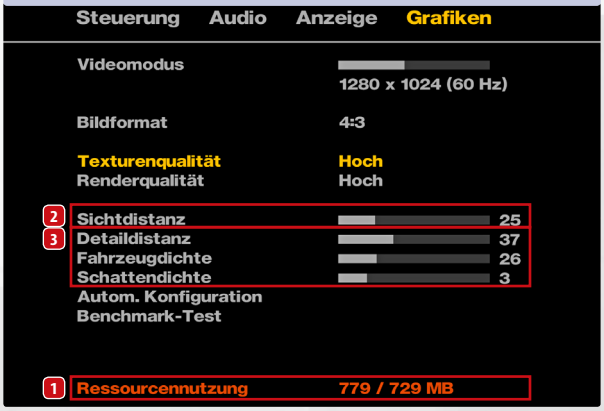
# GTA 4 Technik-Check

**GTA-Spieler klagen über magere Performance, den komplizierten Kopierschutz und ständige Abstürze. Wir erklären, wie Sie am besten spielen können.**

**WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN IN DER ÜBERSICHT**




1 GTA 4 bemisst die Leistungsfähigkeit Ihres Systems nach dem Grafikspeicher. Das bedeutet: Wenn Sie eine Geforce 9500 GT mit 1,0 GByte Videospeicher haben, schätzt GTA 4 diese als leistungsfähiger ein als eine vielfach schnellere Geforce GTX 260 mit »nur« 896 MByte. Vor allem hohe Auflösungen und die Texturen nutzen den Grafikspeicher voll aus. Zum Beispiel konnten wir mit einer Geforce 8800 Ultra mit 768 MByte keine höhere Auflösung als 1280x1024 einstellen, wenn wir mit hohen Texturen spielen wollten. Auch aus Leistungsgründen sollten Sie im Spiel momentan auf mittlere Textur-Einstellungen zurückschalten.

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.

## TECHNIK-TIPPS

In der letzten Ausgabe haben wir den Technik-Check mit unserer Testversion durchgeführt. Trotz gegenteiliger Versprechen von Rockstar sind die wesentlichen Probleme auch in der Verkaufsversion enthalten. Ob der erste Patch daran etwas ändert, konnten wir nicht prüfen – die neuen Dateien erreichten uns nicht mehr rechtzeitig.

### Hardware

- GTA 4 profitiert nur wenig von einer High-End-Grafikkarte. Der Vergleich zwischen einer Geforce 8800 GT und einer GTX 280 ergab einen Unterschied von nur wenigen fps.
- Mit 2,0 GByte RAM oder weniger treten Nachladeruckler auf. In Anbetracht der niedrigen Preise raten wir zum Aufrüsten – 2,0 GByte kosten nur 40 Euro.
- GTA 4 benötigt Doppelkern-Prozessoren. In unserem Test mit einem Pentium 4 stürzte das Spiel sofort ab.
- Zum flüssigen Spielen unserer mittleren und hohen Einstellungsvorschläge ist mindestens ein Dreikernprozessor Pflicht, besser ist aber eine CPU mit vier Kernen.
- Die Grafik der PC-Version kann die der Konsole deutlich übertreffen. In voller Pracht ist das Spiel allerdings erst mit der Hardware des nächsten Jahres zu genießen. So der offizielle Kommentar von Rockstar Games, der auch durch unsere Messungen bestätigt wird. Mit der Konsole vergleichbare Grafikeinstellungen:
  - Texturen: Mittel
  - Renderqualität: Mittel
  - Sichtdistanz: 21
  - Detaildistanz: 10
  - Fahrzeugdichte: 50
- Maximale Fahrzeugdichte macht die Rush Hour besonders authentisch. Allerdings bauen Sie sich damit selbst Stolpersteine in kniffligen Missionen. Wir empfehlen den Konsolenwert von 50.

### Mindestanforderungen

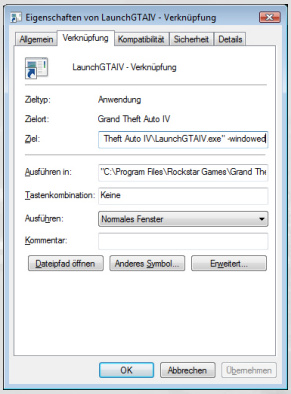
- 14,9 GByte Festplattenplatz
- Zweikern-Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte
- DirectX 9.0c

### Unsere Empfehlung

- Vierkern-Prozessor
- 3,0 GByte RAM
- Shader-3.0-Karte

### Radeon-Probleme

- GTA 4 hat arge Probleme mit Radeon-Karten. Egal mit welcher Karte, das Spiel stürzt beim Start ab. Wenn das Spiel mit einer Radeon überhaupt startet, dann beim ersten Mal. Danach ist meist Feierabend. Bevor ein Patch das Problem behebt, empfehlen wir allen Radeon-Besitzern, von einem Kauf abzusehen.
- Mit dem neuen Catalyst-8.12-Treiber gelang es uns einigermaßen zuverlässig, das Spiel mit jedem Windows-Neustart je einmal zu starten.




Per **Verknüpfung** startet GTA im Fenster.

- Zumindest auf Radeon-HD-4000-Karten funktioniert teils folgende Lösung: Starten Sie GTA im Fenstermodus. Dazu erstellen Sie eine Verknüpfung zur GTALauncher.exe im Installationsverzeichnis. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf diese Verknüpfung und wählen Sie »Eigenschaften«. Unter »Ziel« setzen Sie hinter die letzten Anführungsstriche ein Leerzeichen und anschließend »-windowed« (ohne Anführungsstriche). Zuletzt speichern Sie die Änderungen, kopieren die Verknüpfung auf Wunsch auf Ihren Desktop und spielen – hoffentlich – GTA 4.
- Andere Lösungsansätze, um GTA 4 auf Radeon-Karten zum Laufen zu bringen, konnten wir nicht nachvollziehen. Vereinzelt gibt es allerdings Berichte von Käufern, die problemlos mit Radeon-Karten spielen können. Anhaltspunkte für einen Lösungsansatz können wir bei diesen Meldungen nicht feststellen.
- Mangels Shader Model 3.0 streikt GTA auf der X800-Serie.

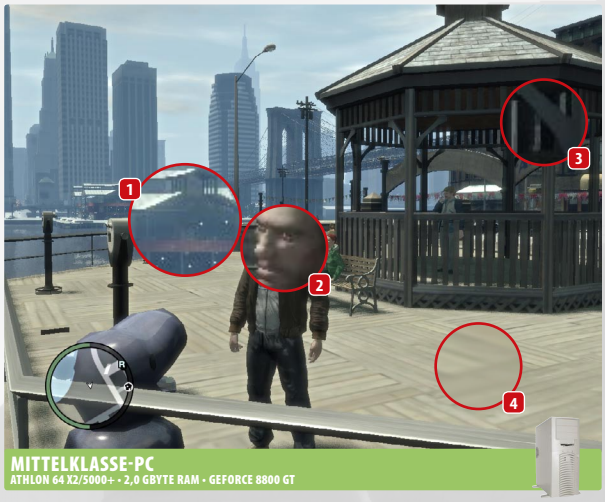
### Geforce-7-Stolperstein

- Geforce-7-Karten produzierten mit der Verkaufsversion von GTA üble Grafikfehler, besonders die Schatten und der Himmel werden falsch dargestellt. Zudem tauchen massive Beleuchtungsfehler auf. Diese ließen sich durch Groß- und Kleinschalten mit Alt + ⇪ entfernen. Außerdem sehen Sie den Stadtplan genauso wenig wie die Energieanzeige. Nur Ihre Position im Nichts und die Himmelsrichtung sind ansatzweise zu erahnen.
- Der im Internet kursierende Vorschlag, die Beta des Forceware-Treibers 180.60 für Windows Vista beziehungsweise 180.70 für XP zu installieren, schlug fehl, da die Forceware-Treiber ab Version 180 keine Geforce-Karten der 7000er-

**Mittagssonne** in GTA 4 mit einer Geforce-7-Karte

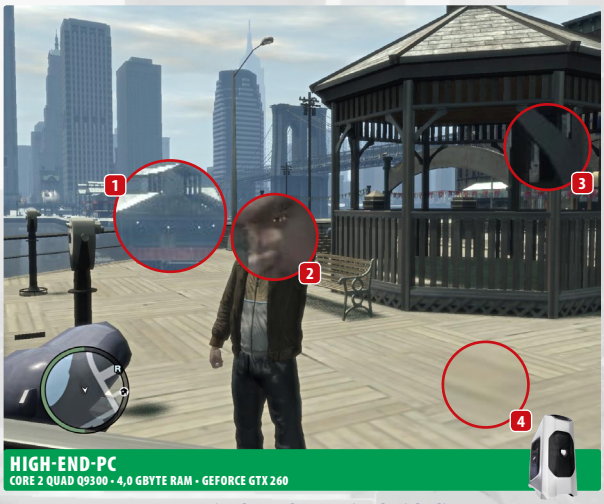
▸ 1024x768 ▸ minimale Details

In minimalen Details reduziert sich die Sichtweite 1, die Texturen sind matschig 4 und Gitterstrukturen verpixeln aufgrund der niedrigen Auflösung 3.



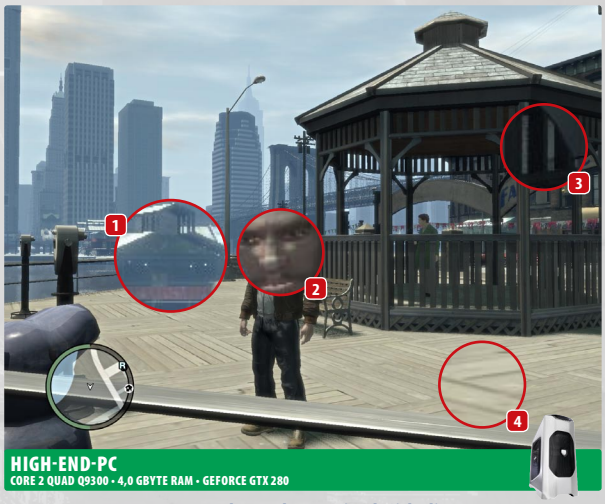

▸ 1280x1024 ▸ Texturen: Mittel, Render: Maximal, Sicht: 15, Rest: Mittel

Auf einem Mittelklasse-PC sehen Sie weiter 1 als in minimalen Details, im Vergleich zu maximalen Details fallen hauptsächlich die Texturen 4 schlechter aus .




▸ 1680x1050 ▸ Texturen: Mittel, Render: Maximal, Sichtdistanz: 25, Rest: Max

Selbst auf einem High-End-PC läuft GTA 4 nicht perfekt. Detail-, Sichtdistanz 1, Fahrzeug- und Schattendichte können Sie gegenüber dem Mittelklasse-PC aber anheben.




▸ 1680x1050 ▸ Texturen: Hoch, Render: Maximal, Sichtdistanz: 63, Rest: Max

So könnte GTA aussehen: Mehr als eine Sichtdistanz von 63 1 lässt sich derzeit nicht mit hohen Texturen kombinieren. Dann läuft GTA 4 allerdings unspielbar.

Serie oder älter mehr unterstützen. Eine Verbesserung der Performance auf neueren Geforce-Karten konnten wir zudem nicht feststellen.

**Baustelle GTA 4**

- Nach der Aktivierung von GTA 4 über das Internet müssen Sie den »Rockstar Games Social Club« zwingend mit installieren, um GTA 4 spielen zu können. Ein Update von Games vor Windows Live und ein dazugehöriges Benutzerkonto sind ebenfalls Pflicht, da Sie sonst nicht speichern können.
- Der Benchmark-Test sagt nicht wirklich etwas über die Geschwindigkeit eines bestimmten Rechners aus. Zum Testen von Leistungsverbesserungen durch Detailreduzierung eignet er sich eingeschränkt. Bei Kontrollmessungen ergaben sich Schwankungen von 10 bis 20 Prozent. Dieses Phänomen trat auch im Spiel selbst auf.
- Installieren Sie alle Updates und Service Packs für Windows. Zusätzlich sollten Sie auch das .Net-Framework in den Versionen 1.1 und 3.5 sowie den aktuellen Adobe Flash Player installieren.
- Die allermeisten in den diversen Foren vorgestellten Lösungen für die bestehenden Probleme konnten wir auf keinem Testsystem dauerhaft reproduzieren. Dazu gehören der Offline-Modus ganz ohne Netzwerkverbindung und das Abschalten des Desktop-Fenstermanagers. Es ist auch die Rede davon, dass im Fenstermodus (siehe »Probleme mit ATI-Karten«) die Performance besser sei. Im Einzelfall mögen diese Tricks helfen, bei uns lief GTA, wenn überhaupt, auf Geforce-Karten zufriedenstellend. Es gibt aber auch Meldungen von Nvidia-Nutzern, bei denen das Programm ebenfalls den Start verweigert. Wie auch immer: Der technische Zustand der Verkaufsversion ist ungenügend. Take 2 und Rockstar behaupten zwar, die Probleme beträfen nur einen kleinen Teil der Spieler, das widerspricht aber einer Umfrage auf GameStar.de sowie unseren eigenen Erfahrungen. Bis ein Patch folgt, der die gröbsten Fehler ausbügelt, raten wir vom Kauf ab. Laut Rockstar sollte der bei Erscheinen dieses Heftes zum Download bereit stehen. FL

## 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 der Prozessor ausschlaggebend.

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 GRAFIKKARTE | Geforce 6 | 6600 GT | 6800 GT | 6800 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/GTS | 9800 GTX | GTX 260 |
| | Radeon HD | 2400 Pro | 2400 XT | 2600 Pro | 2600 XT | 3850 | 4670 | 3870 | 4850 | 4870 |
| 2 PROZESSOR | Pentium 4 / D | 2,0 GHz | 2,6 GHz | 3,2 GHz | 3,8 GHz | D 950 | 965 XE | | | |
| | Athlon 64 | | | 3200+ | 3500+ | 4000+ | FX-57 | | | |
| | Athlon 64 X2 | | | | 3800+ | 4400+ | 5000+ | 6000+ | | |
| | Phenom | | | | | 8450 | 8750 | 9500 | 9650 | 9950 |
| | Core 2 Duo | | | | | E4300 | E6300 | E6600 | Q6600 | Q9550 |
| | Core 2 Quad | | | | | | | Q6600 | Q9300 | Q9650 |
| 3 | Speicher in MB | 512 | 768 | 1.024 | 1.536 | 2.048 | 2.560 | 3.072 | 3.584 | 4.096 |

| 4 LEGENDE | | | | |
|---|---|---|---|---|
| technisch unmöglich | Auch in der Verkaufsversion stürzt das Spiel mit Radeon-Karten stets ab. Laut Take 2 soll der Fehler im ersten Patch behoben sein. | läuft so flüssig: 1024x768 minimale Details | läuft so flüssig: 1280x1024 Texturen: Mittel / Render: Maximal, Sichtdistanz: 15 Rest: Mittel | läuft so flüssig: 1680x1050 Texturen: Mittel / Render: Maximal, Sichtdistanz: 25 Rest: Maximal |
| ruckelt stark | | | | |



Vermutung: Wahrscheinlich segnen bei Microsoft die gleichen Leute den Patch ab, die auch die Vollversion durchgewunken haben.