

Viel Blech, viel Ehr'

Grand Theft Auto 2



Wir sind für Sie zu den GTA-Erfindern gejettet und haben exklusive Infos und Bilder zur kommenden Action-Raserei mit zurückgebracht.

Wie wir von Leserbriefen wissen, hat sich in der Erwartungshaltung vieler Leser **Grand Theft Auto 2** selbst vor Größen wie **Quake 3 Arena** gesetzt. Obwohl **GTA** zu den erfolgreichsten Actionspielen des letzten Jahres gehört, ein überraschendes Ergebnis. **Grand Theft Auto 2** steht kurz vor der Fertigstellung. Exklusiv für GameStar-

fanden die Programmierer von DMA Design trotz Produktionsstress Zeit, um mit uns über die neuesten Entwicklungen zu plaudern. Also haben wir uns ins Flugzeug geschwungen und sind ins schottische Dundee geflogen. Dort sind wir in eines der Pixelvehikel gestiegen und durch die Straßen von **GTA 2** gebettet.

Gauner gegen Gauner

Derzeit machen die Entwickler vor allem Jagd auf Bugs im Programmcode. Nebenher verpassen sie den Missionen den letzten Feinschliff. In jedem der drei Hauptlevels werden Sie es mit drei Verbrecherbanden zu tun bekommen, die jeweils einen

Teil der Stadt kontrollieren und Ihnen Aufträge zuschanzen. Je nachdem, wie beliebt Sie bei einer Gang sind, erhalten Sie von ihr einfache oder schwierigere Aufgaben. Dummerweise schließen die meisten Missionen Aktionen gegen die anderen Gruppen mit ein, so daß Sie sich immer nur mit einer Bande gutstellen können.

Überzeugungskunst

Fast alle Aufträge sind in mehrere Abschnitte unterteilt. So sollen Sie einmal einen Architekten davon »überzeugen«, besser keine Fabriken auf den heiligen Grund der Krishnas zu stellen. Um die Tür zu seinem Anwesen aufzubekommen, müssen Sie jedoch erst einen Schlosser anheuern. Der wiederum kommt nur mit, wenn Sie eine Müllverbrennungsanlage in die Luft jagen, die seine Wohnung verpestet. Dann geht's zurück zum Büro, vor dem als finales Hindernis Leibwächter lauern. In einer anderen Mission mopsen Sie einen schwer bewachten Firmentruck, um ein paar nichtsahnende Dockarbeiter einzusammeln und sie zur Konvertierung zu der Sekte zu bringen.



Die **Taser-Gun** ist eine der neuen Waffen in **GTA 2**. Mit ihr können Sie mehrere Gegner gleichzeitig per Stromschlag bekämpfen.

Freunde und Helfer

In Grand Theft Auto 2 wollen Ihnen gleich vier verschiedene Abteilungen von Gesetzeshütern an den Kragen. Wir zeigen Ihnen Ihre Widersacher in voller Aktion.



1. Die Polizei

Die Cops sind Ihnen bald auf den Fersen. Wenn ein Polizeiauto in der Nähe ist, genügt ein kleiner Unfall, und Sie bekommen Ärger. Die Kisten holen selbst kleine Sportwagen problemlos ein. Pro Vehikel bekommen Sie es mit zwei Mann zu tun.



3. Das FBI

Die Herren mit den Sonnenbrillen und dunklen Anzügen kennen keine Gnade: Ohne Rücksicht auf den Verkehr rammen Sie in Kamikaze-Manier Ihr Fluchtfahrzeug und versuchen Sie einzukleien. Sie gehen meisterlich mit ihren Pistolen um.



2. Das SWAT-Team

Wenn Sie sich Ihrer Verhaftung widersetzen, kommen diese harten Jungs zum Einsatz. Sie fahren in schwerfälligen Kleinbussen und liefern Ihnen deshalb keine Verfolgungsjagden. Dafür sind die Anti-Terror-Spezialisten mit kräftigen MPs bewaffnet.



4. Die Army

Es ist schon schwer genug, es überhaupt bis hierhin zu schaffen: Die Armee kommt nur zum Einsatz, wenn alle anderen Maßnahmen fehlgeschlagen sind. Die Soldaten fahren schweres Gerät wie MGs oder Panzer auf und sprengen ganze Häuserblocks.

vier verschiedenen Stufen der Polizei in Aktion erleben (mehr lesen Sie im Kasten). Um kleinere Vergehen kümmert sich die normale Verkehrsstreife, eine verbesserte und etwas hartnäckigere Version der Gendarmen aus GTA 1. Sie versuchen, Ihren Wagen anzuhalten und Ihre Spielfigur aus dem Auto zu zerren. Eine faire Verbesserung: Wenn Sie nur von einem Gesetzeshüter verfolgt werden und ihn abschütteln können, verliert er nun nach einigen Minuten das Interesse an Ihnen. So gefährden Sie nicht ganze Missionen wegen eines kleinen Auffahrunfalls. Danach kommen SWAT-Teams, das FBI und schließlich die Armee. »Niemand wird die Army länger als 60 Sekunden überleben,« prophezeit Colin – wir schafften grade mal die Hälfte...

Ebenfalls eine Premiere erlebten wir beim Einsatz der Auto-Waffen. Neben den aus dem ersten Teil bekannten Bombshops, mit denen Sie Ihr Vehikel in eine rollende Granate verwandeln konnten, bieten nun drei weitere Knarrenladen Wagen-Upgrades feil: Per Schnellfeuerwaffe beharken Sie Feinde vor Ihnen. Verfolger bekämpfen Sie mit Ölpfützen oder dem Minenwerfer, der Ihre Feinde förmlich von der Straße fegt. Wenn alles fehlschlägt: Eine Fahrt in die Lackierwerkstatt verpaßt Ihrem Untersatz einen neuen Anstrich und schüttelt dadurch die Hintermänner ab. **RS**

Straßenschlachten

Abgesehen von Punkten bringen Ihnen die Aufträge auch mehr Respekt bei den Gangs ein. Leider werden Sie nicht, wie ursprünglich vorgesehen, ab einem bestimmten Beliebtheitsgrad Ihre eigenen Männer anheuern dürfen. »Das hätte viele Missionen schlicht zu einfach gemacht,« erklärt Produzent Colin McDonald die Entscheidung. Wenn Sie aller-

dings extrem gut angesehen sind und wieder einmal die Cops oder eine gegnerische Bande hinter Ihnen her sind, können Sie sich ins Territorium einer befreundeten Gruppe flüchten. Deren Mitglieder werden dann Ihre Verfolger automatisch attackieren. Wir konnten eine gigantische Schießerei zwischen der Polizei und unserer Gang beobachten. An allen Ecken und Enden flogen die Fetzen – und die Polizei vergaß uns.

60 Sekunden überleben

Bei unserem Besuch konnten wir erstmalig auch die

Grand Theft Auto 2

Genre: Actionspiel
Termin: Oktober '99

Hersteller: DMA Design
Ersteindruck: Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Schade, daß die Programmierer die Privat-Gangs wieder aus der Entwicklungsliste gestrichen haben – darauf hatte ich mich besonders gefreut. Trotzdem bietet GTA 2 noch mehr als genug coole Neuigkeiten für einen würdigen Nachfolger.«