



Jedes Mal der gleiche Eiertanz, ob der neuste Serienteil auch für den PC kommt. Und jedes Mal freuen wir uns zuschanden, wenn es soweit ist.

GTA 4



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

Man muss auch mal Enthaltsamkeit üben und nein sagen können. Nein zu Pommes, nein zu Schokolade, nein zu Hamburgern. Und so antworten wir auf die Frage des netten PR-Managers von Rockstar Games, ob wir nicht auch mal **GTA 4** spielen wollen, mit einem beherzten »Nein!«. Kunststück: Der Mann hält uns einen Xbox-360-Controller entgegen. Hätten wir den Actionhit auf einer Konsole spielen wollen, hätten wir das schon vor Monaten getan. Nun wollen wir aber die PC-Version antesten, und da darf der freundliche Herr sein Gamepad gerne behalten. Jetzt hält er uns eine Maus hin. Ob wir damit mehr anfangen könnten, fragt er. »Na

klar!«, jubeln wir und stürmen vor den Monitor. Wie war das mit der Enthaltsamkeit? Zu der muss man eben auch mal nein sagen können.

Die Stunde Null

Nachdem Rockstar Games lange Zeit die übliche Geheimniskrämerei veranstaltet hat, ob **GTA 4** nun für den PC erscheinen wird oder nicht, ist es mittlerweile offiziell: Natürlich erscheint **GTA 4** für den PC. Sogar schon recht bald: am 21. November 2008. Wir konnten uns schon vorab ausführlich mit Maus und Tastatur durch Liberty City treiben. Keine Angst: Wir

langweilen Sie jetzt nicht mit der hinlänglich bekannten Hintergrundstory, nicht mit Details über Niko Bellic, dem Anti-Helden des Spiels, der nach einem bewegten Leben im bürgerkriegszerrütteten Serbien nach Liberty City kommt, um Rache zu üben und bei seinem nichtsnutzigen Cousin Roman auf der Couch zu pennen. Und nicht mit Beschreibungen, wie Niko nach und nach in der Unterwelt an Einfluss gewinnt und durch die Ränge aufsteigt, nicht mit haarkleinen Erklärungen der unzähligen Minispiele in **GTA 4**, und auch nicht mit dem Hinweis darauf, dass das Spiel das meistverkaufte Unterhaltungsmedium des bekannten

Universums ist. Wir erzählen Ihnen stattdessen lieber, wie sich **GTA 4** am PC anfühlt. Denn das ist wohl eines der wenigen Dinge, die Sie über dieses heiß diskutierte Spiel noch nicht wissen.

Erste Gehversuche

Das PR-Team von Rockstar hat anscheinend nicht damit gerechnet, dass im Präsentationsraum tatsächlich jemand lieber am kleinen Monitor mit Maus und Tastatur spielen würde, als auf dem extrabreiten Plasma-Fernseher und einem noch viel breiteren Ledersofa. Entsprechend unpraktisch sind unsere Arbeitsutensilien angeordnet: Die Tastatur steht auf einem winzigen Tisch, die Maus ruht auf einem noch winzigeren



Diese Herren in den Anzügen kommen nicht in die **Bank**, um ein Konto zu eröffnen – sie wollen abheben.



Die Euphoria-Engine ist allein für die glaubwürdigen **Animationen** der Spielfiguren zuständig.



Rockstar hat an den **Explosionen** geschraubt. Die sehen auf dem PC noch besser aus.

Hocker eine Etage tiefer. Wir kommen uns ein bisschen vor wie ein Keyboarder in den 80er-Jahren. Die waren immer so zwischen zwei Instrumenten eingepfercht und haben mit Alleskönnergesicht beide gleichzeitig bedient. Die unbequeme Körperhaltung mag dazu geführt haben, dass wir die Maussteuerung zunächst als recht unruhig empfinden, als wir unsere ersten Schritte in der Haut von Niko Bellic unternehmen: Das Fadenkreuz zuckt ein wenig nervös umher. Andererseits zucken wir selbst ein wenig nervös umher, immerhin haben wir uns seit Monaten auf diesen Moment gefreut. Doch ansonsten geht die Steuerung so simpel von der Hand wie in jedem anderen PC-Actionspiel: Die WASD-Tasten kontrollieren Nikos Bewegungen, die Maus seinen Blickwinkel und damit auch die Laufrichtung. Allerdings erscheint uns der Serbe

ein bisschen wackelig auf den Beinen zu sein: Er ist zwar ausgezeichnet animiert und legt sich nett in die Kurven, wir rempeln aber trotzdem regelmäßig Laternen oder Passanten an. Letztere reagieren mit Unflätigkeiten und geraten ebenso ins Straucheln – das sieht klasse aus. Nach ein paar Minuten Eingewöhnung haben wir Niko jedoch im Griff und haben uns an die Maus gewöhnt. Es kann also losgehen.

Zweite Fahrstunde

Wir finden uns bereits mitten in der Handlung von **GTA 4** wieder, müssen also nicht erst stundenlang für Cousin Roman Taxi fahren, mit der Freundin seiner Sekretärin Dart spielen gehen oder das Fernsehprogramm begutachten, für das Rockstar Games mehrere komplette Shows produziert hat – **GTA 4** bietet eine unheimlich vielseitige Spielwelt und fühlt

sich fast ein bisschen wie eine Lebenssimulation an. Doch wir haben nur wenig Zeit und wollen deshalb sofort Action. Die bekommen wir bei den McGrearyn-Brüdern. Die irren Iren wollen eine Bank überfallen, und Niko soll mitmachen. Das Fluchtauto steht schon bereit, und so karren wir die Gangster in Richtung Bank. Mit dem Wagen kommen wir viel besser zurecht als in der Konsolenversion: Die Karre schlingert nicht so herum wie auf der Xbox 360 – so macht das Spaß! Per Tastendruck wechseln wir die Kameraperspektive: Mal spielen wir ganz klassisch in Verfolgerperspektive, mal blicken wir über die Motorhaube oder sehen unsere Fahrt aus statischen Blickwinkeln, also wie von fest installierten Kameras aus den unterschiedlichsten Positionen gefilmt und schnell geschnitten. Das sieht klasse aus, ist während einer bei-

ßen Verfolgungsjagd aber eher unpraktisch. Damit dieses schicke Spielelement nicht ungenutzt bleibt, wird Rockstar Games in die PC-Version von **GTA 4** einen Replay-Modus einbauen, mit dem Sie innerhalb des Spiels Szenen aufnehmen und nachbearbeiten sowie verschiedene Perspektiven aneinander schneiden können, etwa wenn Sie gerade einen besonders coolen Stunt oder eine wilde Verfolgungsjagd hingelegt haben. Wie das funktioniert, konnten uns die Entwickler aber noch nicht zeigen – das System ist noch nicht fertig. Aber die Aussicht auf selbst produzierte **GTA 4**-Actionfilme der eigenen Abenteuer sollte PC-Spieler schon jetzt ein wenig für die Wartezeit auf den Titel entschädigen.

Dritte Fahndungsstufe

Wir nehmen uns ein bisschen Zeit für eine Erkundungstour, denn



Wer auch immer da in Niko Bellics Kofferraum liegt: Heute **Abend** schläft er bei den Fischen.



Die PC-Version bietet größere **Sichtweite** – passende Hardware vorausgesetzt.



Die Flüsse rings um Liberty City bieten schicken, dynamischen **Wellengang**. Da kann einem fast ein bißchen flau im Magen werden.



Die **Autos** brechen jetzt nicht mehr so leicht aus wie auf der Konsole.



Polizisten lassen sich abhängen, wenn man ihnen lange ausweicht.

technisch hat sich in der PC-Version einiges getan: Rockstar Games hat die Sichtweite merklich erhöht. Mit der richtigen Hardware

haben auch die minimalen Ruckler ein Ende, die Konsoleros gelegentlich die Fahrfreude trübten. Bei der maximalen Auflösung von 2560 mal 1600 Bildpunkten dürften aber auch High-End-PCs ins Schwitzen kommen. Was für einen Rechner Sie voraussichtlich für **GTA 4** brauchen, können Sie dem Kasten links entnehmen.

Der Ausgang des sorgfältig geplanten Überfalls ist klar: Nach einer filmreifen Zwischensequenz entwickelt er sich zu einem perfekten Desaster. Einer der McGreary-Brüder wird noch in der Bank erschossen, uns gelingt mit zwei weiteren Gangstern und einer prallvollen Geldtasche die Flucht auf die Straße. Dort warten bereits unzählige Polizisten, die sich hinter ihren Dienstautos verschanz haben. Unseren Fluchtwagen können wir also getrost vergessen. Was folgt, ist die wohl bestinszenierte Verfolgungsjagd des Spiels – zu Fuß, wohlgemerkt. Gemeinsam mit unseren Kumpanen hetzen wir von Hinterhof zu Hinterhof, klettern über Müllcontainer und Maschendrahtzäune, nur um auf der anderen Seite gleich wieder von der Polizei abgefangen zu werden. Über uns kreisen Hubschrauber, und die Gassen sind voller Gegner – das fühlt sich fast wie ein reinrassiger Shooter an. Tatsächlich schmiegt sich Niko wie in **Rainbow Six: Vegas** auf Knopfdruck an Hindernisse und feuert anschließend aus der Deckung. Sehr cool!

sung gibt es dabei nicht, die ist wegen der Maussteuerung aber auch gar nicht nötig: Wir treffen auch so meistens ins Schwarze. Das Rockstar-Team ist entzückt, niemand will uns mehr das Gamepad aufschwätzen. Niko und seine Gang flüchten durch die Straßen von Liberty City, liefern sich an jeder Ecke Gefechte wie im Actionfilm **Heat** und verkrümmeln sich schließlich durch die U-Bahnschächte in ein neues Viertel. Anders als in den Vorgängern können wir in **GTA 4** die Polizei nämlich nicht nur durch neuen Lack auf dem Auto oder das Aufsammeln von Goodies abhängen,

sondern auch durch Flucht: Bleiben wir eine Weile außer Sichtweite der Cops, sinkt das Fahndungslevel. Unsere aktuelle Mission ist trotzdem alles andere als simpel. Auf den Konsolen gilt der Banküberfall als einer der coolsten, aber schwersten Einsätze, und auch am PC verlangt uns die Flucht einiges ab, zum Beispiel mehrere Neustarts – freies Speichern gibt es auch in der PC-Fassung nicht. Und so geht unsere Spielzeit dramatisch schnell zu Ende. Ob wir nun bitte die Maus wieder loslassen möchten, fragt uns der PR-Manager. Die Antwort können Sie sich denken. **FAB**

Der GTA-4-PC



Auf der Games Convention konnten wir die PC-Version von GTA 4 ausgiebig anspielen. Nach eingehenden optischen Vergleichen mit der Konsolenfassung steht fest: Sie werden wohl keinen teuren High-End-PC benötigen, um flüssig durch Liberty City zu kurven. Selbst unser 500-Euro-PC aus dem Hardware-Schwerpunkt (siehe Seite 148) sollte genug 3D-Leistung für maximale Details besitzen.

Prozessor

Ein halbwegs aktueller Dual-Core-Prozessor wie Intels Core 2 Duo oder AMDs Athlon 64 X2 (ab 5000+) genügt heute noch in den meisten Titeln für flüssigen Spielspaß. Auch GTA 4 dürfte nicht mehr Rechenleistung verlangen, ein Quad-Core-Prozessor wie der Phenom X4 9550 aus dem 500-Euro-PC könnte die Framerate aber spürbar steigern.



Grafikkarte

Die besser aufgelösten Texturen sowie die gegenüber den Konsolen höhere Sichtweite auf dem PC machen eine Grafikkarte mit 512 MByte Speicher aller Erfahrung nach zur Voraussetzung für hohe Details. Ein leistungsfähiger Grafikchip wie etwa eine Geforce 8800 GT oder eine Radeon HD 3870 sollten die Effekte ohne Probleme in höchster Qualität darstellen können, bei schwächeren Platinen müssen Sie die Grafikdetails reduzieren.



Arbeitsspeicher

Heute reichen 2,0 GByte RAM selbst unter Windows Vista in allen aktuellen Titeln für ruckelfreien Spielspaß. Auch GTA 4 dürfte sich problemlos mit 2,0 GByte RAM zufrieden geben, unter Windows XP werden wohl schon 1,0 GByte reichen.



Auf Knopfdruck geht Niko hinter Objekten in **Deckung** und lugt um Ecken.

GTA 4

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **21.11.2008**
► Hersteller **Rockstar / 2K Games** ► Status **zu 95% fertig**

Fabian Siegmund: Ich habe GTA 4 auf meiner Xbox 360 angefangen, dann aber wieder liegenlassen – ich ziehe jede Uralt-Maus einem Gamepad vor. Und, hurra, endlich kann ich Niko Bellic so steuern, wie das sein muss. Zwar nicht auf meiner Riesencouch vor meinem Ries fernseher, sondern nur in meinem Computerkammerlein, aber da sitze ich immer noch am liebsten.



fabian@gamestar.de

Potenzial Ausgezeichnet