, vom Geschäftsmann über die Hausfrau

bis hin zu Schlägertypen, reagieren auf die Umgebung. Bei Schießereien laufen sie schreiend davon – oder stürzen sich selbst ins Getümmel. **FS**



Die gewerbetreibende **Beifahrerin** hilft, die Lebensenergie wieder aufzufrischen. Wem das moralisch bedenklich erscheint, der sucht nach den überall verstreuten Power-ups. (Playstation-2-Bild)

GTA 3

Genre: Actionspiel
Termin: 24. Mai 2002

Entwickler: Rockstar Games
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Florian Stangl: »Auch wenn GTA 3 zuerst auf einer Konsole erschien: Mir gefällt es auf dem PC viel besser. Die vielen Missionen sind teils höllisch schwer, doch da es viele Lösungsansätze gibt, ist die Motivation enorm. Die überarbeitete Steuerung hilft vor allem bei den vielen Kämpfen. Mafia und Loose Cannon müssen sich warm anziehen.«

Liberty City im Detail

Grand Theft Auto 3



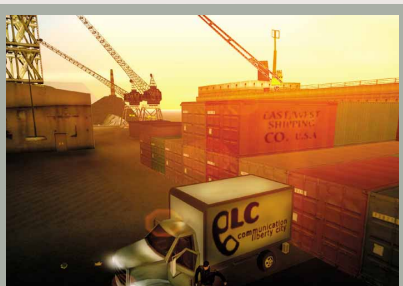
1 Schrottpresse

Dort werden unliebsame Gegner mitsamt ihrer Autos unauffällig beseitigt.



10 Polizeirevier

Im geklauten Polizeiwagen gehen Sie beliebig lange auf Verbrecherjagd.



13 Hafen

In den Hafenanlagen erwartet Sie eine besonders spannende Scharfschützen-Mission.



14 Joeys Werkstatt

Joey versorgt den Spieler in manchen Missionen mit den nötigen Autos und verteilt Aufträge.

U Unterschlupf

Nur hier kann der Spielstand gespeichert werden.

2 Feuerwache

Mit einem Feuerwehrauto löschen Sie Brände.

4 El Burros Telefon

Hier nehmen Sie Aufträge der Diablos an.

3 8-Balls Werkstatt

8-Ball baut einen Wagen zu einer fahrenden Bombe um.

5 Don Salvatores Gentlemen Club

Der Don verteilt hier lukrative Aufträge.



7 Pay'n' Spray Lackiererei

Fahndet die Polizei nach Ihnen, wird hier der Wagen umlackiert.

9 Toni Goterelli

Toni sagt Ihnen in seinem Restaurant, was Sie für ihn erledigen sollen.

8 Sweeny General Hospital

Sinkt die Lebensenergie auf Null, erwacht der Spieler hier wieder.

11 Bahnhof

Statt zu Fuß oder mit dem Auto reist man per Straßenbahn.

12 Fischmarkt der Triaden

Schauplätze eines Kampfes gegen die chinesischen Gangster.

Die drei Stadtteile von Liberty City sind riesig. Auf unseren Karten zeigen wir Ihnen für die Missionen wichtige Schauplätze, die spannendsten davon mit Bildern.



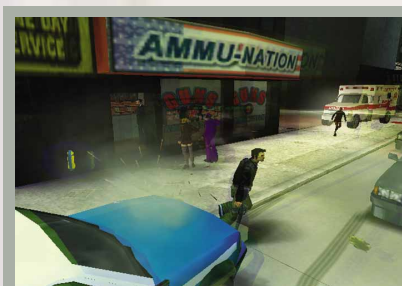
1 Liberty Memorial Coliseum
Eine Mission führt zum imposanten Stadion, bei dem nützliche Extras versteckt sind.



2 U-Bahn-Haltestelle
Mit der U-Bahn reisen Sie in manchen zeitkritischen Missionen schneller als per Auto.



4 Hebebrücke
Auf der blockierten Brücke kommt es zu einer Massenschlacht mit den Ordnungshütern.



5 Ammu-Nation
Im Waffenladen investiert man die mühsam erarbeiteten Belohnungen in neue Schießprügel.