

Grand Theft Auto IV

Startprobleme

Der Spieleknaller des Jahres 2008 entpuppte sich auf dem PC für viele als technischer Rohrkrepierer. Wir erzählen die Vorgeschichte.

Als **Grand Theft Auto 4** am 29. April 2008 für die Konsolen erscheint, überschlagen sich nicht nur die Pixelautos, sondern auch die Kritiker: Der Titel heimst Traumwertungen ein, die Webseite metacritic.com errechnet in den ersten Tagen eine Durchschnittswertung von unglaublichen 99 Punkten. **GTA 4** – das perfekte Spiel? Davon ist zumindest die PC-Version weit entfernt, die sieben Monate nach der Konsolenausgabe auf den Markt kommt: Technische Probleme und immense Hardware-Anforderungen vergälten der Community die Freude.

Zornige Zocker

»Mein Spielspaß liegt voll im Keller, weil das Ding ruckelt«, empört sich ein GameStar-Leser, ein anderer grollt: »Mich hat GTA schwer enttäuscht, da es auf meinem System nicht im Ansatz spielbar ist« – die Rede ist jedoch

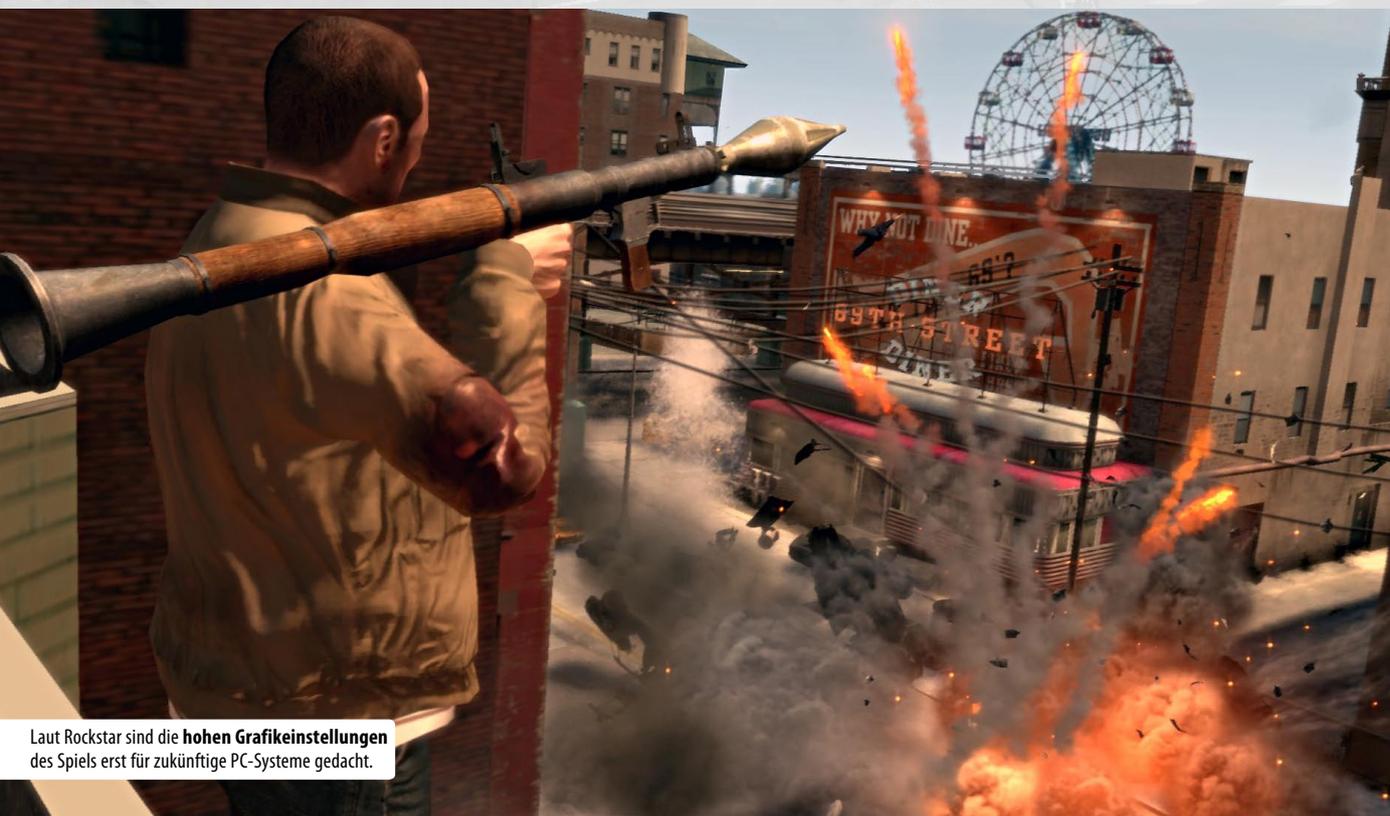
nicht von **GTA 4**, sondern von seinem Vorgänger **GTA 3**. Das sorgt bei seinem PC-Verkaufsstart im Mai 2002 für ähnlichen Ärger wie **GTA 4** heute, und für entsprechend zornige Leserbriefe an GameStar. **GTA 3** ruckelt sich auf den meisten Systemen zu Tode, versagt bei bestimmten Nvidia-Karten den Dienst und startet unter dem noch verbreiteten Windows 95 gar nicht erst. Der PC-Markt, der nur noch in Europa (vor allem in Deutschland) einigermaßen stark ist, scheint dem Entwickler-Konglomerat Rockstar seit damals noch fremder geworden zu sein. Nach **GTA San Andreas** (2004) bringen die Rockstar-Studios vier Jahre lang keine einzige PC-Umsetzung mehr heraus. Erst im Herbst 2008 erscheint die Portierung des Pennäler-Abenteuers **Bully: Die Ehrenrunde**. Deren technischer Zustand wirkt im Nachhinein wie ein böses

Omen für das kurz darauf folgende PC-**GTA 4**: **Bully** leidet unter schweren Leistungseinbrüchen selbst auf High-End-Rechnern. An **Crysis**-äquivalenter Funkegrafik kann's allerdings nicht liegen, denn das optisch veraltete Schülerspiel stammt noch aus Playstation-2-Zeiten. Es wurde von Rockstar schlichtweg schlampig auf den PC übertragen.

Flüchtige Fehler

Dass Nachlässigkeit auch der Grund für die **GTA 4**-Macken sein dürfte, lässt sich schon aus dem Unterschied zwischen US- und europäischen Versionen des Spiels herauslesen. Denn die amerikanischen Käufer hatten kaum mit Abstürzen zu kämpfen, entsprechend locker nahm die Rockstar-Zentrale in den Vereinigten Staaten zunächst wohl auch die ersten Signale aus Europa. Schließlich kommt ein Verdacht

auf, warum **GTA 4** hierzulande auf einigen Konfigurationen schon beim Laden abschmiert: Die Bildschirmtexte sind in europäischen Sprachen mitunter länger als die englischen Originale. Damit kommt das Startprogramm scheinbar nicht zurecht, es stürzt häufig ab. Wenn schon so nahe liegende Problemquellen übersehen werden, verwundert es kaum, dass **GTA 4** zunächst nicht auf Radeon-Karten läuft. Ein erster Patch nimmt sich der Kinderkrankheiten an. Das Update ist am 8. Dezember fertig, doch Rockstar darf ihn nicht sofort veröffentlichen: Weil **GTA 4** ein Teil des »Games for Windows«-Programms ist, muss das Update erst durch die Qualitätssicherung von Microsoft – und das dauert. Nach fünf Tagen erteilt Microsoft seinen Segen. Der Patch darf ausgeliefert werden und löst das leidige Absturzproblem gleich zu



Laut Rockstar sind die **hohen Grafikeinstellungen** des Spiels erst für zukünftige PC-Systeme gedacht.

Spielbeginn. Doch noch immer verursacht **GTA 4** auf manchen Systemen Ärger, insbesondere die Performance des Spiels lässt weiterhin sehr zu wünschen übrig. Bei unserem Redaktionsschluss hatte Rockstar nach eigenen Angaben bereits einen zweiten Patch fertig gestellt. Der schaffte es jedoch nicht rechtzeitig vor Drucklegung durch Microsofts Prüfstationen.

Lasche Leistung

Die heftigen Systemanforderungen, die **Grand Theft Auto 4** stellt, erklärt Rockstar damit, dass die höchsten Grafikeinstellungen »für kommende PC-Generationen« gedacht seien, ähnlich wie die ultrahohen Grafikeinstellungen bei **Crysis**. Dass eine derartige Zukunftsorientierung den Käufern schwer zu vermitteln ist, sickert mittlerweile auch bei Rockstar durch – die psychologische Komponente, heißt es hinter vorgehaltener Hand, habe man da wohl unterschätzt.

Die Grafikkarten-Hersteller Nvidia und ATI greifen Rockstar derzeit unter die Arme: Nvidia empfiehlt den **GTA 4**-Spielern einen Beta-Treiber, den die Firma bereits seit dem 2. Dezember anbietet. Der liefert tatsächlich einen gewissen Leistungsschub. Einige Tage später zieht ATI mit einem neuen Catalyst-Treiber gleich. Doch **GTA 4** bleibt ein Glücksspiel: Während es auf manchen Spitzenrechnern vor sich hin ruckelt, ermöglichen andere Minimal-Konfigurationen problemlos flüssige Verfolgungsjagden.

Kuschende Verkäufer

Nachdem klar wird, dass **GTA 4** bei vielen Käufern Probleme macht,



Neue Grafiktreiber und der erste Patch beheben solche schweren **Texturfehler** des Spiels. Die Performance lässt aber immer noch zu wünschen übrig.

richtet Rockstar Deutschland eine eigene Support-E-Mailadresse ein, unter der zahlreiche Kunden ihr Leid klagen. Eine detaillierte Umfrage unter knapp 200 GameStar-Lesern ergibt derzeit, dass nur gut die Hälfte der Teilnehmer **GTA 4** problemlos spielen kann, bei zwölf Prozent läuft das Spiel gar nicht oder nur sehr schlecht. Das bekommt auch der Handel zu spüren: Aufgrund zahlreicher Beschwerden entscheiden sich einige Media Märkte und Saturn-Filialen, enttäuschten Spielern **GTA 4** unbürokratisch umzutauschen. Einzelne Geschäfte warnen Nutzern von ATI-Karten sogar ausdrücklich vor dem Kauf des Programms. Valve, die **GTA 4** per Download über Steam anbieten, erstatten ebenfalls auf Wunsch den Kaufpreis. Grob geschätzt geben fünf bis zehn Prozent der Kunden ihr **GTA 4** zurück. Das sind zwar weniger, als die wütenden Kommentare der **GTA 4**-Spieler in den Online-

Foren nahe legen. Aber ein Produkt mit einer Ausfallquote von zehn Prozent ist dennoch für jeden Hersteller eine Blamage, die in anderen Branchen Rückrufaktionen zur Konsequenz hätte.

Rare Raubkopien

Ein zusätzlicher Grund für Rockstars halbherzigen PC-Einsatz dürfte der kräftezehrende Kampf gegen Raubkopierer sein. Schon bei **GTA 3** sorgte der Kopierschutz für starke Ruckler, selbst auf High-End-Maschinen. Bei **GTA 4** sollen Securom, eine Online-Aktivierung und die Community-Programme Games for Windows Live und Social Club das Rockstar-Werk vor Missbrauch schützen. Diese Masse an Sicherheitswällen kann auf die Spieleleistung drücken – und auf das Gemüt der Kunden. Die fühlen sich durch solche Zwangsinstallationen geängelt. Einen Etappensieg kann der Publisher Take 2 dennoch verzeichnen: Die erste voll lauffähige Raubkopie von **GTA 4** taucht erst eine Woche nach dem Verkaufsstart in den einschlägigen Online-Tauschbörsen auf, nicht schon eine Woche davor wie bei manch anderen Spielen. Die Einzelergebnisse von **Grand Theft Auto 4** spiegeln das Kräfteverhältnis zwischen den Plattformen und die Konsequenz der weit vorgezogenen Konsolenveröffentlichung wider: 2008 erwirtschaftet die **GTA**-Serie auf Xbox 360 und Playstation 3 über 900 Millionen US-Dollar Jahresumsatz, auf dem PC hingegen bislang nur knapp über 40 Millionen.

Zumindest in Sachen Verkaufserfolg kann Rockstar hierzu-

lande zufrieden sein. **GTA 4** geht im Jahr 2008 deutlich über 100.000 Mal über den Tresen, doppelt so oft wie zum Beispiel das qualitativ herausragende **Fallout 3**. In der Jahreshitliste 2008 (siehe Seite 116) steht es auf Platz 5 der meistverkauften Spiele, obwohl es erst im Dezember erschienen ist. Ein Einlenken wie seinerzeit bei **GTA 3** plant Rockstar deshalb nicht: Damals durften rucklergeplagte Spieler offiziell einen No-CD-Crack benutzen, wenn sie den vorher schriftlich beantragt hatten. **FAB**

Stimmen aus dem GameStar-Forum

»Da freut man sich seit Wochen auf ein Spiel, und dann macht einem ein dummes Hintergrundprogramm einen Strich durch die Rechnung!« Erbsenzähler

»Ich sehe nicht ein, 50 Euro für ein Spiel auszugeben, das auf meiner Radeon 4850 nicht läuft.« Schnapsa

»Wenn GTA 4 läuft, ist es genial.« Musikus

»GTA IV war eh der letzte PC-Teil. Über diese Rockstar-Portierungen müssen wir uns in Zukunft wohl keine Gedanken mehr machen.« Kameruner666

»Wenn man ein Spiel nicht erleben kann, weil es gar nicht erst startet, kann von Spaß keine Rede sein.« Jansen

»Ist ein großartiger Film schlecht, weil er nicht auf deinem DVD-Player läuft?« Rand al'Thor

»Wie lange wird es noch dauern, bis die Entwickler alle PC-Spieler vertrieben haben?« DarthGamer

»Das Spiel hat de facto keine Bugs. Allerdings braucht man dafür sehr gute Hardware. Das muss man unterscheiden.« XKL1



Das Rockstar-Spiel **Bully: Die Ehrenrunde** leidet ebenfalls unter Technikmängeln.