

GTA Online ist eine Party, sowohl im Koop, als auch im PvP und Freeroam.

VANILLA
Unicorn



GTA Online

ENDLICH EIN EIGENER TEST

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Take Two** Entwickler: **Rockstar Games** Termin: **14.4.2015** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Rockstar Social Club)**

Auf DVD: Test-Video

GTA Online hält sich seit Jahren ganz oben in den Steam-Charts. Einen richtigen GameStar-Test gibt's aber nur für den Singleplayer von GTA 5. Bis jetzt. Von Dimitry Halley

»Was soll denn der Quark?«, wird sicher manch Leser denken, wenn er diesen Artikel hier sieht. Wieso testet die GameStar bitte über zwei Jahre nach PC-Release plötzlich GTA Online? Grand Theft Auto 5 hat doch schon einen Platin-Award abgestaubt – ja, sind die denn verrückt geworden? Unsere Antwort: Nein, wir sind nur konsequent.

Bei GTA 5 handelt es sich historisch um ein ziemlich einzigartiges Phänomen, das man sonst nur von wenigen Klassikern kennt: Ein Spiel beginnt als Singleplayer, explodiert aber mit seinem Multiplayer in un-

geahnte Höhen. Blöderweise beziehen sich die meisten Reviews (auch unsere) vor allem auf den Singleplayer. Heutzutage kaufen Neueinsteiger GTA häufig ausschließlich für den Online-Part, weil sie den von ihren Lieblings-YouTubern kennen, die sich dort austoben. Bei der GameStar handhaben wir GTA Online schon seit einer Weile als mehr oder minder eigenständiges Produkt – und dieses Produkt verdient einen Test.

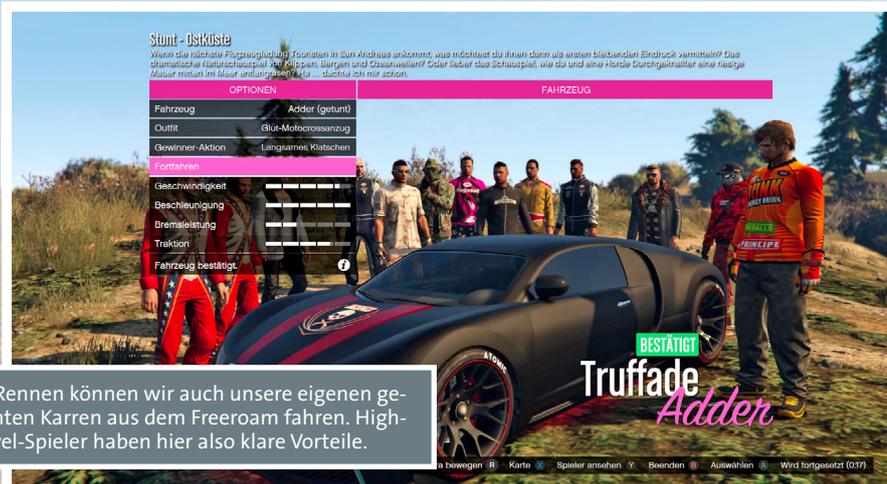
Die drei Grundpfeiler

Unterm Strich (und zur kurzen Erklärung) ist GTA Online eine Open World, in der Dutzende Spieler mit selbst erstellten Avataren in einer öffentlichen Variante von Los Santos herumlaufen, -fahren und -ballern. Für jede Aktion gibt's Geld und Erfahrungspunkte, mit den Währungen schaltet man neue Waffen, Missionstypen, Klamotten, Autos und so weiter frei. Klingt simpel, wurde über die

Jahre aber immer komplexer. Seit Erscheinen der Last-Gen-Fassung im Jahr 2013 bescherte Rockstar GTA Online über 30 kostenlose DLCs. 2013 und 2014, noch vor Launch der PC-Version, handelte es sich dabei größtenteils um kleine Erweiterungen mit neuen Klamotten, Waffen, Karren und hier und dort mal mit einem frischen PvP-Spielmodus. Zu diesem Zeitpunkt bestand GTA Online aus drei Teilen: Zum einen gab es die freie Open World von Los Santos, die im Prinzip als gigantische interaktive Chaos-Lobby für zig Spieler fungierte, die in der Spielwelt rumfahren, sich mit der Polizei anlegen und Autos klauen konnten. Im zweiten großen Bereich, den Missionen, versammelten sich mehrere Kollegen in Koop-Aufträgen, um kleinere (mit Story-Zwischensequenzen verknüpfte) Drogen-, Attentats- und Balleraufträge zu erledigen. Das war der Story-Part von GTA Online – keine richtige Kampagne, aber immerhin mehr als ein kontextbefreiter Loot-Grind. Und im dritten Abschnitt, dem PvP, traten Gangster in Rennen, Deathmatches und anderen Wettkämpfen gegeneinander an. Der Schlüsselmoment, der GTA Online aber auf ein neues Qualitätsniveau katapultierte, war der Release des Heist-Updates Anfang 2015, pünktlich zum Release der PC-Version. Damit bekam das MMO genau das Herzstück, das vorher gefehlt hatte.

Nach den Heists ist alles anders

Die fünf Raubüberfälle des Heist-Updates gehören unserer Ansicht nach zu den spielerisch besten Koop-Missionen aller Zeiten – und das genre-übergreifend. Dort müssen vier Spieler (in einem Heist sind es nur zwei) erst eine Reihe von Vorbereitungsmissionen



In Rennen können wir auch unsere eigenen getunten Karren aus dem Freeroam fahren. High-Level-Spieler haben hier also klare Vorteile.

Mit dem Gunrunning-Update stoßen postapokalyptische Panzerwagen zum Fuhrpark.



Mit Licht tunen



Unterbodenbeleuchtung sieht nicht nur nachts super aus, auch bei Tageslicht gibt sie den Autos das gewisse Extra.

absolvieren, um dann im Finale in perfekter Arbeitsteilung einen Raub durchzuziehen. Eingebettet ist das Ganze in einen Kontext aus Zwischensequenzen, der die Story des Singleplayers ergänzt und dessen Niveau perfekt aufrechterhält. Mal muss eine Zielperson aus einem Hochsicherheitsgefängnis ausgebrochen werden, mal dringt man wie in Splinter Cell in eine geheime Militäranlage ein. Aber egal, was man tut: Es macht im Koop auch bei der zehnten Wiederholung noch Spaß, den Zaster zu erbeuten. Kein Wunder, dass die Jobs bis heute so gerne gespielt werden. Das Schlüsselwort für den Erfolg der Heists lautet Arbeitsteilung. Es fühlt sich großartig an, wenn zwei Kumpels sich nach gelungener Scharade durch ein Gefängnis ballern, während man selbst mit dem Fluchtflugzeug um den Knast kreist und mit einem weiteren Kollegen in Luftkämpfen überlebt, bis die Kumpels bereit zur Abholung sind. Koop heißt eben nicht nur, zu viert auf Gegner zu ballern, sondern (wie im echten Leben) an verschiedenen Enden anzupacken, um eine einzigartige Teamleistung zu vollbringen.

Mit den Heists bekam GTA Online einen Kampagnen-Kern, um den fortan alle PvP- und Nebenmissionen wie Satelliten kreisen können. Eine ähnliche Story-Richtung schlug danach nur noch das Lowrider-Update mit einer Handvoll neuer Lamar-Missionen ein, die sich ganz um die Oldschool-Karosserien drehen. Die können spielerisch zwar nicht mit den Heists mithalten, punkten aber mit demselben Humor und einigen pffigen Gameplay-Elementen, die schon den Singleplayer auszeichnen. Das heutige GTA Online hat also einen wirklich guten Story-Kern, der der Ursprungsfassung fehlte. Diesen Teil des Multiplayers können wir wirklich jedem Action-Fan wärmstens ans Herz legen, ganz im Gegensatz zum nächsten Segment.

Aus lahmer Lobby wird Chaos

Danach kümmerte sich Rockstar um eine andere große Säule von GTA Online: den Freeroam-Modus, also das freie Spiel in Los Santos abseits der ganzen instanziierten Missionen. Mit der Freeroam-Erweiterung erschienen zufällig generierte Missionen, die die Leute bei der Stange hielten. Wer kann am längsten ohne Unfall rückwärtsfahren? Wer stürzt sich innerhalb von fünf Minuten von der größten Höhe? Wer snipert in kurzer Zeit die meisten Spieler weg? Derlei Missionsziele sollen die Public Server aufpeppen, aber auf öffentlichen Servern kann sehr viel in die Quere kommen: Entweder haben die Leute schlicht keinen Bock, oder es sind zu wenige anwesend

oder jemand knallt Sie lieber mit der Bazooka ab, statt am Renn-Event teilzunehmen und, und, und. Wirklich organisiert kann man die Events also nicht angehen, stattdessen muss man spontan reagieren. Blöd.

Außerdem bringen die Events im Vergleich zu Missionen und vor allem Heists extrem wenig Kohle und Erfahrungspunkte ein. Zugegeben: Wenn so ein Freeroam-Event tatsächlich mal vernünftig zustande kommt, kann man sich herrlich abgedreht die Zeit



Die absurden Stuntrennen sind nach wie vor einer der beliebtesten Spielmodi und finden in luftiger Höhe über Los Santos statt.

Die Heists

Für die meisten Heists braucht man vier eingespielte Leute.



damit vertreiben. Anders als bei den Heists können wir den Freeroam-Part aber definitiv nicht jedem Spielertyp empfehlen. Das hat offenbar auch Rockstar bemerkt, und deshalb ließ man das Freeroam-Fundament und verlagerte den Fokus zunehmend auf das dritte Segment: den PvP.

Heiterer Spaß – wenn man ihn findet

Der ursprüngliche PvP von GTA Online bestand aus instanziierten Renn- und Deathmatch-Varianten. Etwas kreativer fällt der frisch veröffentlichte Power-Mad-Modus aus, in dem Gangster um die Kontrolle eines Power-Ups kämpfen, dass den Sieger zu einem unbesiegbaren Juggernaut-Riesen mit Minigun macht. Ebenfalls spektakulär: Das Cunning-Stunts-Update brachte wie bei Trackmania völlig abgedrehte Stuntrennen in schwebenden Looping-Arenen.

Ironischerweise sorgt gerade die Vielfalt an möglichen Events dafür, dass man für eine einzelne Aktivität häufig keine Spieler findet. Die Community verteilt sich schlicht zu weitläufig oder konzentriert sich zu sehr auf die neuesten Modi. Ihr müsst euch also auch hier darauf einstellen, eher spontan in die Matches zu springen, die euch das Ingame-Handy gerade vorschlägt, statt ganz gezielt eine spezielle Deathmatch-Arena auszuwählen. Wenn die ganze Sache dann aber mal ins Laufen kommt, kann man mit den absurden Nebenbeschäftigungen irre viel Spaß haben.

Dass die älteren PvP-Matches selten gespielt werden, mag auch an der geringen Gewinnausschüttung liegen. Rennen bringen weder viel Kohle noch viel Erfahrungspunkte – und von beidem benötigt man eine unglaubliche Menge, um die Lategame-Features von GTA Online freizuschalten. Dieses Endgame steht im Zentrum der jüngsten DLCs und verbindet Freeroam-Aufträge mit dem Adrenalinkick einer PvP-Mission.

Ihr könnt beispielsweise für einige Millionen Dollar ein Büro in Los Santos mieten, euch dort als CEO eintragen, wiederum für eine gewaltige Stange Geld ein Lagerhaus kaufen und im Anschluss Cargo-Lieferungen

mit eurer Crew abholen fahren. Dieses neue Missionskonzept wurde mit dem DLC Further Adventures in Finance and Felony Anfang 2016 eingeführt. Dieses Update fungiert als Ankerpunkt für alle größeren DLCs, die seitdem erschienen sind. Später kam noch eine Biker-Variante zum CEO-Konzept, bei dem man ein eigenes Klubhaus für sich und seine Kumpels kaufen konnte («Sons of Anarchy» lässt grüßen), der Import/Export-DLC erweiterte außerdem die Jagd nach Frachtgütern um zusätzliche Autolagerhäuser und Autoklau-Missionen.

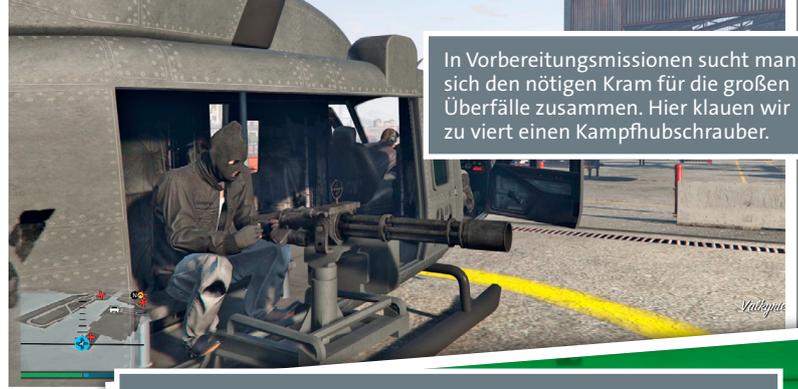
Im 2017er-Gunrunning-Update kam noch die Möglichkeit dazu, eine mobile Operationsbasis und einen Bunker zu kaufen, in dem man wie ein Superschurke sinistre Wafenschieber-Missionen aushecken kann.

Die Lategame-Problematik

All diese Erweiterungen geben dem »Lategame« erstrebenswerte Inhalte. Rockstar wollte passionierten GTA-Online-Zockern lukrative Investitionsmöglichkeiten bieten – und rein spielerisch geht die Rechnung auch auf. Der Kniff an den Autoklau-, Gunrunning- und Frachtaufträgen ist nämlich ziemlich interessant, weil er PvP, Freeroam und Story verbindet. Wie in einer klassischen instanziierten Nebenmission muss man an einem gelb markierten Punkt ein Auto oder eine Lieferung entwenden – allerdings passiert das alles in der normalen Open-World-Lobby. Andere Spieler werden von unseren Aktivitäten alarmiert und dazu angehalten, uns aufzuhalten. Dabei können hitzige Verfolgungsjagden entstehen. Sind keine anderen Spieler anwesend, schaltet sich alternativ die KI-Polizei ein. Auch cool.

Der große Kritikpunkt an diesen Lategame-Erweiterungen: der Preis. Auch wenn alle DLCs von GTA Online kostenlos sind, verstecken sich die neueren Download-Inhalte überwiegend hinter horrend hohen Ingame-Sümmchen. Egal ob Gunrunning-, CEO- oder Biker-Content: Ein paar Millionen

In Vorbereitungsmissionen sucht man sich den nötigen Kram für die großen Überfälle zusammen. Hier klauen wir zu viert einen Kampfhubschrauber.



Beim Heist selbst dringen zwei Leute wie Sam Fisher in eine Station ein, die Kollegen kreisen währenddessen am Himmel. Wenn alles glatt geht, vernichtet man die Beweise. Wer besonders schnell durch die Heists eilt, bekommt Geld-Boni.



Dimitry Halley
@dimihalley



Mit Freunden sitze ich seit zwei Stunden an der Vorbereitung eines Heists – nach einer spektakulären Verfolgungsjagd, in der jeder seine eigene Rolle zu spielen hat, fahren wir mit der Beute davon. Großartig. Nächster Abend: Ich habe nur einen Kumpel am Start, deshalb zocken wir keine Vier-Spieler-Heists. Ich trete einem Rennen bei, fülle dadurch aber die Lobby, also muss mein Kumpel draußen bleiben. Doof. Beides ist GTA Online. Was dieser Multiplayer bietet, ist im Idealfall herausragend und in puncto Spielspaß definitiv award-verdächtig. Der Idealfall tritt nur aufgrund der kränkelnden Technik zu selten ein. Rockstar befeuert hier seit Jahren einen hervorragenden Prototyp, der allerdings in seinem technischen Fundament an nervige Grenzen stößt. Und die wird Rockstar frühestens mit einem Red Dead Online aus der Welt schaffen können.

GTA-Dollar müsst ihr schon auf den Tisch legen, um euch hier wirklich auszutoben.

Das ganze Geld kann man sich erspielen, und im Idealfall bringen Lategame-Charaktere eh ein ordentliches Bankkonto mit, aber Rockstars Ingame-Preise riechen doch sehr nach: »Kauft bitte mit echtem Geld unsere Shark Cards, damit ihr nicht ewig Heists gründen müsst.« Natürlich sind die Summen für echte Dauerspieler kein großes Problem, aber Rockstar weiß genau, dass viele Leute ihren Account extra für die Addons wieder auspacken – und dann werden sie mit einer turmhohen Paywall konfrontiert.

Ebenfalls blöd: Errungenschaften in einem CEO- oder Biker-Unternehmen werden ausschließlich bei dem Firmenchef gespeichert, der sich die Kumpels immer wieder neu ins Spiel rufen muss – von Spielern gesteuerte Bodyguards und Bedienstete müssen ihrerseits zu Chefs aufsteigen, um die

Inhalte für ihren Charakter freizuschalten und Waffen- und Fahrzeug-Upgrades aus dem Gunrunning-DLC zu aktivieren.

Das kostet die Gruppe natürlich zusätzlich und ist in einer festen Vierergruppe ein echtes Ärgernis, weil man die Inhalte im Prinzip viermal grinden muss. Eine Art persistente Firmenstruktur wie bei einer Gilde gibt's nicht. Wohl aus technischen Beschränkungen. Und wo wir gerade bei derlei Problemen sind: Reden wir mal über das größte Ärgernis in GTA Online.

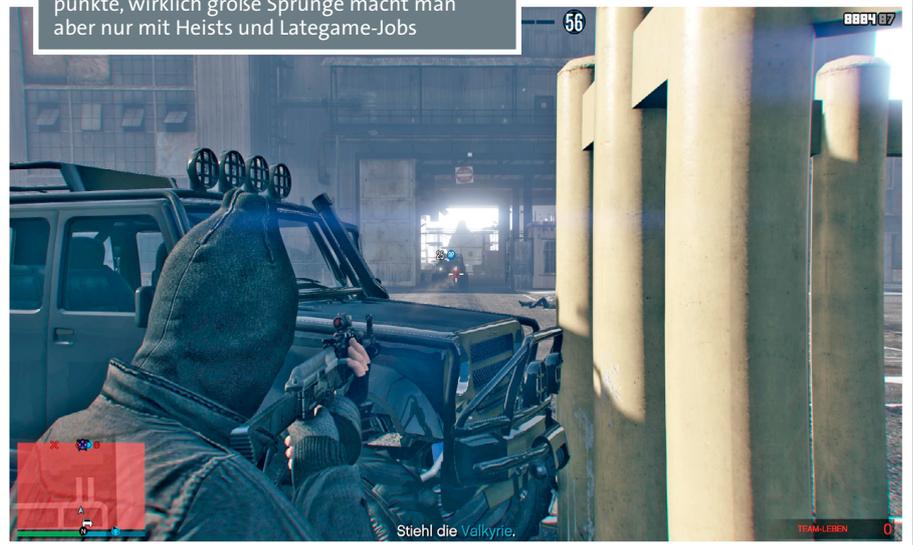
GTA Onlines größtes Problem

Auch mehrere Jahre nach PC-Release ist die technische Infrastruktur von GTA Online noch immer ein Graus. Die Ladezeiten fallen unerträglich lang und zahlreich aus, manchmal zwei bis drei Minuten. Mit zwei Kumpels hintereinander ein paar Matches beizutreten, ist krampfhaft kompliziert, weil ein vernünftiges Partysystem fehlt. Außerdem findet man in diversen Spielmodi keine Spieler, weder als Host noch als Teilnehmer – und das bei einem MMO, das laut Steam durchschnittlich 60.000 Spieler gleichzeitig beschäftigt. Es gibt ja nicht mal einen Filter, wenn man beispielsweise nur nach den Rennen des Tiny-Racers-DLC suchen will: Entweder wählt man ein einziges Renn-Event und sucht vergeblich nach Spielern oder man macht alle Schotten auf und sucht ohne jeden Filter nach irgendwelchen Rennen.

Immer wieder zersplittert sich die eigene Spielergruppe in verschiedenen Sessions, wenn man nicht aufpasst. Spieler mit schlechter Internetverbindung laggen und glitchen durch die Prärie, wer für sich und seine Kumpel ein schnelles Rennen sucht, landet allein in einem vollen Match und, und, und. So genial viele Missionen spielmechanisch auch sein mögen – der Weg in ein Wunsch-Match ist ein steiniger.

Als Workaround gibt es die großen Crews, also Gilden, die die Spielersuche erleichtern sollen. Aber selbst in der offiziellen IGN-Crew mit vier Millionen Spielern hatten wir häufig Probleme, die Lobbys zu füllen. Aber eine Ideallösung ist so ein Auskoppeln des ursprünglichen Matchmakings auf große Gilden ohnehin nicht. Zumal die Gunrunning-,

Für jeden Abschuss gibt's einige Erfahrungspunkte, wirklich große Sprünge macht man aber nur mit Heists und Lategame-Jobs



CEO- und Biker-Aktivitäten nur in öffentlichen Sitzungen funktionieren. Immerhin: Geschlossene Crew-Sitzungen helfen zumindest halbwegs gegen eine weitere Plage von GTA Online: Cheater und Hacker. Während unserer Testphase stießen wir zugegebenermaßen kaum auf Leute, die sich durch irgendwelche Tools illegitime Vorteile verschaffen – aber es gibt im Netz unzählige Beweise dafür, dass die Bedrohung real ist.

Rockstar hat jüngst erst kurzzeitig das beliebte Modding-Tool OpenIV gesperrt mit der offiziellen Begründung, es gebe dort ein Schlupfloch für Cheater. Mittlerweile kann man das Programm zwar in einer gepatchten Fassung wieder beziehen (und die grandiosen Singleplayer-Mods genießen), trotzdem signalisiert die Aktion, dass Hacker nach wie vor ein Problem sind.

Es gibt nicht das eine GTA Online

Es gibt also nicht das eine GTA Online. Vielmehr bietet das MMO eine riesige Anzahl an Modulen, die man selbst nach Gutdünken anordnen, auslassen oder fokussieren kann. Im Triple-A-Bereich steht das Spiel damit ziemlich allein auf weiter Flur und setzt gleichzeitig Zukunftstrends. Bis jemand GTA Online den Rang abläuft, dürfte aber noch ein ganzes Weilchen vergehen – zumal Rockstar ja weiterhin Updates nachschiebt.

Für unseren GameStar-Platin-Award reicht es trotzdem nicht: Die sperrige technische Infrastruktur mit ihren Ladezeiten, Verbindungsproblemen und Matchmaking-Schereisen sowie die teils übertriebene Ingame-Dollar-Balance bremsen den ansonsten grandiosen Ritt zu sehr aus. Diese Probleme kollidieren direkt mit der großartigen Prämisse: GTA Online ist ein famoses Mosaik, sofern alle Teile vorhanden sind – viel zu häufig aber gehen wertvolle Steinchen im Ladepausen- und Server-Limbo verloren. ★

GTA ONLINE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Q6600 / AMD Phenom 9850
Geforce 9800 GT / Radeon HD 4870
4 GB RAM, 65 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-3470 / AMD FX-8350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
8 GB RAM, 65 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- noch immer beeindruckend schönes Los Santos toll inszenierte Heist-Zwischensequenzen grandiose Vertonung
- detaillierte Spielwelt Zahn der Zeit nagt an der Engine

SPIELDESIGN



- fantastische Koop-Heists griffige Fahrzeugsteuerung
- unzählige Spielmodi spaßige Nebenbeschäftigungen
- extrem ungelinktes Server-, Lobby- und Party-System

BALANCE



- gutes Story-Tutorial viele Missionen lassen sich wiederholen
- prall gefülltes Early-, Mid- und Lategame im Lategame hohe Paywalls
- CEO- und Bikerbelohnungen nur für den Host

ATMOSPHERE / STORY



- coole Gangster-Atmosphäre nette Story rund um Heists und Lowrider-Jobs
- lebendige Spielwelt die Radiosender bleiben Kult
- Teile der Story nur in öffentlichen Sitzungen

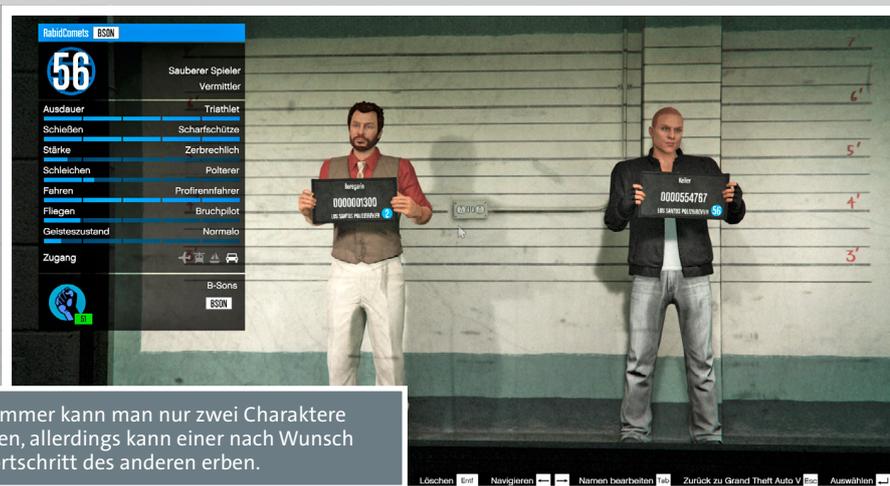
UMFANG



- 30 kostenlose DLCs gigantische Spielwelt Unmengen zu tun
- Wiederspielwert für Perfektionisten unglaublich viele freischaltbare Gadgets, Outfits und Co.

FAZIT

GTA Online ist ein grandioser Spielplatz mit tollen Heist-Missionen, aber die Lobby- und Server-Systeme nerven genauso wie die Ladezeiten.



Noch immer kann man nur zwei Charaktere erstellen, allerdings kann einer nach Wunsch den Fortschritt des anderen erben.