

Cheater in GTA Online

BETRUG UNTER GANGSTERN

Cheater und Modder terrorisieren Los Santos: Viele Spieler beschwerten sich bei GameStar über Probleme mit Betrügern in der Welt von GTA Online. Sie werfen dem Entwickler Rockstar vor, die Kontrolle über die Situation verloren zu haben und wahllos Spieler zu bannen. Ein genauer Blick in die Welt von GTA Online zeigt, warum das Problem mit Cheatern hausgemacht ist, und warum unterschiedliche Philosophien eine wichtige Rolle in der Community spielen. Von David Gillengerten



Daniel Kessler* ist sauer. Nach mehreren hundert Spielstunden in GTA Online steht für ihn fest, dass es so nicht weitergehen kann. Er bittet GameStar, sich des Themas anzunehmen. In seiner Nachricht beschwert sich der passionierte GTA-Online-Spieler vor allem über ein Ärgernis: Cheater. »Die Situation ist unhaltbar und bedarf eines öffentlichen Diskurses«, schreibt er. Ihm zufolge sind betrügerische Spieler ein großes Problem in der Onlineversion von Los Santos. Es gebe sie überall, sie beeinträchtigen den Spielspaß, und der Entwickler Rockstar lasse sie anstandslos gewähren. Eine Kritik, die sitzt. Schließlich ist GTA Online der Multiplayer-Abteiler eines der erfolgreichsten Spiele der vergangenen Jahre und ein lang ersehnter Traum vieler Spieler. Zeit, dem nachzugehen.

Klare Umfrageergebnisse

Eine Beschwerde bedeutet noch lange keinen handfesten Skandal, es könnte sich ja um einen Einzelfall handeln. Bei unseren jüngsten Probestartups mit dem neuen Bikers haben wir keine Betrüger getroffen, aber das muss nichts bedeuten. Mit einer Umfrage auf GameStar.de wollen wir uns einen besseren Überblick verschaffen und fragen unsere Leser, ob sie in GTA Online schon mal Kontakt mit Cheatern hatten. Die Ergebnisse spre-

chen eine klare Sprache: Von 2.350 Teilnehmern geben 1.908 an, Betrügern begegnet zu sein. Das entspricht 81 Prozent. 270 Befragte gaben an, nur davon gehört zu haben (11 Prozent). Und gerade einmal 177 Spieler haben noch keinen Schummler getroffen. Auch in den Kommentaren sind sich die Leser einig: »Für mich sind Cheater der Grund, weshalb ich GTA Online nach zwei bis drei Stunden nicht mehr spielen wollte.« Ein anderer User gibt zu bedenken, »dass das Spiel echt Spaß machen könnte, wenn man nicht alle fünf Minuten von einem Cheater in die Luft gejagt würde. Und ein Dritter lobt immerhin, dass es seit den DLCs Further Adventures in Finance and Felony sowie Cunning Stunts besser, davor aber unerträglich gewesen sei.

Die Umfrage und die zugehörigen Facebook-Kommentare machen klar: Bei den von Kessler angeprangerten Missständen handelt es sich um ein umfangreiches Problem von GTA Online. Das verdeutlicht auch der Blick auf die Liste der Vorwürfe, die Spieler gegen Cheater erheben. So konnten Umfrageteilnehmer angeben, welchen Arten von unerlaubter Schummelei sie begegnet sind. Besonders häufig kam demnach das Spawnen von Geld sowie der God-Mode vor, der Unsterblichkeit verleiht. Knapp gefolgt von der Teleportation, die Cheater sowohl auf

sich selbst als auch andere Spieler anwenden. Weiter abgeschlagen sind die Antworten »Unendliche Munition«, »Alle Waffen freischalten« und »Schnelles Rennen«. Immerhin: Über 50 Prozent der Teilnehmer gaben an, dass sie anderen Cheats begegnet seien, die unsere Umfrage nicht aufführt. Beispielsweise gab es Mods, die Schaden reflektierten – wer schoss, verletzte sich selbst. Oder Hacks, die massenhaft feindselige Klone von Spielern erstellen. Oder, oder, oder.

Neu ist das Problem ebenfalls nicht. Seitdem die Onlineversion des Sandbox-Spiels im Oktober 2013 für PS3 und Xbox 360 freigeschaltet wurde, finden sich Meldungen über Geld-Exploits regelmäßig in der Berichterstattung – vor allem nutzen Spieler Glitches, also Programmfehler aus, um sich mit Barem einzudecken. Immer wieder hatte Rockstar Schwierigkeiten, den Schummlern Herr zu werden. Inzwischen sind zwar viele Glitches bereinigt, doch noch im Mai 2015 berichtet der Blog Kotaku, dass Spieler, die von einem Cheater belästigt wurden, einen anderen Cheater um Hilfe bitten mussten. Und Anfang 2016 macht ein »Versicherungsbetrug« die Runde: Hacker zerstören ihre eigenen Vehikel, kassieren die zugehörigen Versicherungssummen dann aber von anderen Spielern, stehlen also deren Geld.



Ein Pulverfass der Emotionen

Unkontrollierte Betrüger, aufgebrachte User und ein hilflos wirkender Entwickler: GTA Online wirkt auch drei Jahre nach Release wie ein Pulverfass der Emotionen. Aber wie kann es sein, dass ein so großer Titel mit solch anhaltenden Problemen zu kämpfen hat? Woher kommen die Cheater und Hacker, die den Spielspaß in GTA Online zerstören? Und warum ist Rockstar nicht in der Lage, der Situation Herr zu werden? Die Entwickler möchten mit uns nicht darüber sprechen. Die Gründe liegen dennoch teilweise bei Rockstar und teilweise bei der Community. Beide Parteien haben dazu beigetragen, dass sich rund um das Spiel ein toxisches Verhältnis aufgebaut hat, das zunehmend für Unzufriedenheit sorgte. Vor allem aber wurzeln die Probleme in der Frage nach dem grundsätzlichen Wesen der GTA-Reihe und der allgemeinen Ausrichtung des Multiplayer-Ablegers von GTA 5. Um zu verstehen, wie dieser Konflikt entstehen konnte, genügt ein Blick auf die unterschiedlichen Genres, die GTA Online zu vereinen versucht. Eine Open-World-Sandbox verbindet sich mit einer MMO-artigen Rollenspielwelt: auf der einen Seite absolute Freiheit, kaum Restriktionen und kreatives Chaos – auf der anderen Seite vorgegebene Missionen, Level-Limitationen, Freischaltme-

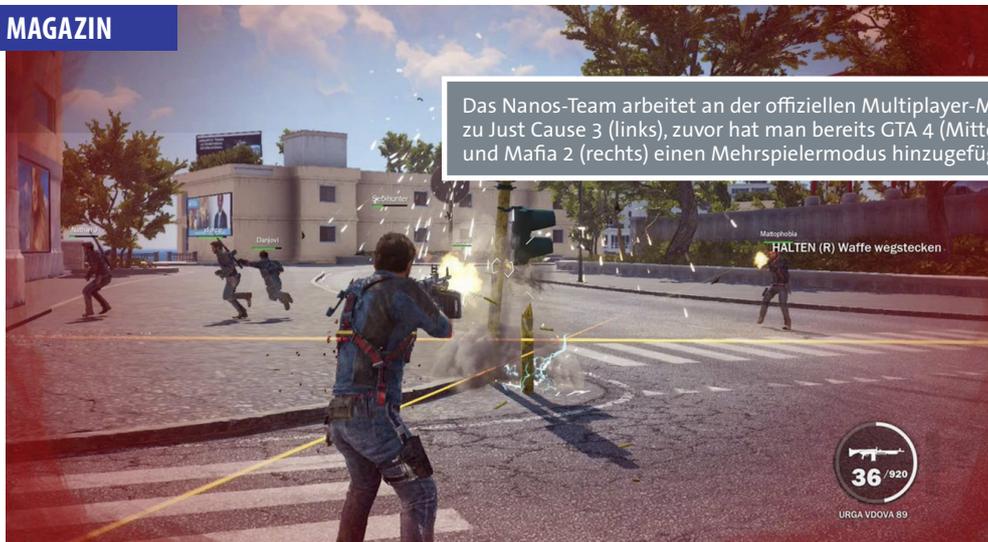
chanismen und ein enges Korsett, in das die offene Welt von Los Santos gezwungen wird.

»Was GTA Online versucht, ist ein schwieriger Spagat«, weiß auch Dennis Schlotterbeck. Er ist Marketing und Design Manager für das Mod-Entwicklerteam Nanos und kennt die gegensätzlichen Standpunkte in der Community des Spiels: »Manche Leute mögen GTA Online für seine restriktiven Aspekte wie das Grinding von Geld. Andere würden es lieber zu einem vollwertigen Sandbox-Spiel umbauen.« Beide Argumentationen spiegeln sich in oftmals verbissenen Community-Diskussionen wieder. Besonders klar zutage tritt der Konflikt zwischen beiden Gedankenwelten, wenn sich ein Cheater äußert, etwa auf der Website TheSixthAxis. Im Gastbeitrag »Warum ich in GTA online betrog« erzählt ein Spieler namens »Kitch«, wie er seinen eigenen Server erstellte, sich selbst virtuelles Geld erschummelte und seinen Charakter auf Level 263 brachte. Auslöser für sein Tun: Er wollte sich in der Onlineversion von Los Santos einfach austoben und Waffen sowie Vehikel nicht erst mühsam erspielen. Doch im Gegensatz zu richtigen Cheatern habe er niemandem Schaden zugefügt – es war ja sein eigener Server. Die Antwort der Leser zeichnet ein schon aus den Kommentaren auf GameStar.de und Fa-

cebook bekanntes Bild: Während die große Mehrheit ihn mit höhnischen Kommentaren und »Das geschieht dir Recht«-Sprüchen abkanzelt, zeigt eine Minderheit Verständnis – zumindest, solange er keinen anderen Spielern schadete. Ähnlich polarisierend geht es in den Kommentarspalten unter anderen Artikeln oder Forenbeiträgen zu, etwa auf Steam.

Grinding gegen Kreativität

Kitch hätte auch bei Daniel Kessler einen schweren Stand gehabt. Für den Verfasser der anfangs erwähnten Beschwerde ist der Grind ein essenzieller Bestandteil von GTA Online: »Für mich bedeutet es Spielspaß pur, wenn ich mir für eine ganze Woche vornehmen kann, so viel Geld heranzukarren, dass ich mir Fahrzeug X leisten kann, im Schweiß meines Angesichtes sozusagen.« Wie er sehen es viele Spieler: Für sie besteht der Reiz von GTA Online darin, Geld anzuhäufen, um mit immer größeren und schnelleren Autos über die Spielwiese von Los Santos zu cruisen oder sich teure Luxuswohnungen zu leisten, um vor Freunden anzugeben. Der stetige Fortschritt und die vielen Möglichkeiten, im Spiel Geld zu verdienen, machen für sie den Spielspaß aus. Auf die Zeit, die er in GTA Online verbracht hat, ist Kessler stolz: »Es gibt sehr wenig Spiele, die



mich Hunderte Stunden am Ball halten können. GTA Online ist unter allen der König.«

Alexander Güttler, Head of Development beim Mod-Entwickler Nanos und Kollege von Dennis Schlotterbeck, steht dem kritisch gegenüber. Für ihn ist GTA Online zu restriktiv. »Die Preise für Autos, Wohnungen etc. sind meiner Meinung nach sehr hoch angesetzt.« Güttler kann verstehen, warum Spieler sich mehr Freiheiten in GTA Online wünschen. »Es gibt echt coole Mods für GTA 5 und ich kann verstehen, dass man diese auch gerne mit seinen Freunden online spielen will.« Dabei unetscheidet Güttler klar zwischen Cheaten und Modden. Für ihn sind Mods Erweiterungen der Welt und kreative Werkzeuge. Von Cheats hingegen distanziert er sich: »Spieler töten, Fahrzeuge verschwinden oder die aktuelle Sitzung abstürzen lassen – das alles sind Dinge, die für mich zum Cheaten gehören und die man nicht machen sollten.«

Mods gehören zu GTA

Mods hingegen haben laut Güttler einen historischen Wert für die GTA-Reihe. Ihm zufolge gehörten die spielverändernden Programme schon immer zu den Stärken der Sandbox-Titel. Er muss es wissen, hat er doch zusammen mit seinem Team Nanos mehrere Multiplayer-Mods für Open-World-Spiele wie GTA 5 geschrieben. Zum Portfolio der Mod-

der, die sich mittlerweile mit einer eigenen Firma selbstständig gemacht haben, gehören auch Multiplayer-Erweiterungen für Mafia 2, GTA 4 und neuerdings Just Cause 3. Für letzteres Spiel besitzt Nanos sogar die offizielle Unterstützung von Entwickler Avalanche Studios und Publisher Square Enix. »Im Vergleich zu anderen Entwicklern ist der Kontakt zu den Verantwortlichen bei Just Cause wesentlich besser. Die Leute von Square Enix unterstützen uns und stehen voll hinter der Mod, die wir für sie programmieren«, erklärt Dennis Schlotterbeck.

Auf den Publisher Take 2, der für GTA 5 verantwortlich zeichnet, ist das Team von Nanos hingegen gar nicht gut zu sprechen. Im Interview erklärt Alexander Güttler, wie ihn das Unternehmen während der Arbeit an einer Multiplayer-Mod zu GTA 5 erstmals kontaktierte. »Nachdem wir ein halbes Jahr an der Mod für GTA 5 gearbeitet haben, wurden wir von Take 2 eindringlich aufgefordert, aufzuhören. Wir seien ›eine Gefahr für das GTA-Online-Business‹.« Damit ist das Geschäft mit den sogenannten Cash-Cards gemeint. Die werden von Rockstar für Echtgeld vertrieben und verschaffen dem Spieler größere In-Game-Geldsummen. Besonders die Art, wie der Kontakt hergestellt wurde, war für ihn ein Affront: »Eines Tages standen Privatdetektive vor meiner Haustüre, haben mir ein Telefon gereicht und gesagt: ›Hier bitte, da ist jemand von Take2 dran, der will mit dir reden‹«, erzählt Güttler. Eine Posse wie aus einem Gangsterfilm. Aufgeführt im Streit um eine von Moddern entwickelte Erweiterung für das Gangster-Spiel schlechthin – Ironie in ihrer reinsten Form.

Peer2Peer = anfällig

Doch zurück zu den Mods: Sie sind im Singleplayer von GTA 5 alltäglich und werden von Rockstar akzeptiert. Viele von ihnen verändern das Spielgeschehen grundlegend. Der erwähnte God-Mode oder das Teleportieren des Spielcharakters sind nur zwei von vielen Werkzeugen, die in einer Mod stecken

können. Die Krux mit den mächtigen Programmen ist, dass man einige von ihnen auch im Onlinemodus von GTA 5 zum Laufen bringen kann – wenn auch umständlich. Viele Mods lassen sich nicht starten, wenn der Spieler in GTA Online unterwegs ist. Man muss erst einige Daten verändern, um die Funktionen freizuschalten. Workarounds hierfür finden sich in großer Zahl im Internet. An Gelegenheiten, Schindluder mit den Mods zu treiben, mangelt es also nicht. Wer keine Lust hat, selbst tätig zu werden, kann sogar »Dienste« in Anspruch nehmen, die es auf einschlägigen Webseiten zu kaufen gibt. Interessenten können dort zum Beispiel einen Charakter leveln lassen oder direkt Geld einkaufen. Sogar Wiederherstellungen von Spielfiguren oder das Umgehen von Sperren sollen damit möglich sein.

Doch warum sind solche Eingriffe in die Spielwelt problemlos möglich? Die Antwort liegt bei der Technik, die im Hintergrund von GTA Online arbeitet. Denn Rockstar setzte im Onlinemodus auf Peer2Peer-Verbindungen, die als besonders unsicher gelten. Entwickler Alexander Güttler erklärt: »Das Problem bei Peer2Peer-Verbindungen ist, dass der Client alles entscheidet und es im Hintergrund keinen Server gibt, der sich dazwischenschalten und eventuelle Restriktionen durchsetzen kann.« Für Cheater ist es somit ein leichtes, öffentlichen Lobbys beizutreten und für Frust zu sorgen. Eine Möglichkeit, Betrugern einen Riegel vorzuschieben, wäre die Einführung von dedizierten Servern. Sie würden es erlauben, eine Vielzahl von Cheatern schon im Voraus den Eintritt in die Lobby zu verwehren. Aber auch während der Spielesession würde ein dedizierter Server für mehr Sicherheit sorgen, besonders weil er Partien aufzeichnen könnte, um Cheater zumindest im Nachgang zu überführen.

Rockstar schwingt den Bannhammer

Solche Aufzeichnungen fehlen vielen Spielern von GTA Online aktuell. Nach Berichten der Seite GTA5Cheats.com hat Rockstar dafür



Rockstar selbst verkauft Spielgeld für GTA Online über Cash-Cards. Dieses Geschäft möchte man sich natürlich nicht von Moddern kaputt machen lassen, die sich kostenlose Kohle erschummeln. Allerdings müssen die Entwickler dann auch für sichere Partien sorgen – etwa durch dedizierte Server.



andere Maßnahmen ergriffen, eine der kuriossten sei gewesen, dass die Entwickler drei Megabyte nutzlosen Codes ins Spiel eingebaut haben. Das sollte Modder verwirren, die von Hand herausfinden mussten, welche Codezeilen etwas bewirken und welche nicht. Nun klingen drei Megabyte Code erst mal wenig, allerdings litt die Performance des Spiels darunter – zum Ärger der ehrlichen User.

Darüber hinaus schwingt Rockstar natürlich den klassischen Bannhammer, der Community-Berichten zufolge schon mal die Falschen trifft. Einer dieser Falschen ist Sven Kramer*. Er wurde zwei Mal innerhalb von 14 Tagen gesperrt. Beide Male soll er gecheatet haben. Beide Male habe er aber weder online noch offline gemoddet oder Ähnliches getan. »Auf meine Anfrage, was ich denn gemacht haben soll, worauf also deren Engine anspringt, habe ich bis heute keine Antwort«, ärgert sich Kramer. Dass er zweimal zu Unrecht gesperrt wurde, sei ihm zufolge nicht einmal das Schlimmste: »Beim nächsten Mal würde ich dann einen permanenten Bann bekommen, und ich weiß nicht einmal, weshalb. Das ist der Teil, der mich wirklich sauer macht.« Serverseitige Aufzeichnungen könnten hier für Entlastung sorgen.

Auch Daniel Kessler kennt das Problem. In seinem Freundeskreis wurde ein Spieler gebannt, weil er unbeabsichtigt gemoddetes Geld erhalten hatte. In einer Stellungnahme von Rockstar heißt es dazu: »Falls du nicht bewusst gecheatet hast oder mutwillig Fehler im Spiel ausgenutzt hast, brauchst du dir

keine Sorgen zu machen und bist von diesen Prüfungen nicht betroffen.« Dennoch kam es zur Sperrung. Manchmal trifft der Bannhammer sogar Spieler, die lediglich harmlose Kleider- oder Kosmetik-Mods nutzen. Dabei droht jedoch nicht immer die sofortige Sperre, manchmal versetzt GTA Online die Mod-Nutzer einfach automatisch in den Rang »Spielverderber«. Den erreicht man normalerweise nur, indem man sich in Partien wie ein Wilder aufführt, ständig Mitspieler erschießt – kurzum, anderen den Spaß verdirbt. Dann darf man via Matchmaking nur noch mit anderen Spielverderbern zusammenspielen. Das klingt elegant, trifft aber ebenfalls manchmal Unschuldige.

Die Ursache für die offenbar willkürlichen Strafen sei erneut die anfällige Technik, so Alexander Güttler. »Rockstar verfügt über keine effektive Methode, um Cheater zu erkennen. Ohne dedizierte Server ist es fast unmöglich, Betrüger eindeutig zu identifizieren und zu sperren.« Eine wirkliche Lösung des Problems könne nur erreicht werden, wenn die Entwickler alle Spiele aufzeichnen und dann manuell analysieren würden. Das dies aber kaum zu bewältigen und mit hohem finanziellen Aufwand verbunden wäre, bleibe Rockstar nur eine Option: »Sie können aufgrund einiger Variablen wie zum Beispiel Geldmengen automatisch überprüfen, ob jemand vermeintlich gecheatet hat. Dass dabei auch Unschuldige erwischt werden, die auf legalem Wege Geld erhalten haben, lässt sich nicht vermeiden«, erklärt Güttler.

Keine einfache Lösung

Schwierigkeiten mit Cheatern und problematischen Statistiken: Rockstars Verzicht auf dedizierte Server ist fahrlässig und schadet GTA Online. Warum die Macher dennoch der ungeliebten Peer2Peer-Technik treu bleiben, ist nur mit Geld zu erklären. Denn im Gegensatz zu neuen Servern, die im großen Stil angeschafft werden müssten und Betriebskosten aufwerfen würden, spart die bisherige Methode Kosten. Schlussendlich ist die Frage nach Sicherheit auch eine Frage des Geldes. Doch auch die Kommunikation vonseiten des Entwicklers lässt zu wünschen übrig. Statements zu einzelnen Sperrungen wie im Fall von Sven Kramer bleiben ebenso unbeantwortet wie Presseanfragen zum Thema. So zeigen GTA Online und sein Cheater-Problem, dass es keine einfache Lösung für Betrug in Onlinespielen gibt. Und dass die Ursachen oft wesentlich vielschichtiger sind, als man auf den ersten Blick sieht.

Und natürlich brauchen Cheater – neben einer anfälligen Technik – auch die nötigen Programme, um Betrügen zu können. Die gibt es dank der aktiven Moddingsszene zuhauf, weil sie für viele Nutzer fest zum Singleplayer-Erlebnis gehören. Und natürlich spielt auch Geld eine wichtige Rolle, sowohl auf Seiten der Entwickler, die mit den Cash-Cards Zusatzeinnahmen generieren und mit dem Verzicht auf dedizierte Server Betriebskosten sparen, als auch auf Seiten der Community, die mit kostenpflichtigen Cheats an GTA Online mitverdienen will. Neben materiellen Aspekten heizen dabei vor allem die sehr unterschiedlichen Spielerphilosophien die Stimmung auf. Ob Modder-Freunde oder lautstarke Gegner: Beide Gruppierungen vertreten ihren Standpunkt und wollen auf ihre Art und Weise GTA Online zu einem besseren Spiel machen. In Foren und Kommentarspalten stehen sie sich oft unversöhnlich gegenüber. Die einen unterscheiden klar zwischen Modden und Cheaten, die anderen verurteilen beides. Um den Konflikt zu entschärfen und GTA Online zu einem besseren Spiel zu machen, müsste Rockstar beiden Parteien entgegenkommen. Etwa mit dedizierten Servern und separaten Spielweisen für Modder. Bis es soweit ist, bleibt das Spiel ein Pulverfass der Emotionen. ★

