

GTA: The Trilogy – The Definitive Edition

DEFINITIV IST HIER NUR DIE BLAMAGE

Genre: Action Publisher: Rockstar Games Entwickler: Grove Street Games Termin: 11.11.2021 Sprache: Englisch, deutsche Texte
USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 50+ Stunden Preis: 60 Euro DRM: ja (Rockstar Launcher) Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video

Mit der Neuauflage von GTA 3, Vice City und San Andreas werden nur echte Nostalgiker und Fans der Serie glücklich – aber eigentlich nicht mal die. Von Markus Schwerdtel

GTA: The Trilogy – The Definitive Edition – das sind ganz schön viele Buchstaben, aber man bekommt mit dieser Sammlung ja auch ganz schön viel Spiel: Die Remake-Kollektion enthält die drei Klassiker GTA 3 (zuerst für die PS2 im Jahr 2001 erschienen), GTA Vice City (2002) und GTA San Andreas (2004). Falls ihr euch wundert, dass die drei GTAs damals in vergleichsweise kurzen Abständen kamen: Sie teilen sich die Grafik-Engine (Renderware, quasi die Unreal Engine der späten 90er-Jahre), gehören also zu einer »Generation« von Spielen. Da ist es nur vernünftig, die drei damaligen Meisterwerke in einem Rutsch auf die Unreal Engine 4 zu portieren und als GTA Trilogy (den vollständigen Namen sparen wir uns ab jetzt) unters Volk zu bringen. Klingt nach einem tollen Paket für Nostalgiker, doch in der Praxis hakt es an allen Ecken und Enden.

Ein Teil des Problems ist schon mal, dass die neu aufgelegten GTAs auf den Mobile-Versionen der Titel basieren, die – wie jetzt die Trilogy – vom Entwickler Grove Street Games stammen. Diese Fassungen kämpften bereits bei ihrem Erscheinen vor rund zehn Jahren mit technischen Problemen, wurden damals optisch aber kaum verbessert. An der Optik haben die Macher jetzt für die Trilogy zwar ordentlich geschraubt, jedoch nicht immer erfolgreich.

Allerdings wollen wir uns in diesem Test vor allem auf die spielerischen Aspekte der Neuauflagen konzentrieren. Wie sich die Technik schlägt (Spoiler: nur so mittel), wird

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr in Nostalgie schwelgen wollt.
- ... ihr unbedingt alles von Rockstar Games braucht.
- ... ihr die Originalversionen nicht mehr habt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr die Spiele in guter Erinnerung halten wollt.
- ... ihr modernes Gameplay braucht.
- ... ihr gegen Nostalgie immun seid.

ohnehin viel besser in unserem Video zum Thema auf der Heft-DVD deutlich.

Rentner Rockstar-Formel

Vor allem GTA 3 macht klar, dass sich das Grundprinzip der Open Worlds von Rockstar Games in den letzten 20 Jahren kaum weiterentwickelt hat. Genau wie in den aktuelleren Titeln Red Dead Redemption 2 oder GTA 5 steuern wir in den neu aufgelegten Oldies auf der Karte einen der Auftraggeber an und holen uns die nächste Mission. Die läuft dann zwar innerhalb der Sandbox mit all ihren chaotischen Störfaktoren wie dem Verkehr, aber letztlich doch sehr linear ab.

Das hilft der Inszenierung, auch wenn die Aufträge in der Trilogy einfacher gestrickt sind als in aktuellen Spielen. Meistens gilt: Auftraggeber aufsuchen, Briefing anschauen, Ziel erfüllen, fertig. Mehrstufige Missionen mit mehreren Zwischensequenzen sind die Ausnahme. Die ganze Struktur fühlt sich mittlerweile einfach sehr altmodisch an.

Immerhin: Die Gangster-Geschichten, die durch die Missionen erzählt werden, haben in all der Zeit nichts von ihrer Kraft verloren.

Egal ob wir in Liberty City zum Boss aufsteigen, als Tommy Vercetti Vice City unsicher machen oder in San Andreas mit den Gangs um die Häuser ziehen – die Storys könnten genauso aus einem Film oder einer Serie stammen. Dabei helfen natürlich die sehr gut geschriebenen und eingesprochenen (noch immer nur auf Englisch) Dialoge.

Seniorengerechter Komfort

Die Bedienung der GTA-Titel war für PC-Spieler dank Maus und Tastatur immer schon etwas leichter als bei den Konsolenvarianten, vor allem in Feuergefechten. Durch die Mobile-Vergangenheit der GTA Trilogy wird es jetzt aber noch simpler: Mit der rechten Maustaste springt das Fadenkreuz automatisch zum nächsten Gegner, wir müssen nur noch abdrücken. Das nimmt viel Chaos aus den Schießereien, macht sie aber auch manchmal fast schon zu leicht. Zu den neuen Vereinfachungen gehören auch verbesserte Auswahlräder für Waffen und Radiosender. Ein Deckungssystem wie etwa in GTA 4 oder Red Dead Redemption 2 sucht ihr jedoch vergebens.

Alles so schön bunt hier! Die Unreal-Engine protzt mit schicken Lichteffekten, wenn es aber stärker regnen sollte, wird es unübersichtlich.





Neu ist außerdem das Checkpoint-System, dank dem man – anders als noch in den Originalen – nach dem Scheitern einer Mission nicht mehr langwierig vom Krankenhaus oder dem Gefängnis aus zum Auftraggeber kurven muss, um neu zu starten. Stattdessen fangen wir direkt beim Briefing wieder an. Das macht die Missionen zwar nicht einfacher und ändert auch nichts am teils stark schwankenden Schwierigkeitsgrad von Auftrag zu Auftrag, spart aber immerhin Zeit und Nerven. Und ja, berühmte Missionen wie das Bombenlegen per RC-Helikopter sind nach wie vor bockschwer.

Der vielleicht größte Unterschied zu modernen Open-World-Gewohnheiten ist das Fehlen einer komfortablen Schnellreisefunktion. Wir können nicht mal eben in die Wohnung springen, um zu speichern. Auch wer neue Waffen oder Klamotten will, muss erst umständlich zum jeweiligen Laden gondeln. Das entschleunigt zwar und bietet viel Zeit zum Radiohören und zum Kennenlernen der Stadt, nervt aber auf der anderen Seite über kurz oder lang. Zumal wenn man es aus modernen Spielen anders gewohnt ist.

Pupsburger Augenkiste

Die originalen GTA-Teile waren seinerzeit mit massenhaften Blur- und Überblendeffekten optisch einzigartig, jedoch zu Beginn gewöhnungsbedürftig. Schon damals waren auch Charakter- und Fahrzeugmodelle nicht auf dem neuesten Stand und wirkten arg kantig. All diese Punkte nehmen Grove Street Games für die Trilogie in Angriff – verschlimmbessert sie aber meistens nur.

Augenfälligster Punkt sind die Charaktermodelle. Wo damals die Fantasie der Spieler aus den comicartigen Klötzen einzigartige Charakterköpfe formte, lassen die modernisierten Puppengesichter keinen anderen Schluss außer »Das sieht doof aus« zu. Verzerrte Gesichter, groteske Proportionen, dazu die »alten« Animationen – das wirkt wie direkt aus der Augsburger Puppenkiste und nicht wie ein derbes Actionspiel. Das Kasperltheater drückt entsprechend schwer auf die Atmosphäre in den Zwischensequenzen, da retten dann auch die unverändert starken Dialoge nicht mehr viel.

Auf der Straße hilft die neue Technik dagegen schon: Die Unreal-Engine zaubert hübsche Reflexionen auf die – immer noch ziemlich eckigen – Autos und den Asphalt, Lichtquellen erzeugen realistische Schatten.

Das sieht hübsch aus, zumindest bis es zu regnen anfängt. Denn dann verdecken weiße Striche die Sicht und machen es in manchen Situationen nahezu unmöglich, etwas zu erkennen. Wollten die Entwickler so den durch die Zielhilfen nach unten gerutschten Schwierigkeitsgrad wieder heben? Der Regen wirkt unrealistisch und reingeklebt, es würde uns nicht wundern, wenn er mit einem der nächsten Patches – und die wird es geben müssen – wieder verschwände.

Verschunden ist übrigens der in den Originalen oft störende Nebel, der den Spielerblick schweift jetzt weit in die Ferne. Manche Fans bemängeln, dass durch diese Weitsicht die Städte kleiner wirken. Das stimmt vielleicht von manchen hoch gelegenen Aussichtspunkten aus, im GTA-Alltag verstellt jedoch meistens ein Gebäude den Blick – oder ihr konzentriert euch ohnehin auf die Action.

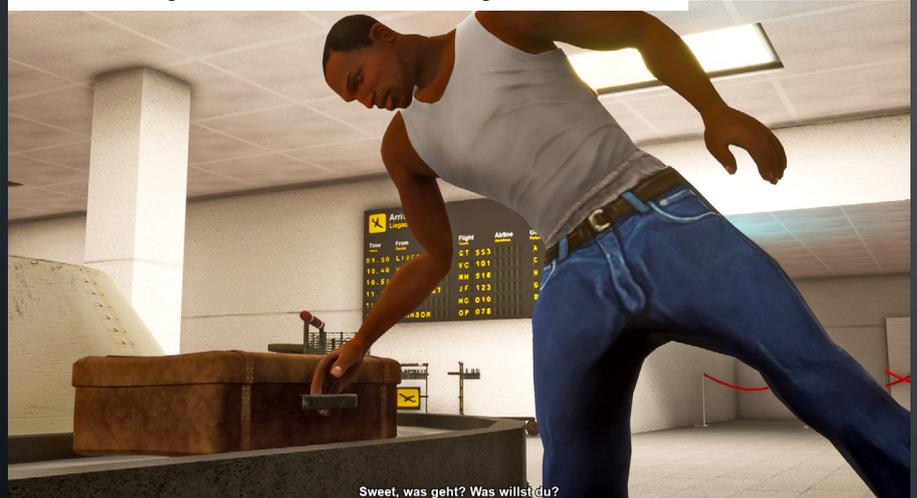
Rage against the Lizenzrecht

Zum einzigartigen GTA-Gefühl gehört es, mit lässiger Musik aus dem Autoradio durch die Städte beziehungsweise die Landschaft zu cruisen. Das geht natürlich auch in der GTA Trilogie mit über 200 Liedern von 29 Radiosendern, allerdings fehlen im Vergleich zu den Originalen mehr als 20 Songs. So müsst ihr jetzt zum Beispiel ohne Herbie Hancocks »Rockit« oder »Billie Jean« von Michael Jackson durch Vice City brettern, insgesamt wurden acht Lieder entfernt. GTA San Andreas trifft es noch härter, hier fehlen Gangster-Klassiker wie »Express Yourself« von N.W.A. oder Westküsten-Sounds wie »Running Down a Dream« von Tom Petty.

Der Grund sind natürlich lizenzrechtliche Probleme, die Lieder mussten schon bei den Mobile-Versionen der Spiele gestrichen werden. Für eine »Definitive Edition« hätte



Die Anfangssequenz von GTA San Andreas im direkten Vergleich, recht viel besser als im Original (oben) sieht CJ in der Neuauflage unten nicht aus.



Sweet, was geht? Was willst du?

Rockstar aber ruhig nochmal Lizenzgeld in die Hand nehmen oder seine Anwälte los-schicken können. »Rage against the Platten-industrie« sozusagen – der RATM-Banger »Killing in the Name« fehlt übrigens auch. Immerhin bleibt GTA 3 von klanglichen Kür-zungen verschont, die Songs darin wurden seinerzeit eigens für das Spiel produziert.

Wer soll das spielen?

Mit der GTA Trilogy will Rockstar Games eigentlich den 20. Geburtstag von GTA 3 feiern. So richtig freuen können wir uns über das »Geschenk« zum Vollpreis allerdings nicht. Denn auch wenn die Genialität der Originale immer wieder durchschimmert, überwiegen am Ende doch die negativen Aspekte der Neuauflage. Die inkonsistente Optik zerstört zu oft die Atmosphäre, bitter nötige spielerische Anpassungen an moderne Gewohnheiten (Schnellreise!) fehlen.

Fragt sich also, wer die GTA Trilogy kaufen soll. Wer die drei Ur-GTAs bisher nicht kennt, dem vermitteln die Neuauflagen nur bedingt die Faszination, die sie seinerzeit zu Klassikern gemacht haben – da ist Enttäuschung



Das von den Mobile-Versionen mitgenommene Zielsystem macht Feuergefechte fast schon zu einfach.

vorprogrammiert. Ähnliches gilt aber auch für Veteranen, die sich mit der Trilogy modernisierte Fassungen ihrer Lieblinge auf den Rechner holen wollen. Denn die werden ihre goldenen Erinnerungen an früher unweigerlich mit den Neuauflagen vergleichen – und die verlieren dann gnadenlos. Umso

ärgerlicher, dass Rockstar im Zuge der Re-master-Veröffentlichung alle drei Original-spiele aus seinem Shop entfernt hat. So setzt sich die GTA Trilogy zwischen die Stühle und bleibt am Ende eine Remake-Samm-lung, die ihren zweifellos grandiosen Vorbil-tern in keiner Weise würdig ist. ★

MEINUNG

Valentin Aschenbrenner
@Leyajankowski



Meine Vorfreude war groß, meine Enttäuschung dann jedoch umso größer. Denn GTA: The Trilogy – The Definitive Edition schmückt sich mit einem vielversprechen-den Namen, wird dieser Bezeichnung aber letztendlich einfach nicht gerecht. Und während ich mich mit der allgemeinen Optik dieser Neuauflagen durchaus anfreunden kann, reißen mich missglückte Charaktermodelle oder zahlreiche Schreibfehler, die an allen Ecken und Enden der offenen Spielwelten lauern, immer wieder aus meiner Nostalgie-getränkten Bubble. Dass zahlreiche Songs und der Zwei-Spieler-Modus von GTA San Andreas fehlen oder wir hierzulande abermals die geschnittenen deutschen Fassungen präsentiert bekommen, fällt bei all den Kritikpunkten natür-lich noch zusätzlich ins Gewicht. Allerdings muss ich schon auch zugeben, dass mich die GTA-Klassiker trotz all ihrer Fehler wieder irgendwie in ihren unnachahmlichen Bann ziehen, während ich die Strandpro-menade von Vice City entlangcruise oder mich in San Andreas mit dem Jetpack auf Easter-Egg-Jagd begeben.

Wirklich »definitiv« fühlt sich die Definitive Edition allerdings nicht an – auch wenn Rockstar hier noch nachbessern kann und das auch unbedingt sollte. Natürlich kehre ich immer wieder gerne in die Spielwelten der klassischen Grand Theft Autos zurück, dann aber vielleicht doch eher auf meiner guten alten PlayStation 2. Schließlich las-sen sich die alten PC-Varianten ja blöder-weise nicht mehr auf Steam finden.

MEINUNG

Markus Schwerdtel
@kargbier



Remakes wie die GTA Trilogy sind für mich ja immer ein Gradmesser dafür, wie ernst ein Entwickler oder Publisher seine bishe-rigen Erfolge nimmt. Und da habe ich von Rockstar Games einfach deutlich mehr er-wartet. Die GTA Trilogy hätte ein Triumph werden können, ein Denkmal für die Pio-nierarbeit, die Rockstar ohne Zweifel mit GTA 3 und Co. geleistet hat. Jetzt wäre die Gelegenheit gewesen, sich als Studio mal selber auf die Schultern zu klopfen und die Fans mit Bonusmaterial und ähnlichen Goodies am Jubiläum teilhaben zu lassen. Aber nein, stattdessen gibt es die leidlich überarbeiteten Mobile-Versionen von vor zehn Jahren, die obendrein von technischen Problemen geplagt werden. Dass die Defi-nitive Edition mit gestutztem Soundtrack gar nicht so toll definitiv sein kann, ist da nur noch ein weiteres unrühmliches Detail.

Nein, die GTA Trilogy ist keine Katastrophe, kein Totalversagen. Aber sie ist eben auch sehr viel weniger, als sie hätte sein können. Beim Spielen erahne ich, was diese drei Klassiker groß gemacht hat. Aber zugleich sind die Mängel allzu offensichtlich, was erst recht die Frage aufwirft, wer diese Sammlung bei den sonst doch ach so quali-tätsbewussten Rockstars durchgewunken hat. Eine richtige und wichtige Reaktion war es deshalb, die originalen drei Spiele wieder zurück in den Rockstar-Launcher zu bringen. Damit man als Fan wenigstens die Wahl zwischen den Ur-GTAs und den »ver-besserten« Fassungen hat. Ich weiß jeden-falls, was ich davon spielen werde.

GTA: THE TRILOGY THE DEFINITIVE EDITION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 2700K / AMD FX 6300	i7 6600K / Ryzen 5 2600
GTX 760 / Radeon R9 280	GTX 970 / Radeon RX 570
8 GB RAM, 45 GB Festplatte	16 GB RAM, 45 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- neue Unreal-Effekte wie Schatten ➤ genialer Soundtrack
- Puppenköpfe und -proportionen
- Regen verdeckt Sicht ➤ Pop-ups und Ruckler

SPIELDESIGN



- klassische Open-World-Action ➤ Mix aus Fahren und Ballern
- Nebenbeschäftigungen ➤ Missionen oft ähnlich
- wirkt heute spielerisch altmodisch

BALANCE



- Zielmechanik ➤ neues Checkpoint-System
- schwankend schwierige Missionen ➤ Schießerei-en zu einfach
- Geld spielt schnell keine Rolle mehr

ATMOSPHERE / STORY



- Gangster-Geschichten ➤ einzigartige Helden und Charaktere
- Städte als Stars ➤ Gesellschaftssatire
- optische Designentscheidungen stören

UMFANG



- drei riesige Spielwelten ➤ bis zu 170 Stunden Spielzeit
- Nebenaufgaben ➤ Sammelgegenstände (Pakete, Graffiti, etc.)
- weniger Songs im Radio

ABWERTUNG

Wegen technischer Probleme wie nervigen Rucklern und teils arg störender Pop-ups werten wir ab.



FAZIT

Auch wenn der Charme der Originale immer wieder aufblitzt – diese Klassiker haben eine bessere Neuauflage verdient.

