

Der Zustand der GTA Trilogy

DAS IST KEIN VERSEHEN

In der Spielebranche läuft gerade sehr viel schief, findet unser Autor Nils Raettig. Rockstars Umgang mit der desaströsen GTA Trilogy steht dafür beispielhaft.



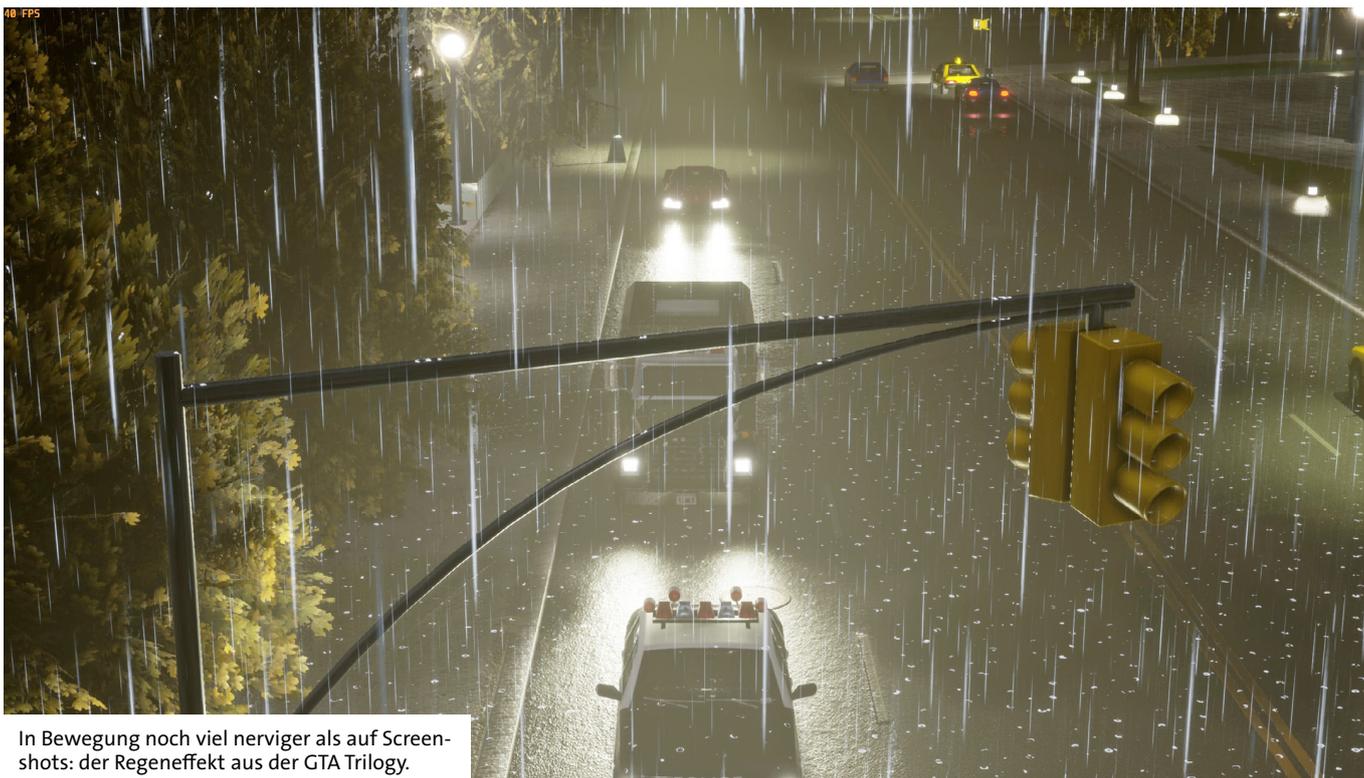
Nils Raettig

Nils ist seit 2013 für GameStar als Hardware-Redakteur tätig und seit Erscheinen der Demo von GTA 1 auf der GameStar-CD ein großer Fan der Reihe. Die Spielwelt kannte er auch ganz ohne ausgedruckte Karte komplett auswendig, was ihm im dritten Teil dank Wechsel zur 3D-Grafik aus der Schulterperspektive deutlich leichter gefallen ist. Das Setting von Vice City sagt ihm bei den drei Titeln der Trilogy zwar am meisten zu, extrem viel Spaß hatte er seinerzeit aber mit allen drei Spielen. Nach aktuellem Stand wird es wohl bei einer nostalgischen Erinnerung an diese Spielerfahrung bleiben, insbesondere aufgrund der unrunder Performance der Trilogy.

Schlechte Nachrichten sind im Gaming-Umfeld zu einem ständigen Begleiter geworden. Berichte über toxische Unternehmenskultur, Blockbuster-Spiele, die in einem fragwürdigen Zustand erscheinen, und Neuauflagen beliebter Klassiker, die nur auf das schnelle Geld ausgelegt zu sein scheinen, zeichnen ein düsteres Bild. Gefühlt ist die Schlagzahl schlechter Gaming-Botschaften im Jahr 2021 besonders hoch, und das hat längst nicht nur etwas mit der Pandemie zu tun. Rockstars Entschuldigung an die Käufer der GTA Trilogy zeigt beispielhaft, was insbesondere bei den großen Publishern im Argen liegt.

Keine Überraschung

Ich finde es grundsätzlich richtig und wichtig, dass sich Rockstar in einer öffentlichen Stellungnahme entschuldigt, und ich begrüße es, dass die Klassiker GTA 3, GTA Vice City und GTA San Andreas nach dem Trilogy-Debakel in ihrer Originalfassung wieder in den Handel zurückkehren (wenn auch nur als Bundle und über den Rockstar Games Launcher), nachdem man sie vorher entfernt hatte. Aber schon der erste Satz der Entschuldigung macht in meinen Augen deutlich, wie wenig letztlich dahintersteckt beziehungsweise wie viel davor schon schiefgelaufen



In Bewegung noch viel nerviger als auf Screenshots: der Regeneffekt aus der GTA Trilogy.



Beim Zustand der GTA Trilogy zum Release kratzt sich nicht nur CJ ratlos am Kopf.

sein muss. So heißt im Statement: »Wir geben euch ein Update in Bezug auf die unerwarteten technischen Probleme, die im Zuge der Veröffentlichung von Grand Theft Auto: The Trilogy – The Definitive Edition ans Licht gekommen sind.«

Grundsätzlich kann es ja durchaus mal passieren, dass bestimmte Probleme erst nach dem Release eines Spiels bemerkt werden. Schließlich ist es selbst für die umfangreichste Qualitätssicherungs-Abteilung nicht möglich, die extrem vielen unterschiedlichen PC-Konfigurationen alle abzudecken. Im Falle der GTA Trilogy fällt es mir aber sehr schwer, zu glauben, dass man nicht im Vorfeld wusste, dass hier einiges im Argen liegt. Einerseits weil die Spiele auf den Mobile-Versionen der Klassiker basieren, die ihrerseits bereits mit Problemen zu kämpfen hatten. Andererseits weil die Schwierigkeiten so schnell ins Auge stechen und so weitreichend sind.

Liebllosigkeit auf den ersten Blick

Der berühmte Regen steht dafür nur beispielhaft, und das Schlimmste daran: Er ist mit das Erste, was man in der GTA Trilogy zu Gesicht bekommt, wenn man die Spiele in chronologischer Reihenfolge angeht. Nach dem Start von GTA 3 dauert es keine 50 Sekunden, bis man ihm in der Intro-Sequenz zum ersten Mal begegnet. Ich will mich aber nicht an einer Kleinigkeit aufhängen, denn mehr ist dieser viel zu aufdringliche Regeneffekt letztlich nicht. Es spricht aber in meinen Augen Bände, dass allein dieses kleine, aber gleichzeitig optisch so aufdringliche Problem niemand bei Rockstar und Grove Street Games vor Release aufgefallen sein soll.

Viel schwerwiegender ist aber das Übersehen von Bugs, die uns etwa teilweise einfach durch den Boden der Spielwelt fallen lassen, sowie die mehr als verbesserungswürdige Performance.

Rockstar verspricht viel und tut wenig

Im offiziellen Statement heißt es weiter, dass an den Problemen gearbeitet werde und dass die Spiele mit Hilfe von Patches letztlich das Qualitätslevel erreichen sollen, das sie verdienen. In Anbetracht der technisch schwierigen Basis ist das einerseits ein hochgestecktes (und in meinen Augen kaum zu erreichendes) Ziel. Andererseits stellt es aber eine absolute Selbstverständlichkeit dar, zu der es noch dazu nie hätte kommen dürfen, wenn man sich die Spiele und ihre Qualität vor Release etwas genauer angesehen hätte. Auch mit der Rückkehr der Klassiker reißt sich Rockstar kein Bein aus, zumal es durchaus

Gründe gibt, die vorherige Entscheidung zu ihrem Verkaufstopp im Kontext der neu erscheinenden GTA Trilogy kritisch zu sehen.

Wie relevant ist ein ruiniertes Ruf?

Im Kern dürfte hinter all dem ein Problem stecken, das sicher viele von uns kennen: Gute Arbeit kostet potenziell viel Zeit und Mühen, und wie wir alle sehr genau wissen, Zeit ist letztlich Geld. Aus Profit- und Publisher-Sicht ist es am besten, wenn ein neues Spiel (oder ein neu aufgelegtes Spiel) in möglichst geringer Zeit und mit möglichst hoher Qualität erscheint. Wenn eine gewisse Zeitspanne überschritten wird, scheint aber irgendwann der Punkt erreicht, wo das Qualitätsniveau nur noch eine untergeordnete Rolle spielt. So dürfte beispielsweise auch EA und Dice vollkommen klar gewesen sein, dass ein Release von Battlefield 2042 zum jetzigen Zeitpunkt allein aus technischer, aber auch aus spielerischer Sicht nicht die beste Idee ist (siehe auch unser Release-Fazit). Offensichtlich wurde aber die Entscheidung getroffen, dass eine erneute Verschiebung insgesamt die größeren negativen Folgen haben würde.

Je nachdem, wie weit ein Projekt bereits fortgeschritten ist und wie gravierend die Schwierigkeiten sind, könnte sogar ein kompletter Neustart nötig sein. Aber quasi bei null anfangen zu müssen, ist natürlich ein extrem zeit- und damit auch kostenintensiver Schritt, den viele Studios und Publisher scheuen.

Die GTA Trilogy ist ein Sonderfall

Ich kann dieses Dilemma zwar grundsätzlich nachvollziehen, dennoch finde ich es genauso verständlich, wenn jemand sagt: »Wenn ich mein Geld für ein fertiges Produkt ausbebe, dann kann ich auch erwarten, dass seine Qualität stimmt.« Probleme nachträglich so weit möglich mit Patches geradezubiegen, ist jedenfalls mit Sicherheit nicht die optimale Lösung. Im Falle der GTA Trilogy kommt in meinen Augen erschwerend hinzu, dass ihre Probleme in dem Moment absehbar waren, in dem man sich für den vermeintlich einfachsten Weg entschieden hat, nämlich die Mobile-Versionen als Basis zu nehmen. Just diese Entscheidung macht es mir auch so schwer, Rockstar die Entschuldigung in Richtung der Käufer wirklich komplett abzukaufen. Darin heißt es nämlich auch, dass die Klassiker aus der Trilogy Rockstar selbst genau so viel bedeuten würden wie den Fans weltweit. Wenn das jedoch wirklich der Fall wäre, dann hätte man sich schon zu Beginn für einen anderen Weg in der Entwicklung der Neuauflagen entscheiden müssen. ★