

20 JAHRE GRAND THEFT AUTO 3

DIE ENTDECKUNG EINER NEUEN (UNTER-)WELT

Ein schottischer Traditionsentwickler und ein junges New Yorker Studio stießen vor zwei Jahrzehnten die Tür zu einem virtuellen Universum auf, welches das Medium, die Industrie und die Konsumenten verändern sollte – auch wenn die weltbewegende Qualität von GTA 3 zunächst niemand erkannte. Von Stephan Freundorfer

»Auf der E3 waren alle wie besessen von State of Emergency, und niemand kümmerte sich auch nur einen Scheiß um GTA 3«, erinnert sich Rockstar-Games-Mitgründer Dan Houser in einem Interview mit der US-Seite Gamespot an den ersten großen öffentlichen Auftritt des Spiels, das noch im selben Jahr die Verkaufslisten in den USA und Europa anführen sollte. Und auch der Autor dieser Zeilen hat noch dunkle Erinnerungen an die Spielemesse im Mai 2001, in deren Massen an PS2-, Xbox- und GameCube-Ankündigungen der dritte Teil der Grand-Theft-Auto-Serie sang- und klanglos unterging. Publisher Take-Two selbst hatte dem Spiel nur wenig Platz am Messestand eingeräumt, im Vergleich zum in Deutschland indizierten Straßenkampfssimulator der schottischen Entwickler VIS Interactive, der wegen seines rebellischen Szenarios und der Dutzenden gleichzeitig

durch Großstadtschluchten marodierenden Polygonfiguren für erheblich mehr Aufmerksamkeit sorgte. Abseits der Öffentlichkeit war GTA 3 sogar schon im Jahr zuvor von State of Emergency überschattet worden, als die Sony-Manager Chris Deering und David Reeves die E3 2000 besuchten, um sich Exklusivtitel für die kommende PS2-Konsole zu sichern. Was man denn sonst noch im Angebot habe, fragten sie den damaligen Take-Two-Boss Kelly Sumner, nachdem sie sich über die Zeitexklusivität von State of Emergency handelseinig geworden waren. Der schlug »dieses Grand-Theft-Auto-Spiel« vor – Reeves wusste aus seiner Technikabteilung, dass »GTA 3 nicht schlecht ist. Innovativ, aber kein Monster. Es soll ganz gut sein.« Er willigte ein – die Konsolenversion von GTA 3 wurde zwei Jahre PS2-exklusiv und zu einer Killer-Applikation der Sony-Konsole. Die Details





Von Lemmings zu Rockstars

Die Grand-Theft-Auto-Serie fühlt sich wie eine uramerikanische Videospieldreihe an, wurde aber in Schottland geboren – besser gesagt in dem Städtchen Dundee, wo ein paar Computerclubkumpel 1987 den Entwickler DMA Design gründeten. Das »DMA« ist ein Fachbegriff (Direct Memory Access) aus der Programmierung des Commodore Amiga, auf dem (und seinem 16-Bit-Kollegen Atari ST) sich DMA Design mit dem Shooter Blood Money und dem legendären Puzzlespiel Lemmings früh Legendenstatus verdiente. Nachdem Publisher Psygnosis von Sony geschluckt wurde und ein Techtelmechtel mit Nintendo (Unirally, SNES) nicht von Dauer war, ließ DMA seine Spiele Body Harvest (N64) und GTA von BMG Interactive veröffentlichen, dem Multimedia-Arm der deutschen Bertelsmann-Gruppe. Ende 1997 übernahmen die britischen Spieleveteranen Gremlin DMA Design, nur um bald darauf von den Franzosen Infogrames geschluckt zu werden. BMG dagegen, die noch Rechte an der Marke GTA hielten, wurden 1998 von Take-Two Interactive übernommen, woraufhin eine Handvoll englischer Ex-BMG-Leute (darunter Dan und Sam Houser) Anfang 1999 die Take-Two-Publishing-Tochter Rockstar Games in New York gründeten. Noch im selben Jahr übernahm Take-Two schließlich DMA Design von Infogrames, ein paar Jahre später folgte die Umbenennung in Rockstar North.



des Deals kamen nie an die Öffentlichkeit, laut Reeves hatte man die Exklusivität aber »bemerkenswert günstig« bekommen.

Übersehener Superhit

Publisher, Spielepresse, Messebesucher – sie alle verkannten eklatant das Potenzial dieses Spiels. Allein seine Macher schienen sich bewusst darüber zu sein, dass sie mit GTA 3 etwas Besonderes in Arbeit hatten. »Dieses Spiel ist das beste Beispiel eines Next-Generation-Titels, weil es mehrere Genres umschließt«, erläuterte Producer Leslie Benzie im Februar 2001 gegenüber der Spieleseite IGN. »Grand Theft Auto 3 wird einflussreicher denn je sein, aber in erster Linie wird es Spaß machen.« Benzie war 1995 als Programmierer zum in der schottischen Küstenstadt Dundee ansässigen Entwickler und GTA-Erfinder DMA Design gestoßen, und er war sich der Qualitäten und der Popularität der Serie bewusst. Bis zum Zeitpunkt des Interviews (also acht Monate vor der Veröffentlichung von GTA 3) hatte man bereits 4,5 Millionen Grand-Theft-Auto-Spiele verkaufen können – vornehmlich für die erste PlayStation, auf der Ende 1997 das Debüt der Saga veröffentlicht wurde.

Grand Theft Auto war von Beginn an eine Gangster-Simulation (oder zumindest fast von Beginn an, von der ursprünglichen Idee, den Spieler als Polizisten Kriminelle jagen zu lassen, kamen die Entwickler schnell ab). Schon bei den ersten beiden Episoden ging es um das Stehlen und Verschern von Autos, das Abarbeiten von Missionen für Verbrechersyndikate, das lustvolle Anrichten von Chaos und Zerstörung und die Flucht vor zunehmend aggressiven Ordnungshütern. Die fiktiv-generischen US-Metropolen (beziehungsweise ein 1960er-London in zwei Erweiterungen) wurden allerdings noch aus einer dynamisch zoomenden Vogelperspektive verwüstet.

Brillant und blauäugig

Verbrechen lohnte sich also für DMA Design (das 1999 von GTA-Publisher Take-Two übernommen wurde) – und nun sollte dieses Verbrechen in die dritte Dimension gebracht werden. »Am



Der Preis der Freiheit

»Die zentrale Idee des Spiels war nicht die Gewalt, es war die Freiheit«, beteuert Dan Houser. »Du kannst ein so großer Soziopath sein, wie du willst, doch das Spiel wird dich entsprechend bestrafen. Du kommst nicht mit allem davon!« Auch wenn er recht damit hat, dass die Spieler selbst entscheiden konnten, wie sie ihre Freiheit ausleben, zog die neue Grenzenlosigkeit in Verbindung mit dem Unterweltthema, mit Schusswaffen, Drogen und Sex doch (verständlicherweise) massive Kritik auf sich. Gaming- wie Massenmedien attestierten GTA 3 moralische Fragwürdigkeit, Psychologen prangerten die Verherrlichung asozialen Verhaltens an. Vor allem der Antivideospielaktivist und Anwalt Jack Thompson schoss sich auf die Spieleserie und Take-Two ein und vertrat Familien von Opfern einer Gewalttat, zu der sich die Täter laut eigenen Aussagen von GTA inspirieren ließen. Höhepunkt war im Oktober 2003 eine 246-Millionen-Dollar-Klage gegen Take-Two, Sony und Walmart, weil diese Unternehmen hätten wissen müssen, dass GTA 3 zur Nachahmung von Gewalt anregen würde. Ein 14- und ein 16-Jähriger hatten in Tennessee »wie in Grand Theft Auto 3« auf zufällig vorbeifahrende Autos geschossen und dabei einen Mann getötet und eine junge Frau schwer verletzt. Der Fall wurde wenig später auf Betreiben der Kläger eingestellt. Jahrelangen und immer wiederkehrenden rechtlichen Auseinandersetzungen rund um die Grand-Theft-Auto-Reihe tat das allerdings keinen Abbruch.



Anfang dachten wir: simple Sache. Wir nehmen einfach GTA – das war von der Atmosphäre her stärker als GTA 2 –, verbessern die Dinge, die wir nicht daran mögen, und machen alles in 3D. Fertig!«, erinnert sich Dan Houser. »Das war wahrscheinlich die naivste Idee, die wir jemals hatten.« Houser, der mit seinen Rockstar-Games-Kollegen von New York aus an dem Spiel arbeitete, war für eine der (neben der 3D-Welt) bedeutendsten Neuerungen in GTA 3 mitverantwortlich: Die Kriminellen-Action bekam erstmals eine echte Story spendiert. Statt wie zuvor nur über Punkte beziehungsweise Geld und das Erreichen von Levelzielen den Spielfortschritt voranzutreiben, entstand nun ein handfestes Gangster-Epos mit dem Spieler als zentralem Protagonisten. Allerdings war der (Anti-)Held im dritten Spiel der Reihe noch namenlos. Erst einige Jahre später wurde die Hauptfigur nicht nur intern, sondern auch ganz offiziell als Claude

angesprochen. Und er war stumm: Sowieso schon die Grenzen des Machbaren auslotend, wollte man sich den zusätzlichen Aufwand von Sprachaufnahmen in allen möglichen Varianten sparen, zudem fanden die Entwickler auf die Schnelle keine Antwort auf die Frage, wie ein Alter Ego in so einer neuartigen komplexen und offenen Welt sprechen sollte – was, in welchem Umfang, zu wem? So wurde Claude also zum stillen Rächer. Auf Vergeltung ist er aus, weil er als Kleinkrimineller zu Beginn des Spiels von seiner Freundin Catalina bei einem krummen Ding gelinkt, von der Polizei verhaftet und nur durch Zufall aus einem Gefängnistransporter mit befreit wird. Er lässt sich in die Mafia einführen und in wilde Ränkespiele hineinziehen, arbeitet für die Yakuza und korrupte Polizisten und bekommt nach zahllosen Irrungen und Wirrungen in einem actionreichen Finale (samt Helikopter und Raketenwerfer) schlussendlich seine wohlver-





In letzter Minute

Nicht nur die Veröffentlichung von GTA 3, sondern auch die Terroranschläge vom 11. September 2001, die vor allem New York trafen, jährten sich in diesem Herbst zum 20. Mal. Wie auf etliche andere Spiele hatte 9/11 auch auf den Inhalt von Rockstars Gangster-Simulation Einfluss – allerdings weniger, als man ob der Tatsache, dass die tief verwundete Stadt als Vorbild diente, annehmen mag. Die bedeutendste Änderung war das Umfärben von Polizeifahrzeugen, die eigentlich blau-weiß nach Vorbild des NYPD sein sollten. Daneben änderte man die Route eines NPC-Jumbos über der Stadt, eine Mission und ein paar Textzeilen wurden entfernt. Entscheidender war die Nähe des New Yorker Rockstar-Büros zu den schrecklichen Ereignissen – geographisch und psychisch. Fast schon erstaunlich, dass sich die Veröffentlichung des Titels, die eigentlich am 3. Oktober 2001 hätte stattfinden sollen, nur um knapp drei Wochen verzögerte.

diente Rache. Der Einfluss von Hollywood auf das Spiel, von amerikanischen Filmen und Serien, die sich mit dem organisierten Verbrechen beschäftigen, ist unübersehbar.

Abbild einer Metropole

Auch abseits der Hauptgeschichte regieren in GTA 3 die Klischees, bekommt der Spieler das, was er von der Schattenwelt einer amerikanischen Großstadt erwarten würde: kolumbianische Kartelle, afroamerikanische Gangs, ein Chinatown im Griff der Triaden, Stripclubs und Prostituierte, dicke Karren und schießwütige Cops, Drive-by-Shootings und Revierkämpfe. Auch die Stadt selbst ist nach dem Bild gestaltet, das man üblicherweise von einer US-Metropole hat: Liberty City (wie bereits die Stadt im ersten GTA heißt) besteht aus einem Geschäftsdistrikt mit Wolkenkratzern und Schachbrettstraßen, aus einem abgerissenen Industrieviertel und großzügigen Wohngebieten der Mittel- und Oberschicht. Anfänglich dienten den Entwicklern die Städte des Mittelwestens und der US-Ostküste als gemeinsame Inspiration. Letztlich kristallisiert sich dann aber doch ein Abbild von New York und seiner Stadtteile Brooklyn/Queens, New Jersey und Manhattan heraus – schließlich sitzt hier Rockstar Games seit der Gründung 1999. Trotzdem ist Liberty City kein echtes Spiegelbild von New York. »Das Spiel versuchte nicht, die Realität abzubilden«, erklärt Dan Houser, »es versuchte, die Realität einer Filmwelt abzubilden. Und das Spiel basiert zweifellos auf einer Außenansicht von Amerika.« Schließlich stammen die Rockstar-Mitgründer Dan und Sam Houser aus London.

Gesprenzte Grenzen

Mit zur einzigartigen Atmosphäre des Spiels trugen filmische Kameraeinstellungen, der Einsatz von Motion-Capturing (wenngleich die Animationen aufgrund der damaligen technischen Gegebenheiten nur überschaubar akkurat waren), professionelle Sprecher (keine A-Prominenz, aber äußerst solides Handwerk) und vor allem die verschiedenen Radiosender bei, die im Auto gehört werden durften. Neun Stationen, darunter sogar ein Klassiksender und ein Talk-Radio mit unterhaltsamen Höreranrufen, faszinierten mit unterschiedlichster Musik, starken Moderatoren und schrägen Werbespots. Zwar waren die Sender ein Relikt aus den Vorgängern, die schiere Menge an akustischer Unterhaltung aber reihte sich perfekt in diese faszinierend große Spielwelt ein, die nach Belieben auch abseits der Story und

ihrer Missionen erkundet und erobert werden durfte. GTA 3 lieferte nämlich einerseits ein wuchtiges Gangster-Epos à la Hollywood ab, gestattete den Spielern aber andererseits, ihre Hauptrolle in diesem Film nach eigenem Gutdünken zu spielen. GTA 3 erlaubte ein Eintauchen in eine offene Welt voller Möglichkeiten, lieferte spielerische Vielfalt und Entscheidungsfreiheit, in deren Genuss in diesen Zeiten am ehesten noch Rollenspieler kamen, die sich aber in den meisten Fällen mit einer Fantasy-Welt zufriedengeben mussten. Nun konnte man aber in einer modernen, coolen, (geschmacks-)grenzenlosen 3D-Welt sein Alter Ego anlegen und ausleben.

Ungekannte Freiheit

Was GTA 3 so besonders für seine Zeit und so einflussreich für die zwei Jahrzehnte danach machte, waren das Aufbrechen von Genre Grenzen und die Inszenierung einer Welt, die voller Inhalte steckte und nahtlos verschiedenste Spielerlebnisse ermöglichte. Wollte man fahren, schwang man sich einfach in ein Auto; wollte man ballern, zog man die Knarre; wollte man ein bisschen Dampf ablassen, zückte man den Baseballschläger. Dabei lebte und reagierte die Welt – und das bei üblem Verhalten recht rigoros, was blindwütiger Raserei Einhalt gebot. Und sie erzählte neben der Hauptstory viele kleine Geschichten, beispielsweise in Nebenmissionen, die Claude via Telefon serviert bekam: So wurde er zum Handlanger eines Serienkillers, für den er Leute zu Hundefutter verarbeitete, präparierte einen Eiswagen mit einer Bombe, um einige Ganoven in die Luft zu jagen, oder zerstörte Gang-Autos mit einem explosiven Fernlenkauto. Der Spieler konnte sich auch einfach so in einen Krankenwagen, ein Taxi, ein Feuerwehr- oder Polizeiauto setzen und dann für Geld und Goodies in dem jeweiligen Metier arbeiten – es ist nur ein kleines Beispiel der schieren Größe und des unvergleichlichen Freiheitsgrades dieses Spiels. Aber eines, das allein schon sein Geld wert war.

GTA 3 erschien am 22. Oktober 2001 für die Konsole und erwies sich als brillantes Epos, als spielerisches Rundumpaket, als ungekannt detailreiches virtuelles Universum und als ein so unterhaltsames interaktives Erlebnis, dass es für PS2-Besitzer schwer war, an diesem Titel vorbeizukommen. PC-Spieler mussten sich hingegen noch bis zum Mai 2002 gedulden, viele von ihnen klagten über Ruckler in GTA 3, auch wenn ihre Rechner eigentlich stark genug für den Titel waren. Grund: der leidige Kopierschutz, ein wiederkehrendes Thema der Serie.

Unabhängig davon: Das Spiel brachte offene Welten und »GTA-Klone« auf unsere spielerische Tagesordnung und bescherte Publisher Take-Two neben allerlei Kontroversen (siehe »Preis der Freiheit«) auch gewaltige Gewinne und eine dauerhaft erfolgreiche Marke. 14,5 Millionen verkaufte GTA-3-Exemplare waren dabei erst der Anfang, das aktuelle Ende markiert Grand Theft Auto 5 mit bis dato 150 Millionen verkauften Spielen. Übrigens profitierte auch das anfänglich genannte State of Emergency stark vom GTA-3-Hype (und natürlich vom Rockstar-Logo auf dem Cover), die Luft war aber nach 900.000 (in den USA) verkauften Einheiten raus. 2007 wurde VIS Interactive abgewickelt, GTA macht aber noch heute munter weiter. ★