



Ab 16/18-DVD  
Video-Special

Nach dreijähriger Entwicklungszeit steht eine der populärsten Actionserien aller Zeiten vor der Generalüberholung. Zum ersten Mal sieht ein GTA-Spiel auf dem PC zeitgemäß aus. Die Technik ist neu, das Spiel dagegen weitgehend das alte.



Die Umgebung ist wesentlich **detailreicher** – beachten Sie zum Beispiel den Urnat auf dem Gehweg links.



Die imposante **Skyline** von Liberty City. Das Vorbild für die fiktive Spielstadt ist New York.



Perfekt animierte **Zwischensequenzen** erzählen die Handlung um den Einwanderer Niko Bellic.

Vom Unterschlupf in Portland aus die zweite Querstraße links, unter den Hochbahngleisen rechts, über das Rasenstück abkürzen, schon ist man bei Joey's Garage – Spieler des modernen Action-Klassikers **GTA 3** kennen die Strecke durch Liberty City noch immer auswendig. Dieses Jahr bringt Rockstar Games die Stadt erneut auf die Bildschirme. Doch wer die gleiche Route zu fahren versucht, zerkratscht sich an Hauswänden die Motorhaube. Denn das Liberty City aus **GTA 4** hat mit dem dritten Serienteil nur noch den Namen gemein. Die lang erwartete neue Episode krempelt die populäre Actionspiel-Reihe zum zweiten Mal in ihrer Geschichte optisch um. Beim ersten Umbau, 2002, war das der Wechsel von 2D- zu 3D-Grafik. Nun verabschiedet sich **GTA** von der angestaubten Klötzchengrafik und der witzig-bunten Spielgestaltung: **GTA 4** wird realistischer, düsterer und zeitgemäß inszeniert. Die alten Spielteugenden bleiben aber allesamt erhalten – allen voran die Freiheit, die Großstadt Liberty City auf eigene Faust zu erkunden.

### Stadt der Möglichkeiten

Auch wenn Liberty City nichts mehr mit dem Vorbild aus **GTA 3** zu tun hat, dürften Sie darin bald Déjà-vu-Erlebnisse haben. Die Hängebrücke mit den imposanten Steinpfeilern haben Sie doch schon mal irgendwo gesehen? Und diesen Platz mit den vielen Werbetafeln? Oder die große Statue mit der Fackel in der Hand? Genau, Brooklyn Bridge, Times Square und Statue of Liberty sind alles Wahrzeichen von New York. Und das Liberty City der zweiten Generation ist der Ostküsten-Metropole nachempfunden. Nur dass alles anders heißt – über die Broker Bridge (statt Brooklyn

Bridge) erreichen Sie Algonquin (statt Manhattan), vor der Stadt wacht die Statue of Happiness («Glücklichkeitsstatue»). Die Ausdehnung der Spielfläche entspricht in etwa der von San Andreas (aus **GTA: San Andreas**). Allerdings wird es kein Umland mit viel freiem Feld geben; alles bleibt Stadtgebiet. Liberty City ist ein Spiegelbild eines dreieckigen New Yorks, das in der Vergangenheit stecken geblieben ist. In Wirklichkeit hat sich der Big Apple in den letzten zwei Jahrzehnten komplett modernisiert und gilt als sichere, prosperierende Metropole. Im Spiel dagegen zieht sich der Sumpf der 1970er- und 80er-Jahre bis in die Gegenwart. Damals war New York heruntergekommen, überschuldet, korrupt, unsicher. Und so ist auch das Liberty City, in dem Niko Bellic ankommt.

### Unmögliche Leute

Niko ist Osteuropäer, wahrscheinlich Serbe, und von seinem Cousin Roman nach Liberty City gerufen worden – hier sei das große Glück zu machen. Die Geschichte von Nikos Suche nach diesem Glück, seinem Abrutschen in die Kriminalität und die Abenteuer in der Unterwelt will **GTA 4** erzählen. Dazu greift das Spiel auf bewährte Methoden zurück: viele blendend animierte und vertonte Zwischensequenzen direkt in der Spielgrafik, authentische Akzente, scharf gezeichnete Charaktere mit vielen Macken, dafür meist ohne Skrupel. Die Dealerin Elizabeta zum Beispiel, die in der Jugend zuviel von ihren eigenen Drogen genommen hat und nun unter Verfolgungswahn leidet. Oder der selbstverliebte Hantelstemmer Brucie, der sich für einen Promi hält. Zunächst mal soll Niko aber seinem Cousin beim Überleben helfen – Roman hat in Liberty City ein erfolgloses Taxi-



Niko (rechts) ist kein Mann großer Worte; er lässt bei Bedarf die Waffen für sich sprechen.



In GTA 4 gibt's wieder **Motorräder**, Boote und Helikopter, aber keine Fahrräder und Flugzeuge.

unternehmen eröffnet und steckt bis zum Kopf in Schulden. Niko wird wohl nicht der geborene Verbrecher sein, wie man sie in den bisherigen **GTA**-Teilen spielte. Stattdessen rutscht der Einwanderer eher widerwillig in die Unterwelt ab, und kämpft dort nicht ums große Geld, sondern in erster Linie ums eigene Überleben. »Also, bist du dabei, oder müssen wir dich umbringen?«, fragen zwei Schläger Niko in einem der Trailer zum Spiel. »Wenn ihr so fragt ... ich bin dabei.«

### Möglichst lebendig

Als auffälligste Neuerung springt die Grafik ins Auge. Zum ersten Mal in der Seriengeschichte entspricht die Darstellung dem aktuellen Stand der Technik. Der blockige Look der Vorgängerspiele verschwindet, an seine Stelle tritt ein architektonisch äußerst aufwändiges Liberty City. Neben mittlerweile vorausgesetzten Effekten wie lebensechtem Wasser, perfektem Licht-Schatten-Spiel und hochauflösenden Texturen lauten die zwei Säulen der **GTA**-Grafik: Detailreichtum und Animationen. Auf den Straßen laufen, drängeln und rempeln die Passanten, telefonieren, schleppen Lasten, stolpern, fluchen, hasten und verschnaufen – schlagartig stellt sich so Großstadt-Flair ein. Der Verkehr fließt realistischer als in den bisherigen **GTA**-Spielen, die Autos fahren rechts ran zum Entladen, überholen blinkend, und vor allem verschwinden Sie nicht auf Nimmerwidersehen, wenn man sich mal kurz umdreht. Niko läuft mit leichtem Schritt, legt sich beim Rennen dynamisch in die Kurven, stützt sich mit dem Fuß auf Kanten ab; um ihn herum wirbelt der Unrat auf den Gehwegen. Liberty City ist eine komplexere Stadt als die bisherigen **GTA**-Regionen.



Die Straßen von Liberty City sind belebt, die **Passanten** sollen sich realistisch verhalten und mit Nico interagieren.

Das Spielareal streckt sich nun auch in die Höhe, Niko klettert auf Dächer, läuft unter Brücken und durch Passagen, und es sollen wesentlich mehr Gebäude betretbar sein; allerdings nur dann, wenn das spielerisch sinnvoll ist. Ladezeiten soll **GTA 4** dabei übrigens keine mehr kennen, die Übergänge sind nahtlos.

### Kein Vermögen

Klar, dass Niko größtenteils das Gleiche macht wie seine Serienvorgänger: Fahren und Kämpfen. Doch beides verändert sich in **GTA 4** leicht. Den Nahkampf hat Rockstar ausgebaut und in seiner Bedeutung verstärkt; es wird eine Weile dauern, bis Niko überhaupt seine erste Schusswaffe besitzt. Wenn Ihr Protagonist ein Auto braucht, zerrt er nach wie vor Fahrer aus ihren Karren oder drückt die Scheibe von geparkten Wagen ein, um die Tür von innen zu öffnen. Die Fahrzeuge bekommen ein neues Bewegungsmodell, das vor allem die physikalischen Kräfte stärker berücksichtigt. So nei-

gen sich schwere Autos realistisch in enge Kurven, die Stoßdämpfer hüpfen beim Rumpeln über Gullideckel. Dennoch bleibt das Fahrverhalten überwiegend actionlastig. Zur besseren Übersicht bekommen alle Straßen in Liberty City nun Namen, und das Spiel blendet ein, in welcher sie sich gerade befinden. Die Anfahrt zu immer anderen Unterschlupfen müssen Sie sich diesmal wohl sowieso nicht merken – Niko soll keine Apartments und Häuser an-

häufen. Auch die Rollenspiel-Elemente aus **San Andreas** sind wieder abgeschafft, Niko muss nicht essen, seinen Körper nicht trainieren, nicht zum Friseur rennen. Umkleiden dürfen Sie ihn allerdings auf Wunsch wie gewohnt. Niko koordiniert seine Kontakte, Aufgaben und Adressen bequem mit seinem PDA, das lästige »Suche den Auftraggeber« bei jeder Mission entfällt also weitgehend. **GTA 4** wird eben in jeder Hinsicht ein modernes Spiel. **CS**

### GTA 4

► **Angeschaut** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **2008**  
► Hersteller **Rockstar / 2K Games** ► Status **unbekannt**

**Christian Schmidt:** Die Hauptfrage lautet bei **GTA 4** nicht »Wird es gut?« – darüber braucht man sich keine Sorgen zu machen. Die Hauptfrage ist: »Erscheint es für den PC?« Nach wie vor hat Rockstar keine Umsetzung angekündigt. Das war allerdings bei den Vorgängern auch nicht anders. Noch gibt's ja nicht mal ein Erscheinungsdatum für die Konsolen. Wir gehen davon aus, dass ein PC-GTA wie üblich nachgereicht wird.



christian@gamestar.de