

GTA 6

# ROCKSTARS SCHWIERIGSTES SPIEL

Die berühmte Serie befindet sich an einem Scheideweg, 2022 funktioniert vieles von dem nicht mehr, das GTA 5 definiert hat. Petra greift die Gründe für euch auf.



## Petra Schmitz

Das Phänomen GTA ist auch an Petra nicht vorbeigegangen. Wer erinnert sich nicht gerne an den Livestream, in dem sie die PC-Version von GTA 5 spielen wollte, aber nicht genug Platz auf der Festplatte hatte, um die gigantische Download-Datei zu entpacken? Das war eine tolle Nacht für Petra. Aber die anschließenden Stunden für den Test hat sie sehr genossen. Wirklich!

Die Entwicklung von GTA 6 läuft angeblich schon seit 2014. Also spätestens seit der Fertigstellung von Grand Theft Auto 5 (das erschien erstmals im November 2014), vermutlich aber schon eine Weile länger. Wow, rund acht Jahre macht Rockstar nun bereits mit dem nächsten Teil dieser aberwitzig erfolgreichen und auch außerhalb der Gaming-Bubble beachteten Serie rum.

Was in der Spieleentwicklung eine fast schon Duke-Nukem-Forever-lange Zeit darstellt, ist für die Entwicklung der Menschheit eine lächerlich kurze Spanne. Unsere Anfänge gehen sechs Millionen Jahre zurück (musste ich im Internet nachschlagen). Und trotzdem bestehen zwischen den Jahren 2014 und 2022 maßgebliche Unterschiede (musste ich nicht im Internet nachschlagen). Es ist so viel passiert! Ein bisschen in der Technologie, vor allem aber darin, wie wir uns als Bewohner dieses Planeten und im Miteinander verstehen. Um nur ein paar Schlagworte in diesen Text zu werfen: ein fast auf der gesamten Welt zu beobachtender Rechtsruck, daraus resultierend unter anderem Figuren wie der Ex-US-Präsident Trump. Dann die Pandemie, die Querdenker (eng verbunden mit erstgenanntem Punkt), der Krieg in der Ukraine, der Klimawandel ... puh! Und das sind nicht einmal alle der dicken Negativbrocken aus den vergangenen acht Jahren. Aber es sind die großen gesellschaftsbestimmenden Brocken. Und mit denen (und noch mehr) muss Rockstar nun arbeiten, acht Jahre nach Start der Entwicklung von GTA 6.

## Gefangen in der Weltlage

Ich wiederhole, um zu betonen und für den Anschluss: Es ist so viel passiert. Jason Schreier (der Typ, der allen anderen ambitionierten Spielejournalisten und Spielejourna-

listinnen mit seinen Einblicken in die Branche die Tränen in die Augen treibt) schreibt in seinem durch anonyme Insider unterfütterten Bericht für Bloomberg über GTA 6, dass mehrere Rockstar-Mitarbeiter und -Mitarbeiterinnen im Gespräch mit ihm darauf hingewiesen hätten, man könne das heutige Amerika nicht wirklich persiflieren, es sei bereits eine Satire auf sich selbst. Das klingt zwar ziemlich abgeklärt, ist aber nicht zu 100 Prozent richtig. Etliche Late-Night-Shows haben erst durch Trump und seine Eskapaden wieder Fahrt aufgenommen, auch deutsches Publikum hat regelmäßig Stephen Colberts oder Trevor Noahs abendliche Einordnungen verfolgt. Allerdings ist die

Angeblich spielt GTA 6 in Vice City, und zwar in der Gegenwart. Schwierig.





GTA 5 ist ein männerzentrisches Spiel. Das geht 2022 nicht mehr so einfach.

andere feiert halbnackte Männer mit Büffelhelm und Kriegsbemalung als Helden.

### #MeToo hat überall Folgen

Und wo ich gerade schon bei Frauen- und Transrechtlern bin: Schon 2014, 2015 gab es Stimmen, die die Darstellung der Frauen in GTA 5 kritisiert haben. Damals konnte Rockstar das noch mit »Ja, aber das ist doch eine Parodie!« wegwischen. 2022 geht das nicht mehr, nicht nachdem die #MeToo-Enthüllungen in der Branche einschlugen und Rockstar aus seiner Crunch-Katastrophe vor etwa vier Jahren verändert hervorgegangen ist. Gegenüber Jason Schreier sagte ein anonymer Rockstarler, die Firma sei ein ehemaliger Boys-Club, der sich in ein echtes Unternehmen verwandelt habe.

Ich mutmaße an dieser Stelle einfach mal, dass erst nach dem Problemen in der Firma

und in der Branche drumherum die Entscheidung fiel, eine Frau als spielbaren Charakter in GTA 6 einzubauen. Frauen hauptsächlich als oberflächlich, dummlich oder gar nur als verfügbare Objekte wie in noch GTA 5? Undenkbar! Auch hier steht die Firma vor einer Aufgabe, die innerhalb der Serie neu für sie ist.

### Ein Weg aus dem Dilemma?

Laut Schreiers Quellen sollen die beiden Hauptcharaktere in GTA 6 an Bonnie und Clyde angelehnt sein. Falls ihr mit den beiden nicht vertraut seid: Sie sterben am Ende ihrer Verbrecherkarriere im Kugelhagel. Ist das schon die Botschaft, die uns am Schluss des Spiels erwartet? Dass alle unsere egoistischen Bestrebungen lediglich in einem Scheitern gipfeln? Das wäre vielleicht ein Weg heraus aus dem Dilemma, vor dem das Studio steht: sich konkret auf die Hauptfiguren zu konzentrieren, auf ihre Wünsche, Hoffnungen und damit beide vorher beschriebenen Lager ein Stück weit abzuholen, ohne einer potenziellen Käufergruppe vor den Kopf zu stoßen. Und dabei das Drumherum in der Welt weitgehend neutral darzustellen. Aber geht diese Neutralität im Rahmen eines GTA, das laut Gerüchten in einem Vice City im Hier und Jetzt spielt? Widerspricht das nicht komplett der DNA der Serie? Vielleicht ist das ja die größte Herausforderung für Rockstar: die letzten acht Jahre möglichst auszublenken, ohne sie wirklich auszublenden. Es ist viel passiert. ★

Satire darin eine andere geworden. Sie ist härter, schärfer, weniger verkläuliert. Im Grunde bildet sie nur noch ab, um dann noch ein paar pointierte Wortwitze hinterherzuschieben, oft aber nicht einmal mehr das. Colbert und Co. sind inzwischen vielmehr Warner als Satiriker. Warner vor den Implikationen der dicken Negativbrocken weiter oben. Auch 2022, fast zwei Jahre nach Trumps verlorener Wahl, sind die Folgen der vier Jahre unter Donald noch immer bestimmend. Es sind die Folgen der großen Axt, die Amerika 2016 gespalten hat.

Nun will aber Rockstar ein Spiel machen, dass nicht nur die 81.268.924 Menschen potenziell erreicht, die Joe Biden Ende 2020 gewählt haben, auch die anderen 74.216.154 sind wichtig. Und diese Spaltung betrifft nicht nur die USA, sie geht um den ganzen Planeten. Das sind komplett andere Voraussetzungen für ein GTA-Spiel. Wo sich Rockstar früher relativ unpolitisch auf Themen wie Oberflächlichkeit, Geldgier, Scheitern beziehungsweise den Amerikanischen Traum im Allgemeinen schmeißen konnte, geht das heute nicht mehr, ohne zumindest einer großen Gruppe Menschen vor den Kopf zu stoßen. Die Politik lasse sich nicht mehr ausblenden, sie ist viel zu allgegenwärtig: Leugner des Klimawandels gegen die anderen. Impfgegner gegen die anderen. Antifeministen und Transgegner gegen die anderen. Das sind grob überschlagen tatsächlich nur zwei gigantisch große Lager. Eines ist das, das über halbnackte Männer mit Büffelhelm und Kriegsbemalung auf eine bittere Art lachen kann. Das



Einfacher wäre es, GTA 6 in der Vergangenheit zu verankern. Etwa in den 60ern.