

GTA 4

Noch hat 2K Games das Gangster-Epos nicht für den PC angekündigt, trotzdem berichten wir brandheiß vom neuen GTA. Warum? Weil schon die Konsolen-Version ein Knaller ist – und wir sicher sind: GTA 4 kommt für den PC!



Das wünschen wir uns für die PC-Fassung

- **Technik:** Optionales Antialiasing und anisotropische Filterung, da die Grafik bei der Konsolenversion mit Treppchen-Effekten und flimmernden Texturen zu kämpfen hat.
- **Kamera:** Die Ausrichtung des Blickwinkels mit zwei analogen Sticks schadet auf der Konsole gelegentlich der Übersicht. Besonders beim Autofahren wünschen wir uns daher eine ähnlich zugängliche Kamera-steuerung wie bei den Vorgängern.
- **Minikarte:** Das dynamische Navigationsgerät in der Minikarte lenkt häufig zu sehr vom Verkehr ab. Besser wäre ein wegweisender Pfeil direkt in der Spielwelt.
- **Bedienung:** Um zu sprinten, müssen Sie in der Xbox 360-Variante wild auf die A-Taste hämmern – anstrengend! Auf dem PC wäre es bequemer, die Sprint-Taste einfach gedrückt halten zu können.
- **Fahrphysik:** Die Autos lenken sich in Kurven sehr schwammig und besitzen unnatürlich lange Bremswege. Zudem würde ein optionaler Simulationsmodus die zahlreichen Kurier-Missionen aufpeppen.

DVD
Video-Special

DVD_XL
Highres-Video

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5129
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5130
- GameStar TV 36/08 (Premium)
- Server Down Show, Folge 4

Achtung! Sie lesen hier über ein Konsolenspiel. Genauer: über den Xbox-360- und Playstation-3-Titel **GTA 4**. Und Sie sehen hier ausschließlich Bilder aus der Konsolenversion von **GTA 4**. Aber warum, wo wir doch eigentlich über PC-Spiele berichten? Das hat zwei Gründe. Punkt 1: Auch wenn der Publisher 2K Games bisher nichts offiziell angekündigt hat, glauben wir fest daran, dass Rockstar momentan an einer PC-Fassung werkelt. Einfach weil es der Entwickler bei den Vorgängern, vom allerersten **GTA** (1997) bis zu **GTA: San Andreas** (2004), genauso gemacht hat. Punkt 2: **GTA 4** ist der erhoffte Hit geworden. Wir haben den für die Konsolen bereits erschienen Action-Knaller ausführlich gespielt

und sagen Ihnen, worauf Sie sich freuen können – wenn **GTA 4** endlich auch für unsere Lieblingsplattform im Händlerregal steht.

Helden helfen

Viel ist schon über **GTA 4** geschrieben worden. Über den Antihelden Niko Bellic etwa, der, angelockt von den Versprechungen seines hoffnungslos verschuldeten Cousins Roman, nach Liberty City schippt und den amerikanischen Traum leben will. Oder über die riesige, lebendige Stadt, die deutlich dreckiger und realistischer ausgefallen ist, als man es von der Serie gewohnt ist. Aber wie spielt sich das neue **GTA** überhaupt? In vier Worten: genau wie sein Vorgänger. Und das ist nichts Schlechtes, denn **GTA 4**

punktet erneut mit skurrilen (fantastisch animierten und gesprochenen) Charakteren, einer gut geschriebenen Geschichte und einer riesigen Spielwelt, in der wir abseits der Story-Kampagne allerhand Schabernack treiben dürfen. Doch von vorn: Bereits mit dem Hollywood-Intro zieht uns das Spiel ins stimmige Szenario. Niko trifft Roman am Hafen und erfährt, dass der statt Geld und Frauen vielmehr Probleme anhäuft. Seinem Vetter loyal zur Seite stehend, rutscht Niko nach und nach immer tiefer in den Strudel der Kriminalität – bis selbst Mord zur Tagesordnung gehört. Dem Entwickler Rockstar ist dabei der schwierige Spagat geglückt, den düsteren und wenig attraktiven Niko interessant und sein Vorge-

hen nachvollziehbar zu gestalten. Und weil der gebürtige Serbe in Gesprächen ständig ein Geheimnis um seine kriegsgebeutelte Vergangenheit macht, wollen wir stets wissen, wie es mit ihm weiter geht – großartig!

Helden haben Spaß

Serientypisch bleibt es uns überlassen, wie wir die Kampagne absolvieren. Schon sehr früh im Spiel treffen wir neben Roman auf weitere Auftraggeber, etwa den schwarzafrikanischen Drogendealer Little Jakob oder den zwielichtigen Russen Vlad. Damit wir nicht den Überblick verlieren, was gerade wo zu tun ist, besitzt Niko ein Handy, mit dem wir in ständigem Kontakt mit Kumpels und Auftraggebern stehen – Schluss also mit der Symbolflut früherer **GTA**-Minikarten. Neu hierbei: Wenn wir Missionen erfolgreich abschließen oder Gefälligkeiten erledigen, steigt Nikos Ansehen beim jeweiligen Geldgeber. Im Umkehrschluss sorgen regelmä-



Ob die Tarnung hilft? Mit einem **geklauten Streifenwagen** fliehen wir am Star Junction (Liberty Citys Antwort auf den Times Square) vor den Cops.



Held Niko (rechts) hilft seinem abgehalfterten Cousin Roman (Mitte) – in der Regel mit äußerst fragwürdigen Methoden.



Unrealistisch, aber praktisch: In GTA 4 weisen kleine Balken im Fadenkreuz auf den **Gesundheitszustand** des markierten Gegners hin.



Stimmungsvoll: der fließende Tag-Nacht-Wechsel nebst aufwändiger Beleuchtung und die realistische **KI der Passanten**. Dank des Handys (rechts) kann Niko jederzeit Kontakt zu seinen Auftraggebern aufnehmen.



Bei vier **Fahndungssternen** (rechts oben) kennt die Polizei kein Pardon. Mit einer ganzen Armee haben die Gesetzeshüter uns eingekeilt. Trotzdem bleibt noch Zeit, einen von 18 Radiosendern auszusuchen (oben).

ßige Absagen für schlechte Laune bei den Kontakten. Wer zum Beispiel Nikos Flamme Michelle versetzt, kassiert nicht nur böse Anrufe, sondern bekommt die Dame auch garantiert nicht ins Bett. Ach ja, der Sex. **GTA 4** ist nicht zimperlich, zeigt aufreizend tanzende Stripperinnen oder den lautstarke Beischlaf im auf- und abwippenden Auto. Auch in Sachen Gewaltdarstellung richtet sich das Actionspiel klar an Erwachsene. Menschen werden mit Sägen traktiert oder durchs Auge in den Kopf geschossen – **GTA 4** ist dennoch ohne Kürzungen durch die USK-Prüfung geschlittert.

Helden kommen rum

Rockstar hat viele Detailverbesserungen an **GTA 4** vorgenommen. Zum Beispiel lassen sich Feinde nun markieren, und eine kreisrunde Leiste um das Fadenkreuz zeigt an, wie viele Kugeln der Kontrahent noch einstecken kann. Und das neue dynamische Navigationssystem berechnet

uns auch nach (un)freiwilligen Kurswechseln die kürzeste Route neu. In Luxusschlitten bekommen wir sogar von einer Frauenstimme gesagt, wann wir wie abbiegen müssen. Überhaupt, die Details: Eloquente Radiomoderatoren machen sich über die amerikanische Gesundheitspolitik und den Krieg gegen den Terrorismus lustig, in TV-Shows zocken abgehalfterte Typen beim Poker um Geld, bei Regen rennen Passanten mit einer Zeitung über dem Kopf die Straße entlang, und auf Postern oder in versteckten Winkeln finden sich allerhand witzige Anspielungen auf Filme, Serien und andere Spiele. Wer alle Gags finden will, dürfte Wochen in Liberty City unterwegs sein.

Helden haben Ärger

Trotz der langjährigen Erfahrung des Rockstar-Teams plagen **GTA 4** diverse Probleme; einige davon haben wir im Kasten (links oben) zusammengefasst. Andere wiederum ziehen sich bereits seit An-

beginn durch die Serie und werden wohl auch ihren Weg in die PC-Fassung finden, etwa der teils stark schwankende Schwierigkeitsgrad der Missionen. Zu häufig wechseln sich lapidare Kurier-Aufträge mit bockschweren Ballereien ab – das eingeschränkte Speichersystem macht das nicht unbedingt einfacher. Auch an der instabilen Framerate der Konsolen-Version sollten die Programmierer noch arbeiten. Dass eine

Playstation 3 ins Stocken kommt, ist aber angesichts der offenen und selbst beim Betreten von Gebäuden ohne Ladezeiten auskommenden Spielwelt nebst flüssigem Tag-Nacht-Wechsel und dynamischem Wetter kein Wunder. Wir PC-Spieler können da nur müde lächeln. Denn schon jetzt steckt in unseren Maschinen genug Leistung, um **GTA 4** flüssig spielen zu können – wenn's denn endlich mal kommt. **DM**

GTA 4

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

Daniel Matschijewsky: Rockstar ist ein kleines Meisterwerk gelungen. Man merkt dem Spiel einfach an, wie viel Spaß die Designer gehabt haben müssen. Allein die Radiosender... herrlich! Fans kommen sowieso nicht drum herum, alle anderen sollten sich angesichts der fantastischen Spielwelt schon jetzt ein paar Euro zur Seite legen. 2K Games, beeilt euch mit der PC-Umsetzung!



danielm@gamestar.de

Potenzial Ausgezeichnet