



- ! Facts**
- über 20 neue Missionen
 - 10 Stunden Spielzeit
 - 6 neue Multiplayer-Modi
 - 5 neue Waffen
 - überarbeitete Radiosender

GTA 4 Lost & Damned

Mal wieder entwickelt Rockstar offiziell nur für die Konsolen. Mal wieder sind wir uns aber sicher: Die erste GTA-4-Erweiterung kommt auch für den PC!

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5130

Liberty City ist eine Stadt mit vielen Gesichtern: Im Sonnenlicht blitzende Wolkenkratzer aus Stahl und Glas gehören ebenso zu ihrem Antlitz wie heruntergekommene Hafenviertel, brennende Mülltonnen und mit den Hüften wackelnde Bordsteinschwalben. Im ersten Erweiterungspaket **Lost & Damned** lernen Sie den Polygon-Moloch nun von einer ganz neuen Seite kennen – zumindest, wenn Sie Besitzer einer Xbox 360 sind. Denn wie schon bei **GTA 4** ist das Addon erstmal

nur für Microsofts weiße Konsole gedacht. Dass sich das bald ändern könnte, liegt angesichts der üblichen Veröffentlichungs-Strategie des Entwicklers Rockstar allerdings auf der Hand – und wäre auch durchaus wünschenswert, denn **Lost & Damned** steht seinem spielerisch großartigen Hauptprogramm in nichts nach.

Held mit Hobel

Für **Lost & Damned** schickt Rockstar den osteuropäischen Underdog Niko Bellic aus **GTA 4** in Rente

und ernennt einen neuen Helden. Im Gegensatz zu Bellic, dem melancholischen und von Rachedurst zerfressenen Einwanderer, hat der vierschrotige Johnny Klebitz sein gesamtes Leben in Liberty City verbracht und sich schon in jungen Jahren von der Idee verabschiedet, ein gutbürgerliches und gesetzestreuendes Leben zu führen. Stattdessen hat sich der bullige Glatzkopf der Motorradgang »The Lost« angeschlossen und sich im Laufe der Zeit zum Vizepräsidenten des Clubs hochgedient.

Trotz seines groben Auftretens und einer nicht zu überhörenden Vorliebe für das »F«-Wort ist Johnny Klebitz ein Mann, der sich gewissenhaft an den Biker-Ehrenkodex hält. Als Billy, der cholerische Präsident der Truppe auf eine staatlich verordnete Entziehungskur hinter Gitter geschickt wird, übernimmt Johnny die Führung des Clans. Als Präsident auf Zeit handelt er einen Waffenstillstand mit den konkurrierenden »Angels of Death« aus und versucht, sich und seine Kameraden aus allem



In den Missionen sind wir häufig **im Team** unterwegs. So ein **Truck** kapert sich ja auch nicht von allein.



Rollenspiel-Anleihen: Wer in **Formation** zum Auftrag fährt, verbessert die Werte seiner KI-Kollegen.



Lost & Damned erweitert das Spiel um coole **Multiplayer-Modi**.



Kaboom! Parallelen zum Filmklassiker **Terminator 2** sind rein zufällig.



Biker Johnny probiert den neuen **Granatwerfer** aus – mit durchschlagendem Erfolg.

Ärger herauszuhalten. Die Situation ändert sich jedoch schlagartig als Billy aus dem Knast zurückkehrt und einen Krieg mit den Angels of Death vom Zaun bricht.

Kontakte mit Killern

Während wir uns zu Beginn des Abenteuers lediglich um einen Biker-Kleinkrieg kümmern müssen, ziehen die komplett krummen Dinger von Johnny und seiner Bruderschaft im Spielverlauf immer weitere Kreise. So bekommen wir es mit der Mafia von Liberty City zu tun, legen uns mit korrupten Polizisten an, transportieren Drogen und machen sogar einen sprichwörtlich mörderischen Ausflug in die Politik.

Strukturell funktioniert **Lost & Damned** wie das Hauptprogramm: Wir bauen uns ein Netz aus Kontakten und Bekannten auf, die Johnny mit Aufträgen ver-

sorgen. So bittet uns Rocker-Kollege Jim, mit ihm ein paar wertvolle und seltene Motorräder, so genannte Custom-Bikes, zu stellen. Doch dabei werden wir von korrupten Polizisten beobachtet – und prompt zur Kasse gebeten. Da Jim nichts davon hält, sich von den Beamten ausquetschen zu lassen, kommt es zu einem bleihaltigen Showdown, nach dessen Ende bei der Liberty City Police ziemlich viele neue Stellen zu besetzen sind. Nette Idee: Wenn wir mit unseren Maschinen auf dem Weg zum Einsatzort mit den Kumpels breit in Biker-Formation durch die Straßen knallen, sieht das nicht nur cool aus, sondern wir verbessern auch die Kampfwerte der Kameraden.

Feiern mit Freunden

Da Johnnys Abenteuer parallel zur Haupthandlung von **GTA 4**

verläuft, kommt es gelegentlich zu Überschneidungen. So müssen wir in einer Mission eine große Ladung Heroin an den Mann bringen und wenden uns mangels passender Verbindungen an die Dealerin Elisabeth Torres. Um auf Nummer sicher zu gehen, wird Johnny von Niko Bellic und Playboy X zu dem Deal begleitet. Nachdem sich die Käufer jedoch als Undercover-Polizisten erweisen, kämpfen wir uns mit Johnny spektakulär durch das Treppenhaus, während Niko (Fans kennen die Szene aus **GTA 4**) über das Dach abhaut – spaßig!

Neben der auf knapp zehn Stunden angelegten Haupthandlung erweitert **Lost & Damned** das Spiel um zahlreiche Motorräder, Waffen (9mm-Automatik, Rohrbomben, abgesägte Schrotflinte, schwere Schrotflinte und Granatwerfer) sowie diverse

Mehrspieler-Modi. In »Own the City« kämpfen wir wahlweise auf der Seite der Lost oder der Death Angels um die Vorherrschaft in Liberty City. In »Witness Protection« gilt es mit Waffengewalt einen gepanzerten Zeugentransport aufzuhalten. Wer es lieber traditionell mag, heizt in Checkpoint-Rennen mit bis zu 16 Mitspielern um die Wette oder flüchtet als »Lone Wolf Biker« vor seinen Mitspielern. Besonders spektakulär geht es in dem Modus »Chopper vs. Chopper« zu: Während ein Spieler auf seinem Motorrad von Checkpoint zu Checkpoint rast (was dank der überarbeiteten Fahrzeug-Steuerung nun deutlich besser funktioniert), sitzt ein anderer am Steuerknüppel eines bewaffneten Hubschraubers und versucht mit allen Mitteln, seinen Kontrahenten vom Hobel zu holen. *Henry Ernst/DM*



Nichts für Kinderaugen und -ohren: In den **Zwischensequenzen** wird alle paar Sekunden geflücht.

GTA 4: Lost & Damned

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel-Addon** ► Termin **2. Quartal 2009**
► Hersteller **Rockstar / 2K Games** ► Status **unbekannt**

Daniel Matschijewsky: Ich bin kein Fan des Biker-Szenarios. Trotzdem hat mich Lost & Damned gefesselt. Weil es Rockstar erneut schafft, durch einen raubeinigen Helden und packende Missionen Unterhaltung auf höchstem Niveau zu erzeugen. Vor allem die zahlreichen Verbindungen zur Handlung des Hauptprogramms machen Laune. Jetzt fehlt eigentlich nur noch eines: die PC-Version.



danielm@gamstar.de

Potenzial Ausgezeichnet