

Sommige je natuurlijk wil weten: maakt GTA de absurde verwachtingen waar? We hebben allemaal de screenshots gezien en gehoord over de grootte van de spelwereld. In een tijdsperiode tijd zagen we talloze traileranalyses en opsommingen van voertuigen, dieren, wapens, personages, (optionele) bezigheden plus giswerk voorbij publiceren dat in jij collectieve hoofd betreffende gamers wereldwijd een beeld wist bij scheppen van bijna onhaalbare verwachtingen. Ook in jouw hoofd heeft Rockstar middels een vernuftig uitgezet pr-traject een belofte weten te tinten. Ook jij hebt misschien sceptisch tegenover dat beloofde correct gestaan. Want hoe hoog je Rockstar ook hebt zitten, er werd ons iets beloofd voor een schaal die we nog allesbehalve eerder zagen. Is te zien dat, zelfs voordat het gelauwerde Rockstar, wel haalbaar? Wij willen je u antwoord op dit vraag niet meer dan nodig onthouden. GTA 5 is precies die slot geworden die Rockstar ons beloofd heeft. Niets meer en niet minder.



Nadat de hoofdvraag volgt natuurlijk ook beslist deelvraag: op sommige voor manier lost GTA 5 is beloftes in? Het antwoord daarop is u zaligmakende 'op allemaal fronten', al zullen het per speler verschillen waar de verzadiging gevonden werd. Je houdt van de vrijheid die GTA-games met zich meebrengen? Voor jou geldt: ja, die kaart is inderdaad indien groot als dat ie lijkt. En ja, verreweg jij grootste gedeelte is te danken betreffende dunbevolkte open vlaktes en berggebieden. En nee, dat is niet de gemakkelijkere way out. Tot en met in z'n meest ondankbare vierkante meter, ver weg van de beschaving, nadat wij vanwege allerlei verhouding veel te ver uit de naar zijn geraakt (geloof ons nooit wanneer we denken een shortcut te nemen) komen we GTA in z'n puurste vorm tegen. Een camper, midden in uw nacht, in beslist verlaten landschap die op en neer wiegt. Trevor stap van z'n quad en grinnikt hardop. Vanuit de camper horen we twee hillybilly's met hoge stem in bangheid schreeuwen. "Oh no, he saw our special time!" En dan stappen twee gasten gewapend met shotguns en nog net gratis poedeltjesnaakt de camper uit.

We leggen ze zonder verschoning om. Stappen voor onze quad plus rijden door. Ook op die ene vierkante meter met the middle alsof nowhere heeft Rockstar ons een glimlach bezorgd die talloze gamers nooit zullen vinden. Het is subtiel, maar tekenend voor de schaal waarop deze wereld gebouwd is. U verlaten camper deze ooit stomende homoseks insinueerde staat daar in onze wereld inmiddels schraal plus leeg bij. Toch hij heeft beslist belangrijk statement gemaakt: er worden alhier geen concessies gedaan. Over elk van duizenden details is nagedacht in dit wereld, van uw talloze nepmerken, tot jij richting van uw wind bij het jagen en het kleinste schroefje in jij wioldop van u auto. Een wereld mag alleen zo groot zijn als de content waarmee hij gevuld werd. En vanuit deze filosofie zouden wij de immense wereld van GTA 5 bijna nog te klein noemen.

Zelfs als we voorbij gaan aan jij hoofdmissies en grotere zijmissies is jij opsomming van content eigenlijk onmogelijk en iets dat wij liever aan de ervaring van de speler overlaten. Toch denk in ieder geval aan talloze hobby's (al later niet interessant), races met off-road voertuigen in de bergen of snelle sportwagens op nachtelijke straten, het opkopen en uitbreiden van vastgoed, het beleggen van geld in een markt die jij zelf kunt manipuleren, het maken betreffende selfies of het bijhouden van jij in-game online profiel op Facebook-parodie LifeInvader. Dan is daar nog het uitlaten van je hond Chop, het tunen van je auto's, het losgaan voordat Rampage-missies en u jagen op wild.

Nog niet genoeg? Okay, wat erbij denken dan van het diepzeeduiken naar schatten op beslist schitterend en overtuigend gebrachte zeebodem, het najagen van bounty's, het uitbouwen van uw statistieken van jij personages, op gesprek gaan bij jij psycholoog, aanpassen met je wapens alsof het wegslepen betreffende auto's voor u methverslaafde broeder van een andere moeder? Nog niet voldoende? Weet dan dat al het bovenstaande nog steeds alleen het topje van uw ijsberg is. Zoals we zeiden moet we de opsomming van content liever aan je bizar ervaring overlaten. Netwerk zoals dat we vrij kort kunnen stellen dat u auto's heerlijk flexibel besturen en u schieten, dekking streven en (in iets mindere mate) jij knokken voor het eerst in een GTA-game eens subliem werkt. We moet alles wel benoemen, maar dan zullen we er servers bij moeten plaatsen. Veel belangrijker is te zien om het weleens over de ware kracht achter dit game te bezitten. Wat hoe graag we ook lekker aanklooiën in San Andreas, hoeveel spelers duiken niet vol overgave in u verhaallijn? En enkele zou deze titel zijn zonder bestaan personages, zijn script en zijn verhaalvertelling?



GTA moet jij vanaf zijn derde deel al beschikken over van de schitterende symbiose tussen u kracht van het script en de vrijheid van is spelwereld. De beslist zou nooit tot en met z'n recht aankomen zonder de ander, maar samen coachen ze een som die groter is te zien dan zijn bestanddelen. Gelukkig heeft Rockstar zich in de loop der jaren ontwikkeld tot dezelfde expert op beide gebieden. Een relevant onderdeel van die verhaalvertelling zijn – natuurlijk – jij missies. Rockstar beloofde minder saaie ritten, meer dynamiek plus het sterk terugbrengen van 'kastje bijvoorbeeld de muur missies'. Wat dat betreft: missie geslaagd! [GTA 5 Download](#)

Daarginds gaat bijna geen opdracht voorbij die daadwerkelijk geen functionele taak in het verhaal vervult. Ook gaan de ietwat grotere missies vaak gepaard met indrukwekkende shoot-outs binnenshuis of andersoortig spektakel dat feilloos verbloemt deze je 'weer' betreffende A naar B gaat om er iets te zijn. Absolute hoogtepunten tegenkomen we in de vorm van een handjevol groots opgezette overvallen die vaak wederom onderverdeeld zijn in meerdere missies. Jij begint allemaal van het verkennen betreffende de locatie deze je gaat beroven, zoals een juwelier of een vrachtschip van een privaat leger. Heb u eenmaal de route, beveiliging en mogelijkheden in kaart gebracht, dan kies jij een aanpak. Dat vrachtschip bijvoorbeeld, blaas je die voor om de buit van de zeebodem erbij roven? Of kies je er toch voor om langs de lucht van te vallen?

De keuze die u maakt heeft wederom invloed op jij voorbereidingen die je treft. In u eerste geval zal je een onderzeeër zien te bemachtigen, in het tweede geval een helikopter. En als allemaal voorbereidingen op orde zijn, rest u alleen nog jij handmatig selecteren van je crew. Beste crewleden vragers een groter deel van de winst. Misschien is het beter om voor u iets mindere goden te kiezen, aangezien de ervaring dit ze opdoen hen beter maakt, zonder dat het percentage verandert. Toelevens naar zo'n overval, factuur houden met ieder kleine onzekerheden en het daadwerkelijke doen van je meesterplan zorgt voor een bijzonder aantrekkelijke, dynamische afwisseling ten opzichte van de relatief traditionelere missies.

Sowieso geldt voor alle missies: hetgeen 'wat je doet' is van een dusdanige omvang dat het ritje ernaartoe enkel een klein stukje voorspel vormt voor de echte actie. En zelfs later: aangezien je dikwijls met twee alsof drie man voordat pad gaat is te zien er altijd momenteel een interessant gesprek te volgen bij u voor de deur. Dat is weer te danken aan het ongelooflijk scherp geschreven script. Met het eerste uur noteerden we plichtsgetrouw nog stukjes dialoog om daar later in deze recensie makkelijk mee te kunnen scoren. Toch na dat voornaamste uur en

twintig A4'tjes werd al snel duidelijk die we het complete script aan het overpennen waren. Dit is van een continu hoog degelijkheid. Dit is geschreven door de puikje schrijvers, perfect geschaafde teksten die later gebruikt zijn door personages te creëren met een gelaagd, geslaagd en onwaarschijnlijk sterk karakter.

Psychopaat Trevor, gepensioneerde meesterkraker Michael en u jonge Franklin dit niets liever eis dan de misère van de getto's ontvluchten; het zijn mannen die tot leven komen. Die gebeurt (inderdaad) via grove schuttingtaal, maar dus ook voordat ontzettend intelligent geschreven teksten. Er is nagedacht over die drie levens, tot en met in de kleinste details. Bovendien zit er op briljante wijze een tragiek verscholen in uw onderlinge verhoudingen deze het geheel zwaarte meegeeft, terwijl daarginds op de oppervlakte steeds met tongue in cheek, dezelfde grote bek en onmiskenbare humor geflaneerd wordt. Sta er niet bij stil en je word je er niets van bewust, echter wie verder later de oppervlakte zoekt vindt een deugdelijkheid die in gaming zo zeldzaam is te zien, dat het vrijwel moeilijk op waarde te schatten is.

Toen bekend werd dat deze GTA-game drie personages zou bevatten waartussen je kon wisselen, schoot gelijk het woord gimmick te binnen. We probeerden in een interview van grote baas Later Houser zelfs nog te ontlokken dat de man 'drie GTA-games in één' zou beloven. Hij trapte er gratis in. Nu weten we waarom, aangezien die eer laat hij aan recensenten over. Dit voelt, voor wie de nauwkeurig opgezette verhaallijnen volgt, als drie delen in één. Via Franklin beleven we de ultieme versie van uw droom die GTA: San Andreas een generatie terug al beloofde. Wie na u serieuze GTA IV op zoek is naar complete gestoordheid, krijgt zijn portie dubbel en dwars door de ogen van Trevor. En dit alles kunt u verwachten wat overblijft, worden in de schoenen van Michael geschoven. Dan Houser beloofde in datzelfde interview met Gamer. nederland wel dat die de GTA zal worden die zal dienen als culminatie overal wat die serie ooit eerder deed. En jij is precies dat geworden.



Een greatest hits-collectie van een van de meest succesvolste series op entertainment. Maar ieder hits zijn ongebruikt, nog 'greater', nog uitgebreider en langduriger opgepoetst dan weleens te voren. Vanaf dit deel kan niemand meer zoals een voorgaand deel wijzen en roepen: die game deed dit beter. GTA 5 is het beste wat deze serie te verlenen heeft, omdat het alles heeft deze deze serie weleens te bieden heeft gekregen gehad. Het heeft misschien wat achteruit gegaan spraakmakende zijpersonages, toch dat maakt jij goed met een driekoppige draak wanneer hoofdpersonage. En voordat de rest valt er eigenlijk gratis iets goed te maken. Het sommige dat het feitelijk moest doen, was dingen waarmaken. Beloftes inlossen. Wat ons beloofd werd, was het magnum opus van deze generatie. Je hoeft jij verwachtingen wat deze betreft niet op te stellen, echter alleen te archiveren onder een ander tabblad: ingeloste beloftes.

Gebruikersbeoordelingen: 9/10

Systemvereisten Grand Theft Auto 5

Minimum: Intel Core 2 Quad Q6600 2.4 GHz / AMD Phenom X4 9850 2.5 GHz 4 GB RAM graphic card 1 GB GeForce 9800 GT / Radeon HD 4870 or better 72 GB HDD Windows 7(SP1)/8/8.1 64-bit

Recommended: Intel Core i5-3470 3.2 GHz / AMD FX-8350 4.0 GHz 8 GB RAM graphic card 2 GB GeForce GTX 660 / Radeon HD 7870 or better 72 GB HDD Windows 7(SP1)/8/8.1 64-bit