

Vielleicht sagen Sie jetzt: »Oh nein, schon wieder ein Jubeltest über dieses Hype-Spiel, so wie vor einem halben Jahr in den Konsolenmagazinen?!« Dann antworten wir: »Allerdings! Das wurde ja auch langsam Zeit!«

# Grand Theft Auto 4



gamestar.de  
Screenshots & Infos  
▶ Quicklink: 5130

## Inhalt

Grand Theft Auto 4:	
Der Test .....	30
Die deutsche Version ...	30
Alltag in Liberty City ....	30
Keine Multiplayer-	
Wertung .....	32
PC und Konsole	
im Vergleich .....	32
Der Video-Editor .....	34
Freizeit in	
Liberty City .....	36
Rockstar-Humor .....	37



GTA 4 ist ein Physik-Feuerwerk: Scheiben bersten, Körper wirbeln durch die Luft.

Das Versprechen ist ebenso alt, wie es leer ist: »In diesem Spiel können Sie tun, was Sie wollen!« Natürlich können wir in **GTA 4** längst nicht alles tun, was wir wollen. Wir können zum Beispiel kein fünffüßiges, grünes Schwein durch die Gassen treiben (**Spore**) oder ein kleines Dorf mit Hilfe einer dreißig Meter hohen Kuh verwüsten (**Black & White**). Abgesehen davon können wir in **GTA 4** aber eine ganze Menge: Auto fahren, Burger essen und Musik hören zum Beispiel. Wir dürfen auch Fußgänger überfahren, Frauen verprügeln und Polizisten erschießen – aber das ist ja nichts Neues in der **GTA**-Reihe. Neu ist hingegen, dass Rockstar North diesmal eine derart echte Spielwelt geschaffen hat, dass Sie vieles von dem, was Sie tun könnten, gar nicht tun wollen. Denn Sie werden sich denken: »Das macht man doch nicht!«

## Serbische Bohnensuppe

Niko Bellic hat keine konkrete Vorstellung von dem, was sich gehört und was nicht. Der Serbe hat im Balkankrieg miterlebt, wozu Menschen fähig sind, und darüber jede Hemmung verloren. Selten hat ein Charakter die Bezeichnung Held so wenig verdient wie er. Wo Nikos Amtsvorgänger immerhin noch Gangster-Charme versprühten, ist der Hauptdarsteller von **GTA 4** zunächst nicht einmal sympathisch. Und den sollen wir jetzt spielen? Na, schönen Dank!

Allein durch die Wahl seines »Helden« macht Rockstar North klar, wohin die Reise geht: Vorbei die Zeiten der Mafia-Romantik aus **GTA 3**, des poppigen 80er-Revivals aus **Vice City** oder der coolen Hiphop-Gangster-Szene aus **San Andreas** – die Welt von **GTA 4** ist ebenso schmutzig, hart und echt wie Ni-

## Die deutsche Version

GTA 4 kommt hierzulande ungeschnitten in die Läden. Englischkundige Spieler freuen sich über die tolle Originalvertontung, deutsche Sprachausgabe gibt es allerdings keine – Sie müssen mit Untertiteln vorlieb nehmen.

ko Bellic. Niko ist nach Liberty City gekommen, der **GTA**-Variante von New York, um sein altes Leben hinter sich zu lassen. Sein Cousin Roman hatte ihm in Briefen vorgeschwärmt, er lebe den amerikanischen Traum. Doch als Niko in den USA ankommt, stellt sich heraus, dass Roman tatsächlich nur ein Träumer ist: Das ver-

## Alltag in Liberty City



Die Einwohner der Stadt haben auch mal **Autoprobleme**, an denen wir nicht schuld sind. Ganz ehrlich!



Viele Bürger haben einen Job, arbeiten zum Beispiel als Müllmann, Straßenfeger oder **Fensterputzer**.



Nach Verkehrsunfällen kommt es gelegentlich zu **Streitereien**, die meistens von der Polizei beendet werden.



Unser Sportwagen hat am Star Junction (Times Square) einen Hinterreifen verloren, die blanke Felge kratzt über den Asphalt. Wenn wir so weiterfahren, brennt irgendwann der Radkasten.

sprochene Penthouse entpuppt sich als verwandtes Ein-Zimmer-Apartment, das florierende Geschäft als popliges Taxi-Unternehmen, die Model-Gespielin als unscheinbare Telefonistin. Zu allem Überfluss steckt Roman auch noch bis zum Hals in Schulden bei zwielichtigen Gestalten. Und so sieht sich Niko gezwungen, das zu tun, was er am Besten kann: Verbrechen begehen.

### New Yorker Allerlei

Es ist die slawische Gelassenheit, gepaart mit gespielter Gleichmut, die Niko in den zahlreichen Zwischensequenzen an den Tag legt, die ihn uns so begreifbar macht. Damit hat Niko seinen GTA-Vorgängern etwas Entscheidendes voraus: Er wirkt wie ein

echter Mensch. Und auch die Nebendarsteller hat Rockstar North bis ins Detail herausgearbeitet: Da gibt es den Mechaniker Brucie, der uns mit seinem kindlichen Irrsinn schnell ans Herz wächst; den profilierungssüchtigen Hip-Hopper Manny; den paranoiden Russen Dimitri und jede Menge anderer skurriler Persönlichkeiten, die einem Tarantino-Film entsprungen zu sein scheinen. Die Zwischensequenzen von GTA 4 können sich mit jedem Hollywood-Gangster-Epos messen. Die Gesichtsanimationen reichen zwar nicht ganz an das heran, was Alyx in Half-Life: Episode 1 leistet, lassen aber keinen Zweifel an der großen Gefühlswelt der dahinterstehenden Personen.

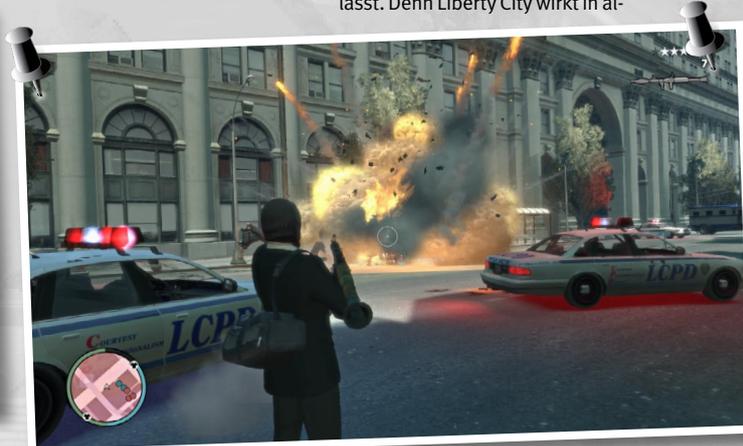
### Blechkuchen

Wie ein großer Mafiafilm kommt auch GTA 4 nur recht langsam in die Gänge. Denn der Neuankömmling Niko soll sich erst einleben. Und weil Liberty City so unglaublich viele Möglichkeiten bietet, will uns das Spiel zunächst erklären, wie hier alles funktioniert – das dauert. GTA 4 leitet uns in den ersten Spielstunden durch eine ganze Reihe einfacher Missionen, die wie Tutorials funktionieren. An erster Stelle steht natürlich das Autofahren, und so übergibt uns Roman, der Niko nach der Einreise abholt, sofort das Lenkrad seines Taxis. Drei ordentliche Blechschäden später

müssen wir uns eingestehen: Das Autofahren geht in GTA 4 längst nicht so leicht von der Hand wie in den Vorgängern. Die Handbremse ist kein Allheilmittel gegen Haarnadelkurven mehr, sondern in der Regel ein Freifahrt-schein in den Straßengraben, den Gegenverkehr oder den Fußgänger an der Ecke. Wir benötigen beachtliche Einarbeitungszeit, um elegant um Kurven zu schlittern. Doch anstatt über die scheinbar verkorkste Steuerung zu fluchen, sind wir gewillt zu glauben, dass sich ein solches Auto unter den gegebenen Umständen wahrscheinlich tatsächlich derart schwer kontrollieren lässt. Denn Liberty City wirkt in al-



Unschärfefeffekte sorgen bei hohem Tempo für ein cooles Geschwindigkeitsgefühl.



Die Explosionen sehen in der PC-Version deutlich besser aus als auf der Konsole.

## PC und Konsole im Vergleich

Xbox 360



Die PC-Version von GTA 4 sieht deutlich besser aus als die Konsolenfassung. Es gibt keine Tiefenunschärfe mehr, daher genießen Sie erstaunliche Weitsicht. Die

PC



Blätter an den Bäumen sehen echter aus, anisotrope Filterung sorgt für knackigere Texturen in der Tiefe, gegen Kantenflimmern hilft Anti-Aliasing. Außerdem dürfen

PC-Spieler die Fahrzeugdichte im Vergleich zur Konsolenfassung verdreifachen. Und dann gibt's da noch den Video-Editor, den wir Ihnen auf Seite 34 vorstellen.

len anderen Belangen so echt: Regen lässt die nassen Straßen schimmern, die Leuchtreklamen reflektieren sich in unserer Windschutzscheibe, und überall gehen die Bewohner von Liberty City ihrem Alltag nach, kaufen Hotdogs, unterhalten sich. Morgens, wenn die Sonne den Himmel orangerot färbt, drehen die Müllmänner ihre Runden, abends traben die Jogger um den See im Park. Bei all der Glaubwürdigkeit der Spielwelt muss es wohl einfach die Trägheit der Masse gewesen sein, die Romans Taxi gerade an die Mauer gesetzt und Nikos Körper durch die Windschutzscheibe befördert hat – und nicht die Steuerung. Egal, was es war: Es sah wahnsinnig witzig aus!

### Menschenauflauf

Das Ragdoll-System des Spiels trägt besonders zum Realismusgefühl von **GTA 4** bei. Fußgänger lassen sich nicht einfach überrollen. Von der Motorhaube getroffen knicken sie in den Beinen ein, prallen auf die Windschutzscheibe, rollen übers Dach und schlagen hart auf dem Asphalt auf. Das sieht furchtbar echt aus – mit Betonung auf furchtbar. Für diese Animationen ist die Euphoria-Engine zuständig, die nichts weiter tut, als menschliche Körper unter physikalischen Einwirkungen möglichst realistisch zu verdrehen. Das Ergebnis sind die übelsten Autounfälle mit Personenschaden, die wir je gesehen haben. Mit einer interessanten Folge: Anstatt wie in den Vorgängern

regelmäßig Fußgänger umzusäbeln, achten wir in **GTA 4** viel öfter darauf, keine Passanten zu verletzen – der Aufprall sähe einfach zu derb aus. Und so lernen wir, dass eine glaubwürdige Welt wie die von **GTA 4** auch einen Preis hat: ein bißchen schlechtes Gewissen bei jedem Regelverstoß.

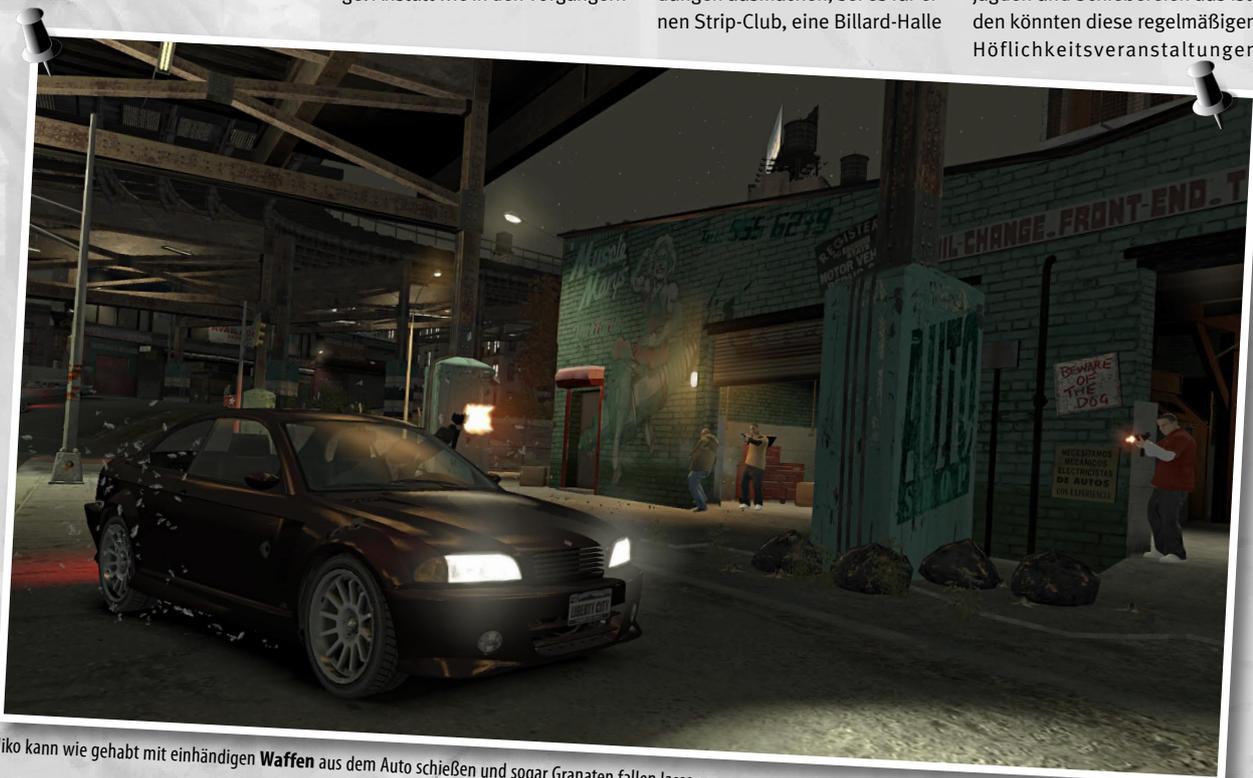
### Partnerportion

Gesellschaftliche Zwänge bekommt selbst das Raubein Niko schnell zu spüren. Denn ein paar seiner Geschäftskontakte werden mit der Zeit zu seinen Freunden. Und mit Freunden muss man ab und zu etwas unternehmen. Deshalb hat Niko immer sein Handy dabei. Mit dem kann er seine Kumpels anrufen und Verabredungen ausmachen, sei es für einen Strip-Club, eine Billard-Halle

## Keine Multiplayer-Wertung

Wir konnten GTA 4 nur auf zwei Rechnern testen. Für einen Test des Multiplayer-Parts genügt das nicht. Wir reichen die Mehrspielerwertung deshalb im nächsten Heft und schnellstmöglich auf GameStar.de nach.

oder einfach nur eine Kneipe. Liberty City bietet eine Vielzahl von Freizeit-Gestaltungsmöglichkeiten, oft verbunden mit netten Minispielen. Jede der Hauptpersonen hat dabei gewisse Vorlieben. Roman geht zum Beispiel gerne Dartspielen, Brucie fliegt am liebsten Hubschrauber. Wer in **GTA 4** nur auf wilde Verfolgungsjagden und Schießereien aus ist, den könnten diese regelmäßigen Höflichkeitsveranstaltungen



Niko kann wie gehabt mit einhändigen **Waffen** aus dem Auto schießen und sogar Granaten fallen lassen.

# Der Video-Editor

Exklusiv für die PC-Version von GTA 4 hat Rockstar North einen Video-Editor entwickelt, mit dem Sie Spielszenen in coole Clips verwandeln können. Wann immer Sie in GTA 4 auf F2 drücken, speichert das Programm die Position und Tätigkeit aller Figuren im näheren Umkreis von Niko im Laufe der letzten Minute ab. Diese Daten können Sie dann im Editor zu Videos weiterverarbeiten.

## Musik

Sie dürfen Ihre Videos mit **Musik aus dem Spiel** unterlegen. Allerdings stehen Ihnen dazu nicht alle der knapp 200 Songs aus den 18 Radiosendern des Spiels zur Verfügung, sondern nur eine eingeschränkte (aber dennoch stattliche) Auswahl. Eigene MP3s können Sie über den Editor allerdings nicht in Ihre Videos einbinden.

## Übergänge

Ein Video kann aus beliebig vielen Clips bestehen – die Größe Ihrer Festplatte bestimmt das Limit. Die Übergänge wählen Sie dabei selbst aus: welche Blende, harter Schnitt oder etwa eine Einschleife von der Seite? Werden Sie zum Regisseur und Schritttechniker und probieren Sie die verschiedenen **Übergangstechniken** aus.

## Clips

Im Clips-Ordner sichten Sie die **Daten** und erstellen Vorschaubilder, damit Sie die Szenen zuordnen können.



## Clips Editor Galerie Upload Online

### Clips

### Songs

Liberty City Hardcore

Maximum Penalty - "All Your Boyz"

Underdog - "Back to Back"

Murphy's Law - "A Day in the Life"

Leeway - "Enforcer"

Sick of it All - "Injustice System"

Gro-Wags - "It's the Limit"

Sheer Terror - "Just Can't Hate Front"

Bad Brains - "Right Brigade"

Killing Time - "Tell Tale"

Agnostic Front - "Victim in Pain"

K109 The Studio

Fusion FM

ElectroChoc

Text

Übergänge

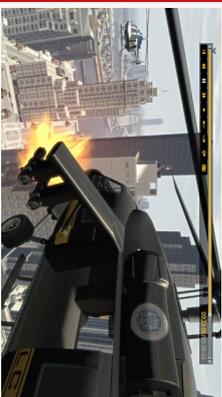
### GameStar 4 teh win!

00:00:00 / 02:57:62



## Kameraposition

Mit der Taste »M« setzen Sie Markierungen innerhalb des Clips und weisen diesen **Kameraeinstellungen** zu.



## Geschwindigkeit

Innerhalb jedes markierten Abschnitts bestimmen Sie Parameter wie **Musiklautstärke** oder **Spieltempo**.



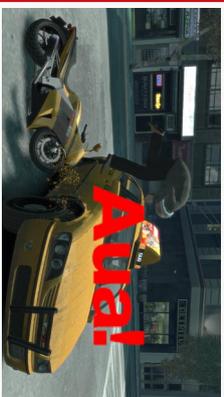
## Effekte

Die Szenen können Sie mit Effekten belegen und erzeugen so mal Film-Noir-Stimmung, mal **Comic-Look**.



## Kommentare

Blenden Sie **Texte** ein. In unserer Testversion funktioniert die genaue Positionierung allerdings nicht richtig.



## Rendering

Zum Abschluss errechnet der Editor aus Ihren Vorgaben ein fertiges Video in **drei wählbaren Auflösungen**.



**Clips**

**Songs**

Liberty City Hardcore

Maximum Penalty - "All Your Boyz"

Underdog - "Back to Back"

Murphy's Law - "A Day in the Life"

Leeway - "Enforcer"

Sick of it All - "Injustice System"

Gro-Wags - "It's the Limit"

Sheer Terror - "Just Can't Hate Front"

Bad Brains - "Right Brigade"

Killing Time - "Tell Tale"

Agnostic Front - "Victim in Pain"

K109 The Studio

Fusion FM

ElectroChoc

Text

Übergänge

**GameStar 4 teh win!**

00:00:00 / 02:57:62

00:38:41

01:52:15

00:05:06

00:21:39

00:00:00

00:22:20

00:44:40

01:06:61

01:28:81

01:51:01

02:13:22

02:35:42

**(00:00:00) Sick of it All - "Injustice System"**

Zieler Textfelder auf den Zeitbalken, um deinem Video Titel hinzuzufügen

**IN GALERIE EXPORTIEREN!**

LEERTASTE VORSCHAU F6 SPEICHERN ESC ZURÜCK

WEB 720p 1080p

**Tolle Welt**

**Michael Trier:** Ich habe ja viel gelesen über den neuen Rockstar-Titel. Nicht nur in klassischen Spielemedien, auch in eher untypischen Publikationen wie der Financial Times Deutschland.



michael@gamestar.de

Und habe nur die Hälfte der Lobhudeleien geglaubt nach meinen Erfahrungen mit San Andreas. Das hat mich, im Unterschied zu den meisten Kollegen, schon nach relativ kurzer Zeit ziemlich kalt gelassen. Umso größer jetzt die Überraschung bei GTA 4: Diese Welt ist wirklich großartige inszeniert, GTA 4 definiert das Genre der Offenen-Welt-Spiele neu. Hier kann ich komplett versinken, immer Neues entdecken und mich diebisch am augenzwinkernden Humor der Entwickler freuen. GTA 4 ist mein temporäres virtuelles Zuhause.

**Pulp Fiction**

**Daniel Visarius:** GTA 4 ist ein Spiel mit zwei Ebenen. Freunde der Unterhaltung ergötzen sich an der schonungslos offen dargestellten Gewalt, tiefgründigere Spieler nehmen sich Zeit für die konsequente Satire auf die USA und deren Medienlandschaft. Da erklären Fernsehserien ziemlich bissig die amerikanische Eroberungspolitik in der Zeit seit dem Zweiten Weltkrieg, da trägt die Freiheitsstatue einen Starbucks-Becher in der Hand. Als Spiel an sich ist GTA 4 groß, organisch, echt, packend inszeniert. Das einzige, was mich stört, sind die doch arg tödungslastigen Missionen nach dem Motto: Suche ihn, töte ihn, und knöpfe dir später noch den vor. Fürs nächste GTA wünsche ich mir außer Verfolgungen und Töten auch »Verhandlungsmissionen«, einfach mehr Rollenspiel-Elemente.



daniel@gamestar.de

**Abgehakt**

**Hendrik Weins:** Ja, GTA 4 sieht auf dem PC nochmal ein deutliches Stück besser aus als auf der Xbox 360, und für mich erhöht eine gute Optik den Spielspaß. Kantenglättung, hohe Weitsicht, schönere Bäume und mehr Verkehr auf der Straße beleben das Spiel ungemein. Aber, und das musste ja kommen, ich habe GTA 4 bereits auf der Xbox 360 durchgespielt, vor gut einem halben Jahr – ein neues Ticket in den New-York-Verschnitt spare ich mit deswegen. Anfang Dezember zieht es mich ins echte New York, spätestens da kann ich überprüfen, in wie weit Liberty City mit dem großen Vorbild mithalten kann – zumindest die Grafik dürfte in NY noch besser sein. Wer sich bis jetzt allerdings noch nicht in Liberty City herumgetrieben hat, dem sei gesagt: GTA 4 rockt!



hendrik@gamestar.de



Niko ist gelegentlich auch mal in **Innenlevels** unterwegs.



Mit dem Bordcomputer eines Polizeiautos starten Sie **Verbrecherjagden**.

schnell langweilen. Wir dürfen zwar sämtliche Verabredungen ablehnen, dann gehen uns aber Vorteile verloren. Sind wir einem der Charaktere nämlich durch regelmäßige Treffen besonders sympathisch geworden, hilft der uns in Zukunft. Der Dauerkiffer Little Jacob etwa kommt dann bei Anruf mit einem Kofferraum voller Knarren vorbei, Roman schickt uns ein Gratis-Taxi. Niko darf sich sogar Mädels anlachen. Im Internet-Café (ja, **GTA 4** hat sein eigenes Internet samt Chat-Rooms, E-Mails und Kleinanzeigen!) lernen wir so etwa eine Juristin kennen, die uns, nachdem wir sie lang genug betört haben, per Anruf drei Fahndungssterne wegzaubert.

**Sechs-Sterne-Menü**

Fahndungssterne! Endlich wieder ein bekanntes Spielelement: Wie in den Vorgängern reagiert die

Polizei auf unsere Aktionen mit bis zu sechs Verfolgerstufen. Allerdings lassen sich die Cops jetzt auch ohne kostenpflichtige Autolackiererei abhängen. Die Fahndung beschränkt sich nur auf einen Umkreis um den Polizisten, der uns bei unserer Schandtat beobachtet hat. Auf Stufe 1 sind das nur wenige hundert Meter. Kommen wir aus dem Bereich heraus und halten ein paar Sekunden die Füße still, wird die Suche abgeblasen. Sieht uns jedoch ein zweiter Polizist, verlagert sich das Fahndungsgebiet zu dessen Position. Kleine Vergehen machen wir damit schnell ungeschehen, und sogar bis zu vier Sterne können wir mit viel Geschick und Glück wieder loswerden. Bei fünf oder sechs Sternen umfasst das Fahndungsgebiet jedoch ganz Liberty City. Dann hilft meistens auch keine Lackiererei mehr. Denn wenn uns ein Polizist bei der Einfahrt in



Eine **Bootsfahrt**, die ist schwankig – GTA 4 simuliert Wellengang.

**Freizeit in Liberty City**



Sie können jederzeit verschiedene Minispiele ausprobieren, zum Beispiel Billard, Bowling oder **Darts**.



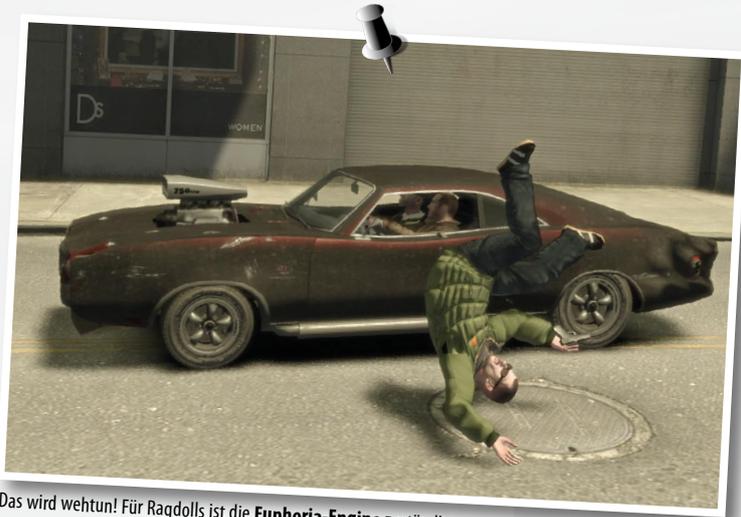
GTA 4 bietet zahlreiche **Unterhaltungs-Shows**, darunter sogar eine des englischen Komikers Ricky Gervais.

die Werkstatt sieht, behalten wir alle Fahndungssterne – ein wesentlich glaubwürdigeres System als bei den Vorgängern.

**Ausgekochtes Schlitzohr**

Die Polizei in **GTA 4** ist nicht nur dafür da, uns zu jagen. Ständig sind die Cops irgendwo im Einsatz, schlichten Schlägereien, verfolgen Räuber oder verhaften andere Spitzbuben. Ein weiterer Grund, warum sich dieses Spiel so echt anfühlt. Und warum wir gar nicht so darauf aus sind, einfach mal komplett durchzudrehen und alles zusammenschießen – die Polizisten sind doch auch nur Menschen, die ihren Job machen, denken wir. Aber natürlich gibt's in **GTA 4** jede Menge gute Gründe, ordentlich Kraxall zu veranstalten. Niko verdingt sich nach und nach für wechselnde Auftraggeber, fährt mal Drogen von A nach B, stellt mal Bomben-Trucks ab, überfällt hin und wieder irgendwen oder begeht auch mal einen Auftragsmord. Mit der Zeit lernen wir den Menschen Niko dabei immer besser kennen, und tatsächlich: Der Spitzbube wird zusehends sympathischer.

Ab und zu erleben wir Einsätze, die aus dem Standard-Raster fallen. Zum Beispiel sollen wir einen Rivalen in seiner Wohnung erledigen. Dazu besorgen wir uns ein Scharfschützengewehr und steigen auf das Haus auf der anderen Straßenseite. Unser Opfer hockt wohl gerade vor der Glotze.



Das wird wehtun! Für Ragdolls ist die **Euphoria-Engine** zuständig.

Verständlich, denn **GTA 4** bietet mehrere Fernsehsender mit irrwitzigem, stundenlangem Programm. Allerdings sehen wir den Burschen durchs Zielfernrohr nirgends, sondern nur den Flimmerkasten und ein Telefon. Aber halt: Auf dem Telefondisplay steht ja die Nummer! Wir zücken unser Handy, tippen die Durchwahl ein und lassen klingeln. Nun hebt der Bursche seinen Hintern von der Couch und stellt sich ans Fenster. Bam! Mission abgeschlossen.

Wir dürfen zwar nicht während eines Auftrags speichern, können uns dafür aber nach jedem Missionsabbruch direkt zum Startpunkt zurück teleportieren lassen. Das spart Zeit und unnötiges Herumfahren. Cool: Für jeden Einsatz mit Komplizen gibt es drei verschiedene Dialogsätze. Wiederholen wir also einen solchen Auftrag, laufen die Gespräche zwischen Niko und seinen Begleitern beim zweiten und dritten Anlauf anders ab als zuvor.

### Offenes Büffet

An der grundsätzlichen Mechanik der **GTA-Reihe** ändert sich in Teil 4 nicht viel: Wie schalten nach und nach neue Ortsteile und Auftraggeber frei und verbringen viel Zeit mit wilden Schießereien und coolen Verfolgungsjagden. Hat man sich erst mal an die trägen Karren gewöhnt, bietet **GTA 4** die tollsten Rennszenen des Action-Genres. Es macht einen Riesenspaß, mit einem der unzähligen Fahrzeuge durch die Stadt zu heizen, Sprungschancen zu suchen oder einfach nur Blechschäden zu verursachen. Das Schadensmodell gleicht dabei dem von **Flatout 2** oder **Burnout Paradise**, so detailliert gehen die Autos zu Bruch. Apropos Details: Es ist unglaublich, wie viel Mühe sich Rockstar North mit Kleinigkeiten gegeben hat. Niko wird zum Beispiel während der Fahrt von der Euphoria-Engine im Sitz hin und her geworfen, er macht echte Lenkbewegungen, und legen wir den Rückwärtsgang ein, dreht sich der Kerl sogar um und schaut durch die Heckscheibe. Irre!

Die Feuergefechte sind mittlerweile ein wenig anspruchsvoller geworden, denn Niko kann auf Knopfdruck in Deckung gehen und sogar blind um Ecken feuern. Seine Gegner tun das zwar auch, sind ansonsten aber seit **San Andreas** auch keine schlaueren Kämpfer geworden. Die Kerle stehen gerne mal untätig herum und lassen sich abknallen. Die eigentliche Herausforderung an die KI ist jedoch, die Bewohner von Liberty City zu verwalten – und das meistert sie bravourös. Erstaunlich, dass in dieser riesigen Stadt nicht ständig Leute überfahren werden, Autos gegen Häuser krachen oder Sachen explodieren. Denn dafür sind ja Sie zuständig. Nur weil wir in **GTA 4** bislang möglichst wenige Polizisten nieder-

### Grandios Theft Auto

**Fabian Siegmund:** Auf meiner Xbox 360 hat mich **GTA 4** kalt gelassen. Da hat es wohl eine Maus gebraucht, um mir die Augen zu öffnen: **GTA 4** ist ein Meisterwerk! Unglaublich, was Rockstar North für eine Spielwelt geschaffen hat. Die Auto-Passagen alleine könnten schon ein Spiel füllen, und dann kommen da noch die Schießereien, das Radio, das Fernsehprogramm, die Shows, die Charaktere und die Story hinzu. Sandkasten-Spiel? Das ist ja schon fast eine Parallelwelt!



fabian@gamestar.de

gestreckt, möglichst wenige Passanten überfahren und möglichst wenige Kumpels verprellt haben, müssen Sie das ja noch lange nicht genauso machen. In diesem Spiel können Sie tun, was Sie wollen. Nun ja, in einem gewissen Rahmen, versteht sich. **FAB**

### Rockstar-Humor



Die Entwickler haben sich wieder eine Menge skurriler Marken wie **Pißwasser-Bier** einfallen lassen.



Alle **Geheimnisse** finden Sie im spielinternen Internet unter [www.whattheydonotwantyoutoknow.com](http://www.whattheydonotwantyoutoknow.com).

## GTA 4 ACTIONSPIEL

**ENTWICKLER** Rockstar North (GTA San Andreas, GS 08/05: 90 Punkte)  
**PUBLISHER** Take 2 **TERMIN (D)** 3.12.2008  
**SPRACHE** Englisch (deutsche Untertitel) **CA. PREIS** 45 Euro  
**AUSSTATTUNG** DVD-Box, 2 DVDs, 32 Seiten Handbuch **USK** keine Jugendfr.

---

### GENRE-CHECK

**SOLOSPIELZEIT** 60 Stunden

Die exzellent erzählte Story treibt uns voran.

**GENRE** Action

**SZENARIO** realistisch   fiktiv

**FREIHEIT** linear   offene Welt

**HANDLUNG** einfach   komplex

**GEWALT** keine   brutal

**SPIELABLAUF** Action   Taktik

---

### ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

**EINSTIEG** leicht   schwierig

**SPIELMECHANIK** einfach   komplex

**SPIELTEMPO** langsam   schnell

**HILFEN** Tutorial-Missionen, Texthilfen

**SPEICHERSYSTEM** automatisches Speichern, Speichern im Unterschlupf

---

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,8 GHz Intel A64 3700+ AMD 1,0 GB RAM 14,9 GB Festplatte	Core 2 Duo E4400 A64 X2/4000+ AMD 2,0 GB RAM 14,9 GB Festplatte	Core 2 Duo E8600 AMD Phenom 9650 4,0 GB RAM 14,9 GB Festplatte

**PROFITIERT VON** Mehrkern-Prozessoren, Gamepad

**BILDFORMATE** 4:3  5:4  16:9  16:10  **KOPIERSCHUTZ** Securom

**TON** Stereo  4.0  5.1  6.1  7.1

---

### BEWERTUNG

<b>GRAFIK</b>	+ Ragdoll-System + Wettereffekte + Weitsicht + teils ungelenke Animationen + gelegentliche Bildfehler	9 / 10
<b>SOUND</b>	+ toller Soundtrack + irrwitzige Radio- und Fernsehsendungen + hervorragende englische Sprecher	10 / 10
<b>BALANCE</b>	+ Trainingsmissionen + Wiederholungsoption nach einem vermesselten Einsatz + schwankender Schwierigkeitsgrad	9 / 10
<b>ATMOSPHÄRE</b>	+ ungewöhnlicher Hauptdarsteller + glaubwürdige Spielwelt + großartige Popkultur-Satire + unzählige Details	10 / 10
<b>BEDIENUNG</b>	+ endlich Maus und Tastatur + etwas schwammige Niko-Steuerung + kein freies Speichern	8 / 10
<b>UMFANG</b>	+ große Spielwelt + über 30 Stunden Hauptstory + massig Minispiele und Nebenaufträge + Video-Editor + kompakter Nachbau von New York + Kopien New Yorker Wahrzeichen + Innenlevels + zahlreiche Geschäfte und Kneipen	10 / 10
<b>LEVELDESIGN</b>	+ gute Stadtverwaltung + geschickte Auto-KI + Cops lassen sich auf Stufe 1 zu leicht abhängen + Gegner im Feuergefecht dumm	7 / 10
<b>WAFFEN &amp; EXTRAS</b>	+ unzählige Autos und Motorräder + Boote und Hubschrauber + Kumpels mit Spezialfähigkeiten + Deckungssystem	10 / 10
<b>HANDLUNG</b>	+ packend wie ein Film + Figuren wie aus einem Tarantino-Streifen + Nikos Charakter und Motive erschließen sich nach und nach	10 / 10
<b>PREIS/LEISTUNG</b>	<b>Sehr gut</b>	
<b>FAZIT</b>	<b>Halb Action, halb Satire, ganz Meisterwerk.</b>	

TECHNIK-CHECK

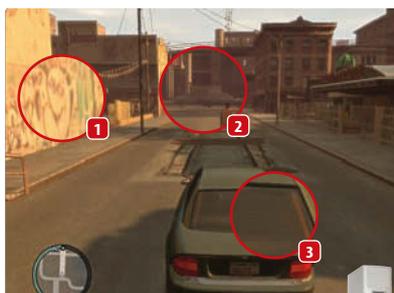
GTA 4



**STANDARD-PC**  
ATHLON 64 X2 4000+ - 1,0 GBYTE RAM - GEFORCE 8600 GT

► 1024x768 ► niedrige Details

In minimalen Details läuft GTA 4 zwar auch auf älteren Rechnern, verwaschene Texturen **1**, eine geringe Sichtweite **2** und niedrige Detaildistanz **3** machen das Spiel aber unansehnlich. Ein Doppelkern-Prozessor ist zudem Pflicht.



**MITTELKLASSE-PC**  
ATHLON 64 X2/5000+ - 2,0 GBYTE RAM - GEFORCE 8800 GT

► 1280x1024 ► hohe Details

Der Unterschied zu niedrigen Details ist deutlich – vor allem in Bewegung. Gut zu sehen sind die höhere Detaildistanz **3** und Sichtweite **2**, im Vergleich zu maximalen Details fallen nur die Texturen **1** schlechter aus.



**HIGH-END-PC**  
CORE 2 QUAD Q9300 - 4,0 GBYTE RAM - GEFORCE GTX280

► 1680x1050 ► sehr hohe Details

Selbst auf einem Highend-PC mit Vierkern-Prozessor und 4,0 GByte Arbeitsspeicher läuft GTA 4 nicht immer ruckelfrei. Aber Texturschärfe **1** und Sichtweitenmaximum **2** beeindrucken auch erfahrene PC-Spieler.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



Im rechten Bild verschwimmen die Details der Wolkenkratzer im Hintergrund deutlich, die Texturen des Bodens wirken arg verwaschen, und die Fähnchen verpixeln extrem – selbst Niko verliert grafisch gegenüber den maximalen Detaileinstellungen. Mit allen Reglern auf Anschlag (links) werden Boden und weit entfernte Objekte optimal dargestellt, auch keine Pixelkanten verunstalten mehr die Fähnchen.

TECHNIK-TIPPS

► GTA 4 hat in unserer Testversion arge Probleme mit Radeon-Karten. Egal welche Karte wir testeten, stets stürzte das Spiel beim Start ab. Take 2 versicherte uns, dass der Fehler bis zur Veröffentlichung des Spiels behoben sein wird. Wir empfehlen aber allen Radeon-Besitzern, abzuwarten: Einen ausführlichen Technik-Check der endgültigen Verkaufsversion liefern wir online unter [www.gamestar.de](http://www.gamestar.de) nach.

► Geforce-7-Karten produzierten mit unserer GTA-4-Version üble Grafikfehler. Teilweise ließen sich die Probleme durch einen Wechsel auf den Desktop lösen. Auch hier beschwichtigt Take 2, die Problemlösung sei in Arbeit.

► GTA 4 benötigt zwingend Doppelkern-Prozessoren, in unserem Test mit einem ein-

fachen Pentium 4 stürzte das Spiel sofort ab.

► Sie müssen den »Rockstar Games Social Club« zwingend mitinstallieren. Der fragt nun nach jedem PC-Start nach einem Login, und ob Sie GTA 4 nun spielen wollen. Sie werden das Programm nur los, indem Sie es aus dem Autostart entfernen. Am einfachsten funktioniert das mit dem Microsoft-Tool AutoRuns, das Sie unter [www.technet.microsoft.com/en-us/sysinternals/b722c767-9242-4678-b167-00d1070db063](http://www.technet.microsoft.com/en-us/sysinternals/b722c767-9242-4678-b167-00d1070db063) finden können. Nach dem Start von AutoRuns wechseln Sie in den Reiter »Logon« und entfernen den Haken bei RG-SC – fertig.

Checkliste

- 14,9 GByte Speicherplatz
- Doppelkern-Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN

Steuerung	Audio	Anzeige	Grafiken
Videomodus		1280 x 1024 (60 Hz)	
Bildformat		4:3	
Texturenqualität		Hoch	
Renderqualität		Hoch	
<b>2</b>	Sichtdistanz	25	
<b>3</b>	Detaildistanz	37	
	Fahrzeugdichte	26	
	Schattendichte	3	
Autom. Konfiguration			
Benchmark-Test			
<b>1</b>	Ressourcennutzung	779 / 729 MB	

**1** GTA 4 bemisst die Leistungsfähigkeit Ihres Systems nach dem Grafikspeicher. Das bedeutet: Wenn Sie eine Geforce 9500GT mit 1,0 GByte Videospeicher haben, schätzt GTA 4 diese als leistungsfähiger ein als eine weit schnellere Geforce GTX 260 mit »nur« 896 MByte. Vor allem hohe Auflösungen nutzen den Grafikspeicher voll aus; zum Beispiel konnten wir mit unserer Geforce 8800 Ultra mit 768 MByte

keine höhere Auflösung als 1280x1024 einstellen, für höhere Werte hätten wir auf mittlere Textur-Einstellungen zurückschalten müssen.

**2** Direkt abhängig vom Grafikkartenspeicher ist neben Auflösung und Texturqualität auch die Sichtdistanz.

**3** Von der Ressourcennutzung unabhängig sind dagegen die Einstellungen für Detaildistanz, Fahrzeugdichte und Schattendichte.

SO LÄUFT GTA 4 AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	6600 GT	6800 GT	8800 Ultra					
Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT					
Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2	
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX		
Geforce 8/9/GTX	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800GT/GS	9800 GTX	
Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	3870 4850 4870	
PROZESSOR	2,0 GHz		3,2 GHz		3,8 GHz		D 950	
Pentium 4 / D	2,0 GHz		3,2 GHz		3,8 GHz		D 950	
Athlon 64	3200+		3500+		4000+		FX-57	
Athlon 64 X2	3800+		4400+		5000+		6000+	
Phenom	8450		8750		9500		9850 9950	
Core 2 Duo	E4300		E6300		E6600		Q6600 Q9500	
Core 2 Quad	Q6600		Q9500		Q9600		Q9650	
3 Speicher in MB	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584

4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 minimale Details	läuft so flüssig: 1280x1024 Mittel Render: Maximal Rest: Maximal	läuft so flüssig: 1680x1050 Hoch Render: Maximal Rest: Maximal
LEGENDE	Unser GTA4-Version stürzte mit Radeon-Karten ab. Laut Take 2 soll der Fehler in der Verkaufsversion aber behoben sein.			