

WOOD
Four**➕ Stärken**

- + drei spielbare Charaktere ...
- + ... mit verwobenen Geschichten
- + weiter vergrößerte Spielwelt

➖ Schwächen

- angestaubte Technik
- Erscheint es für den PC?

GTA 5



Rockstar feilt weiter an seiner Vision vom Action-Paralleluniversum. Diesmal mit einer noch größeren Spielwelt und drei verwobenen Geschichten, aber ohne Technik-Fortschritt – eine womöglich veheerende Nachricht für den PC. Von Michael Graf

Angeschaut

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Rockstar Games** Entwickler: **Rockstar North (Max Payne 3, Test in GS 08/12: 89 Punkte)**
Termin: **2. Quartal 2013** Status: **zu 85% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7644

Seine Vision, sagt Dan Houser, sei es, »lebende Kunstwerke« zu erschaffen. Große Worte, die große Worte des Ex-Bundeskanzlers Helmut Schmidt in Erinnerung rufen: »Wer Visionen hat, soll zum Arzt gehen.« Doch Dan Houser erfreut sich dem Vernehmen nach bester Gesundheit, der Bruder des Rockstar-Chefs Sam Houser feilt als Story-Guru an **Grand Theft Auto 5**, am Comeback eines Phänomens also, das längst über eine reine Spieleserie hinausgewachsen ist. Woran wir das festmachen? Alleine schon daran, wem Houser seine Vision da in die Schlagzeilen diktiert: der New York Times, dem Mount Everest der amerikanischen Presselandschaft. Spätestens seit dem vierten Teil gilt **GTA** auch traditionellen Medien als Faszinationsmagnet zwischen Gewalt-Sandkasten und Gesellschaftssatire. Entsprechend hohe Erwartungen ruhen auf **GTA 5**, mit dem Houser seine Vision vom lebenden Kunstwerk weitertreiben möchte. Jedoch nicht wie bei Fortsetzungen üblich mit behutsamem Detail-Fortschritt (Bloß nicht die Fans vergraulen!), sondern mit einer Revolution – die zugleich zum Sargnagel für die Plattform PC avancieren könnte.

Wie sein Vorgänger **San Andreas** spielt **GTA 5** in und um Los Santos. Dieses Zerrbild

von Los Angeles umrahmt Rockstar passend zur aktuellen Wirtschaftskrise mit einem Amerika im Abgrund. Wohlgermerkt »im« und nicht »am«: Der große Börsencrash hat hier schon stattgefunden, statt Gangstern und Ganoven halten Hedgefond-Manager und Investment-Banker als Feindbilder her. Gegen die Macht des Kapitals stemmen sich drei ... nun ja, nennen wir sie mal »Helden«, auch wenn sie **GTA**-typisch alles andere als Strahlemänner sind. Der smarte Ex-Bankräuber Michael genießt im Zeugenschutzprogramm ein Luxusleben, bis ihn akuter Geldmangel und seine shoppingsüchtige Ehefrau zurück in sein altes Handwerk zwingen. Beim Räuber-Comeback helfen soll Michaels früherer Partner Trevor: Kriegsveteran, Psycho-Junkie, menschliche Zeitbombe. Zu diesen beiden Anfangs-Vierzigern stößt der Mittzwanziger Franklin, seines Zeichens Schläger und Schuldeneintreiber für einen skrupellosen Autohändler. Drei typische **GTA**-Antihelden also, jedoch mit einem untypischen Twist: In **GTA 5** steuert man das komplette Trio, per Tastendruck springt man von Charakter zu Charakter – ein Novum.

So dürfte das Dreigestirn nicht nur für bissige Dialoge sorgen, sondern auch der Spielwelt mehr Leben einhauchen, Stichwort »lebendes Kunstwerk«. Während man einen

Helden lenkt, leben die beiden anderen nämlich weiter, laufen oder fahren durch die Gegend. Beim Charakterwechsel beamt man sich so gerne mal in eine komplett andere

WANTED



MICHAEL

Alter: Anfang 40

Wohnort: Rockford Hills

Erscheinungsbild: Bevorzugt Anzüge; sehr gepflegt; typischer Gentleman-Gangster; könnte in der Verfilmung von George Clooney gespielt werden

Sonstige Merkmale: Teures Auto, teures Haus, teure Ehefrau; vermutlich passionierter Golf- oder Tennisspieler



Franklin und Michael genießen den Blick über **Los Santos**.



Am Strand locken **Läden** die Touristen an.



GTA 5 bietet eine größere Auswahl an **Fahrrädern**.



Trevor sprengt gerne Sachen in die Luft. Oder in **DER** Luft, hier im **Kampfjet**.

Ecke von Los Santos – das übrigens mitsamt Umland größer sein soll als die Welten von **GTA 4**, **GTA San Andreas** und **Red Dead Redemption** zusammen. Während etwa Michael im klimatisierten Sportwagen durch Villenviertel rauscht und schicke Boutiquen besucht, schmort Trevor in einem Wohnwagen in der Wüste oder rollt im Jeep in ein Staubkaff, um sich mit anderen Junkies zu prügeln. Franklin treibt sich derweil mit seinen Gang-Kumpels herum oder knackt Autos. Zudem reagieren die Stadtbewohner auf jeden Helden anders, der abgehalfterte Trevor etwa wird angepöbelt, während Michael mit seiner gepflegten Erscheinung Eindruck

deren Gangster springen darf. In Schlüsselsinsätzen machen die Jungs jedoch gemeinsame Sache, Wechselspiel inklusive. Beispielsweise fliegt Trevor einen Flucht-Hubschrauber, während Franklin mit dem Präzisionsgewehr die Piloten anderer Helis ausknipst und Michael mit dem Sturmgewehr aus der Heckklappe feuert. Jeden der drei kann man übernehmen. Mit dem Charakterwechsel will Rockstar nicht nur spielerische Vorlieben bedienen, sondern auch Leerlauf minimieren – wer möchte, darf stets mitten in die Action springen. Falls etwa Trevor ein Dach erklimmen muss (was keine Spielspaß-Orgasmen auslösen dürfte), kann man das der KI überlassen und derweil mit Franklin auf Polizisten ballern. Darüber hinaus sollen sich Schusswechsel flüssiger spielen, zudem verspricht Rockstar dynamische Faustkämpfe à la **Red Dead Redemption**.

WANTED



TREVOR

Alter: Anfang 40

Wohnort: Blaine County

Erscheinungsbild: Abgehalfterter Kriegsveteran, Junkie und Halbglatzen-Träger; trägt gerne T-Shirts und Jeansjacken in Kombination mit Benzinkanistern und Streichhölzern

Sonstige Merkmale: Fliegt alles, was fliegen kann, Tattoo am Hals: gestrichelte Linie nebst Anweisung »Hier durchschneiden« (»Cut Here«)

Drei Helden, drei Blickwinkel, drei Geschichten

schindet. Mit diesen grundverschiedenen Perspektiven führt Rockstar konsequent fort, was die Entwickler in den **GTA 4**-Erweiterungen **The Lost and Damned** und **Ballad of Gay Tony** begonnen haben: Statt den Hauptprogramm-Haudrauf Niko lenkte man darin den Biker Johnny sowie den Türsteher Luiz. Nun gibt's abermals drei Helden, drei Blickwinkel, drei miteinander verwobene Geschichten – nur eben in einem Spiel. Das verleiht der Welt, dem Paralleluniversum **GTA**, mehr Tiefe.

Jeder Charakter bekommt eigene Story-Missionen, die seine Geschichte weiterspinnen, und während derer man nicht zu einem an-

Wer nun denkt, das Kampagnen-Trio sei die perfekte Vorlage für einen Koop-Modus, der hat Recht. Und wird postwendend enttäuscht, denn die Solo-Kampagne lässt sich nicht gemeinsam mit anderen Spielern bestreiten. Einen Multiplayer-Modus wird es trotzdem geben – wie wär's da wenigstens mit separaten Koop-Einsätzen? Solisten werden dürfen sich über vielfältige Nebentätigkeiten freuen. So können Faulenzer wie gehabt vor dem Fernseher fläzen und Parodieprogramme genießen – Rockstar verspricht unter anderem eine Wahlkampf-Satire nach Obama-Romney-Vorbild. Sportliche Naturen vergnügen sich beim Tennis, Yoga

oder Base Jumping, sogar eine vollwertige Golfsimulation will Rockstar einbauen. An der Küste locken Jet-Ski-Touren und Tauchgänge, erstmals in der Seriengeschichte wird es erforschbare Unterwasserwelten geben. Noch dazu soll der Fuhrpark wachsen, neben Autos, Trucks und Motorrädern warten BMX-Fahrräder und Mountain Bikes, mit denen man das hügelige Hinterland von Los Santos erkunden kann. Flugzeugfreunde wiederum müssen nicht mehr auf spätere Missionen warten, bis sie abheben dürfen. Denn Trevor kann als Kriegsveteran jede Maschine fliegen, er muss sie nur auftreiben. Zwei Wermutstropfen gibt's jedoch: Die Hel-



Franklin, Trevor und Michael (von links) treffen sich zur Lagebesprechung.

den dürfen weder eigene Häuser kaufen noch Beziehungen außerhalb der Haupt-handlung eingehen. Die »Hot Coffee«-Gelegenheitsfreundinnen fallen diesmal flach.

Ebenfalls weitgehend flach fällt technischer Fortschritt. Klar, die vergrößerte Spielwelt ist eine Leistung für sich, ansonsten fußt **GTA 5** jedoch auf den aktuellen Konsolen – und damit auf derselben Plattform wie sein Vorgänger. Dass **GTA 5** für die Xbox 360 und

Rockstars PC-Verzicht wäre eine Katastrophe

die Playstation 3 erscheint und nicht erst für die Videowürfel der kommenden Generation, begründet Dan Houser damit, dass auch die aktuellen Konsolen noch Potenzial böten und die besten Spiele sowieso immer erst am Ende eines Konsolenzyklus entstünden. Eine eventuelle PC-Version kommentiert Rockstar indes nicht; ob sie überhaupt erscheint, steht in den Sternen. Wir würden's gerne hoffen, weil bislang alle **GTAs** für den PC erschienen sind. Doch wir erinnern uns bestens an jenen Rockstar-Mitarbeiter, der uns vor zwei Jahren auf der Games Developers Conference zuraunte, **Red Dead Redemption** komme »garantiert« für den PC – Pustekuchen! Möglich, dass Rockstar nun auch das PC-Aus von **GTA** besiegelt. Trotz der technischen Fortschritte, die moderne Rechner ermöglichen würden.

Doch das ist die Krux an der Vision vom lebenden Kunstwerk: In erster Linie braucht's dafür keine Highend-Technik, sondern eine glaubwürdige Spielwelt, in der man wieder stundenlang im Cabrio über den Highway cruisen kann, ohne einen Gedanken an die nächste Mission oder gar – bewahre! – das echte Leben zu verschwenden. Nun wäre das Credo »Spieldesign vor Technik« grundsätzlich begrüßenswert – könnte es nicht zum Sargnagel unserer Lieblingsplattform werden. Wenn mit **GTA** eine der populärsten Spieleserien, ein Medienphänomen und Branchen-Leuchtturm den PC verließ, dann dürfte das auch andere beeinflussen.

Assassin's Creed, Bioshock – kurzerhand alle großen Namen könnten auf die Konsolen abwandern, zumal sich die anteiligen PC-Verkaufszahlen vieler Titel schon jetzt im einstelligen Prozentbereich bewegen. Laut der Statistik-Website Vgchartz.com wanderte **GTA 4** weltweit über 20 Millionen Mal über die Ladentheke, auf den PC entfielen aber nur schlappe 3,5 Prozent der Verkäufe, also etwa 700.000 Exemplare. Doch der PC braucht solche Blockbuster-Titel, ohne sie würde er künftig zum reinen Exil für Kickstarter-Projekte und Indie-Titel werden. Bitte nicht falsch verstehen: Kickstarter-Projekte und Indie-Titel sind großartig, aber genauso braucht der PC weiterhin seine Blockbuster, seine **Diablos**, seine **Battlefields** und ja, auch seine **GTAs**. Sonst wird er auf lange Sicht zur Randplattform schrumpfen. Und der Weg dorthin könnte mit einer PC-Abstinenz von **GTA 5** beginnen. **GR**



Auf dem Quad entflieht Trevor der Polizei.

WANTED



FRANKLIN

Alter: Mitte 20

Wohnort: South Los Santos

Erscheinungsbild: Pulli und Baggy Pants; klassischer Gangsta-Homie, aber zu alt, um mit den anderen Kidz rumzuhängen; kennt bestimmt CJ aus der Grove Street

Sonstige Merkmale: Sucht gerne Streit mit Passanten; verbringt seine Freizeit mit dem Diebstahl von Luxuswagen im Auftrag eines Autohändlers



Trevor (Kreis) erklimmt den »Vinewood«-Schriftzug, das GTA-Gegenstück zum realen Hollywood-Zeichen.



Faszination und Sorge

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Okay, beim »Charakter wechsele dich«-Spielchen von **GTA 5** gibt's noch diverse Details zu klären. Zum Beispiel, wie eigenständig die computergesteuerten Helden wirklich leben. Kann ich mich nach dem Wechsel mitten in einem Tennismatch wiederfinden? Oder im Landeanflug mit einer Propellermaschine? Faszinierend klingt das Heldenspringen allemal, noch dazu in einer derart riesigen Spielwelt. Um das Spiel selbst mache ich mir daher keine Sorgen, sondern vielmehr darum, ob Rockstar **GTA 5** überhaupt für den PC umsetzt. Schon die Windows-Version von **GTA 4** war eine schwere Geburt, begleitet von DRM- und Technikwehen. Gut möglich, dass sich Rockstar diesen Stress und den damit verbundenen Imageschaden nun einfach spart – vier Prozent der Verkaufszahlen sind einen derartigen Aufwand vielleicht einfach nicht wert. Das ist die eine große Sorge, die ich mit **GTA 5** verbinde, die Sorge um die Plattform PC.