GTA 4

Schluss mit Comic-Look, leuchtenden Farben und teenietauglichen Hiphop-Gangstern: Teil 4 der Serie ist ein knallhartes Erwachsenenspiel.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4056
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 4608

Niko Bellic will in erster Linie zwei Dinge: Schnelles Geld und späte Rache. Rache an jemandem, der ihm vor Jahren zuhause in seiner alten Heimat Serbien übel mitspielte und sich nun ins ferne Liberty City, USA, verkrochen hat. Da kommt es Niko gerade recht, dass sein Cousin Roman in derselben Stadt lebt und ihm zumindest bei seiner ersten Suche weiterhelfen kann – bei der nach dem schnellen Geld. Denn Roman prahlt damit, es in Amerika geschafft zu haben. Er verspricht Niko ein großes Haus, große Autos und Frauen mit großen... naja, Frauen halt. Als Niko in Liberty City ankommt, sieht das alles jedoch ganz anders aus: Roman haust in einem verkommenen Apartment, sein ach so florierendes Geschäft entpuppt sich als kümmerliches Taxiunternehmen. Das Einzige, was Roman reichlich hat, sind Schulden bei der organisierten Kriminalität. Und so wird Niko in einen Strudel aus Intrigen, Gewalt und Drogen gezerrt. Trotz aller Wirren verliert er nie seine Ziele aus den Augen: schnelles Geld und späte Rache.

Arbeit gesucht

Natürlich wird Niko nicht für die gesamte Dauer des Spiels auf Romans Gästecouch schlafen, natürlich verdient Niko allmählich Geld und gewinnt Ansehen in der Stadt. Er wird aber nicht wie in **GTA Vice City** Vorstadtvillen oder Luxusdiskos sammeln, sondern voraussichtlich »nur« ein einflussreicher Gangsterboss werden. Alles andere wäre nicht realistisch, und Realismus ist das neue Aushängeschild von **GTA**. Vorbei ist die Zeit der Playstation-2-Klötzchengrafik, **GTA 4** kann mit Grafikreferenzen wie **Call of Duty 4** locker mithalten. Als wir mit Romans alter Karre durch Liberty City fahren, beeindruckt uns vor allem der Detailreichtum des Spiels. Hier und da liegt Müll in den Straßenecken, die Fußgänger wirken nicht mehr wie Klone, sondern verhalten sich fast wie echte Menschen. Sie gehen ihrem Tagwerk nach, reden miteinander oder blättern am Zeitungsstand in Magazinen. Besonders real wirkt der Verkehr: Autos ordnen sich ein und blinken, nähert sich Polizei

Die Broker Bridge ist nahezu baugleich mit ihrem Vorbild, der **Brooklyn Bridge** in New York. Die Spielwelt von GTA 4 umfasst ganz Liberty City und ist ungefähr so groß wie die von GTA San Andreas.

Fluch und Segen des Realismus': Niko muss geklaute Autos vor dem Losfahren kurzschließen – das dauert.

oder Feuerwehr mit Blaulicht, bilden die Wagen eine Gasse oder fahren rechts ran. Und dank der stark verbesserten Optik verschwinden Objekte jetzt nicht mehr vor unseren Augen. Der Preis dafür werden gestiegene Hardware-Anforderungen sein.

Zeuge gesucht

Was die Autos angeht, bietet **GTA 4** einen Realismus, der dem von Rennspielen gleicht. Jedes Fahrzeug hat ein detailliertes Schadensmodell, sogar kleine Kratzer und Einschusslöcher können wir erkennen. Die Räder sind einzeln aufgehängt und federn je nach Untergrund: Als wir durch ein Schlagloch fahren, neigt sich der Wagen spürbar zur Seite und bricht ein bisschen aus – diese kleinen Details machen **GTA 4** so glaubwürdig. Romans Karre fährt sich zwar ein wenig schwammig für unseren Geschmack, wir müssen Gas, Bremse und Handbremse mit mehr Gefühl einsetzen, als wir sonst in der **GTA**-Serie gebraucht haben, aber das kann auch am Baujahr der Rostlaube liegen. Wir fahren erstmal zu Brucie, einem Freund von Roman, der eine Werkstatt betreibt. Vielleicht kann der ja etwas am Fahrwerk schrauben. Aber Brucie, ein **GTA**-typisch abgedrehter Muskelmann, hat andere Pläne. Wir sollen für ihn einen Spitzel ausschalten, der Brucie bei der Polizei verpfiffen hat. Wir willigen ein, doch mit einfachem hinfahren, rumballern, Geld bekommen ist es bei **GTA 4** meistens nicht getan. Unsere Zielperson ist im Zeugenschutzprogramm, so einfach werden wir den also nicht finden. Brucie gibt uns den Tipp, den Polizeicomputer in einem Streifenwagen nach dem Kerl zu durchforsten. Kein Problem, Autos klauen gehört ja zum **GTA**-Handwerk.

Gangster gesucht

Natürlich könnten wir jetzt Rabatz veranstalten, bis die Polizei kommt, um so einen Streifenwagen in die Finger kriegen. **GTA 4** macht es uns aber leichter – und wiederum glaubwürdiger. Mit unserem Handy wählen wir einfach die Notrufnummer und melden einen Überfall an der nächsten Straßenecke, schon fährt wenig später die Polizei vor. Nach dem gleichen System ordern wir auch die Feuerwehr oder einen Krankenwagen – eine coole Idee! Während der eine Beamte nach dem Rechten schaut, zerren wir den anderen aus dem Streifenwagen. Der junge Polizist ruft noch: »Bitte nicht, ich stehe kurz vor der Pensionierung!«, doch da sind wir schon längst davongebraust. **GTA**-typisch blinkt nun am rechten oberen Bildschirmrand ein Sheriffstern; die Polizei sucht uns also – vorerst allerdings nur mit niedriger Priorität. Anders als in den Vorgängerspielen gilt unser Haftbefehl nur in einem Umkreis von wenigen hundert Metern, ausgehend von dem Polizeibeamten, der die Tat beobachtet hat. Verlassen wir das Suchgebiet, das auf unserer Minikarte angezeigt wird, erlischt der Stern nach kurzer Zeit wieder. Werden wir aber von einem weiteren Beamten erspäht, verschiebt sich das Zielgebiet zu seinem Standpunkt. Je höher unsere Fahndungsstufe, desto größer wird auch der Suchradius und desto gefährlichere Truppen schickt die Staatsmacht ins Rennen. Als geschickter Fahrer können wir aber auch hohe Fahndungslevels wieder loswerden, ohne gleich den Wagen umlackieren zu müssen. Da macht das Katz-und-Maus-Spiel mit der Polizei noch viel mehr Spaß.

Adresse gesucht

Wir fahren in eine ruhige Seitenstraße und nehmen uns den Polizeicomputer vor. Wie der T 1000 in **Terminator 2** geben wir den Namen des Gesuchten in die Datenbank ein und finden schließlich die Adresse unseres zukünftigen Opfers. Wir fahren zu seinem Versteck. Anstatt uns nur die Rich-

Echte Gefechte

Die Schießereien in GTA 4 fühlen sich viel realistischer an als in den Vorgängern:

- Trefferzonen. Schüsse in die Beine lassen Gegner straucheln und zu Boden fallen, Kopftreffer erzeugen maximalen Schaden.
- Deckung. Niko kann wie in Rainbow Six: Vegas aus der Deckung feuern – sogar blind.
- Zielhilfe. Die Zielhilfe der Konsolenfassung ist nun flexibler. Wir können dabei einzelne Trefferzonen des Gegners anvisieren.

Liberty City wirkt durch die Fülle von geschäftigen **Fußgängern** angesprochen lebensecht.

Will Niko aus dem Auto schießen, schlägt er zuerst mit seinem Ellbogen die **Seitenscheibe** ein.

Die **Mimik** der Spielfiguren ist deutlich zu lesen, auch außerhalb der Zwischensequenzen.

Schluss mit Playstation-Grafik: Die **Explosionen** in GTA 4 sehen so gut aus wie in modernen Ego-Shootern.

Hoffnung auch für PC-Spieler: Rockstar hat für die Xbox-360- und Playstation-3-Versionen einen Multiplayer-Modus angekündigt.

Auf hohen Fahndungsstufen jagt die Polizei uns nach wie vor mit **Hubschraubern**, später sogar Panzern.

Fährt unser Held **Motorrad**, zieht er sich erst einen Helm an - Sicherheit geht vor. Mutti wäre stolz.

tung anzuzeigen, benutzt **GTA 4** ein Navigationssystem, das uns auf der Minikarte genau anzeigt, wo wir abbiegen müssen – bei Luxuskarossen sogar mit Sprachausgabe. Beim Spitzel angekommen, dirigiert uns das Spiel auf eine Markierung vor der Tür des Burschen. Der Punkt ist viel unauffälliger als in den alten **GTA**-Spielen und stört deshalb nicht die glaubwürdige Spielwelt. Als wir an der Tür ankommen, startet eine Zwischensequenz, in der unsere Zielperson aus dem Fenster klettert und mit einem Auto davonrast. Wir flitzen zurück zu unserem Wagen und nehmen die Verfolgungsjagd auf. Wir heizen mit Blaulicht durch die Straßen von Liberty City, andere Fahrzeuge machen uns Platz, Fußgänger springen zur Seite, Niko schlägt mit dem Ellbogen die Scheibe ein und schießt dem Flüchtenden hinterher – Szenen wie in einem Actionfilm! Per Tastendruck wechseln wir zu kinoreifen Kameraperspektiven, die bei voller Fahrt zwar spieluntauglich sind, aber tolle Bilder liefern.

Anschluss gesucht

Irgendwann treffen wir den fliehenden Spitzel in voller Fahrt in den Kopf. Er sackt tot zusammen, seine Stirn kracht auf das Lenkrad und der Wagen rollt hupend in den Straßengraben – Mission erledigt. Wir müssen nun nicht erst mühsam zu unserem Unterschlupf fahren, um das Spiel zu speichern: **GTA 4** sichert unseren Fortschritt automatisch. Versauen wir einen Einsatz, können wir ihn direkt erneut versuchen, ohne zeitraubendes Rumgegurke. Brucie meldet sich per Telefon und ist hell erfreut über das Schicksal des Spitzels. Als **GTA**-Verteranen wissen wir, was kommt: Brucie dient uns fortan als Anlaufstelle für weitere Aufträge. Doch auch hier bietet **GTA 4** Neues: Das Handy klingelt noch einmal und nun will Cousin Roman mit uns einen heben gehen. Einfach so. In **GTA 4** hocken unsere Arbeitgeber nicht einfach den ganzen Tag rum und warten, dass wir vorbeikommen und Zwischensequenzen auslösen – sie wollen wie Freunde behandelt werden. Deshalb verabreden wir uns regelmäßig mit unseren Kontaktpersonen. Wir können etwa Brucie per Kurznachricht für morgen zum Bowling einladen, dann freut der sich und ist vielleicht in Zukunft besonders nett zu uns. Ignorieren wir unsere Kumpels oder versetzen sie sogar, werden sie sauer und wollen erstmal nichts mehr mit uns zu tun haben. Einen Schnaps mit Roman lehnen wir also nicht ab, werfen das Navi an und fahren los.

Zündschloss gesucht

Nach einer (wie üblich) herrlichen Zwischensequenz und zwei Flaschen Wodka auf die alten Zeiten finden wir uns mit Roman vor unserem Wagen wieder – voll wie Tausend Russen. Oder zwei Serben. Die beiden taumeln in der Gegend herum und lallen, was das Zeug hält. Uns kommen die Tränen vor Lachen! Die Bewegungen der Spielfiguren werden von der Euphoria-Engine berechnet, die ausschließlich für die Animationen im Spiel zuständig ist. Das Ergebnis sieht wahnsinnig realistisch aus. Niko und Roman stolpern sogar übereinander und versuchen, sich an Passanten festzuhalten, die sich ebenso lebensecht losreißen – irre! Aua: Das gleiche Programm berechnet auch die Fußgänger, die wir kurz darauf im Suff überfahren (die Kamera schwankt so sehr). Die fliegen im hohen Bogen über die Motorhaube, prallen gegen Laternenpfähle und knallen auf den Bordstein. Das tut uns schon beim Zuschauen furchtbar weh.

Opfer gesucht

Tatsächlich wirkt **GTA 4** mitunter so glaubwürdig, dass es fast ein bisschen Unbehagen auslöst. Bei einer anderen Gelegenheit wollen wir etwa einen Polizeiwagen entführen, drücken aber die falsche Taste und zücken unsere Schrotflinte. Die beiden Beamten im Auto, die eben noch geradeaus auf die rote Ampel gestarrt haben, drehen ihre Köpfe in unsere Richtung. Der Fahrer reißt die Hände hoch, seine Augen sind schreckensgeweitet, der Beifahrer lehnt sich im Sitz nach vorne und ruft: »Sohn, das willst Du nicht tun!« Tatsächlich wollen wir das eigentlich gar nicht, aber nun ist es zu spät. Als wenig später in einer Verfolgungsjagd der Körper des toten Beifahrers aus dem Wagen rollt und im Straßengraben liegen bleibt, plagt uns fast ein schlechtes Gewissen. Derartige Probleme hat Niko wahrscheinlich nicht. Für Geld tut der scheinbar alles. Doch wen der Serbe nun eigentlich jagt, das will Rockstar noch nicht verraten. Wer auch immer es ist, ob ein Militärkamerad, mit dem Niko im Balkankrieg gekämpft hat, ein abtrünniges Familienmitglied oder gar eine ehemalige Geliebte: Wir wollen nicht in seiner (oder ihrer) Haut stecken – in der von Niko gefällt es uns nämlich ausgezeichnet. FAB

Niko soll einen LKW kapern. Dank der **Euphoria-Engine** baumelt er dabei hin und her.

Wie in Rainbow Six: Vegas kann Niko Bellic blind aus der **Deckung** heraus feuern.

GTA 4

▸**Angespielt** ▸Genre **Actionspiel** ▸Termin **2008**
▸Hersteller **Rockstar / 2K Games** ▸Status **unbekannt**

Fabian Siegismund: In dieser Preview kommt viermal das Wort »glaubwürdig« vor, denn das ist das zentrale Element, das GTA 4 von seinen Vorgängern abhebt – und mich so begeistert. Die PC-Version ist zwar immer noch nicht angekündigt, doch die Xbox-360-Fassung erscheint schon Ende April, und die technischen Hürden zur Umsetzung von dieser Plattform auf den PC sind gering.

fabian@gamestar.de

Potenzial **Ausgezeichnet**