

Viel mehr als nur ein PC-Spiel

Grand Theft Auto 5 ist weit mehr als Autos, Waffen und Gewalt - es ist ein komplexes Meisterwerk. In der Vorschau zur PC-Version werfen wir einen Blick hinter die sonnige Fassade des Gangster-Epos und klären, warum GTA 5 zwar herausragend gut, aber auch erstaunlich deprimierend ist. Von Dimitry Halley

Angespielt

Genre: **Action** Publisher: **Rockstar Games** Entwickler: **Rockstar North**
Termin: **24.3.2015**

Wie würde die Welt der Kunstfreunde wohl reagieren, wenn ein Kurator der Mona Lisa ganz bewusst schwarze Tinte in den Ausschnitt kippen würde? Ein fassungsloser Aufschrei wäre die Folge. Wie kann man einem Meilenstein der Kunst so etwas antun? Hat der Typ nicht mehr alle Tassen im Schrank? Wie soll man sich jetzt noch ohne Ablenkung auf die Mona Lisa konzentrieren? Ähnlich geht's vielen angesichts der jüngsten Ankündigung von Rockstar bezüglich der PC-Version von Grand Theft Auto 5. Zwar spricht der Publisher nicht explizit von »Always On«, die Formulierungen deuten aber darauf hin, dass eine permanente Internetverbindung vorausgesetzt wird (mehr dazu im Kommentar auf Seite 36). Wie sollen wir den Trip ins San Andreas der nächsten Generation ungestört genießen, wenn wir online sein müssen, um zu speichern? Wenn wir ständig auf unsere Anmeldung im Rockstar Social Club hingewiesen werden und zu jeder vollen Stunde unsere Nutzungsrechte absegnen müssen? Das sind aktuell natürlich nur Spekulationen und – pardon – Schwarzmalereien, aber Rockstar sollte hier schnellstmöglich Klarheit schaffen.

Problematische Kopierschutzmaßnahmen wären vor allem deshalb ärgerlich, weil die ersten Screenshots der PC-Version vermuten lassen, dass die Umsetzung für den Rechner tatsächlich die beste Variante des Gangster-Epos werden dürfte: 4K-Auflösung, 3D-Vision und Unterstützung für drei Monitore – das alles klingt nach einem fantastischen Technikgerüst, das ja ohnehin schon auf der optisch herausragenden Next-Gen-Variante der Konsolenversion basiert.

Aber vor allem ist es ein Ärgernis, weil wir bei einem Spiel wie GTA 5 gar nicht über solche Probleme berichten wollen. Nachdem wir für diese Vorschau zig Stunden mit der Konsolenvariante verbracht haben, sind wir uns nämlich sicher, dass es den DRM-Firlefanz genauso wenig verdient hat wie die Mona Lisa ihre Tintenflecken. Denn auch Grand Theft Auto 5 ist ein Meilenstein. Und deshalb wollen wir viel lieber erläutern, warum es auf



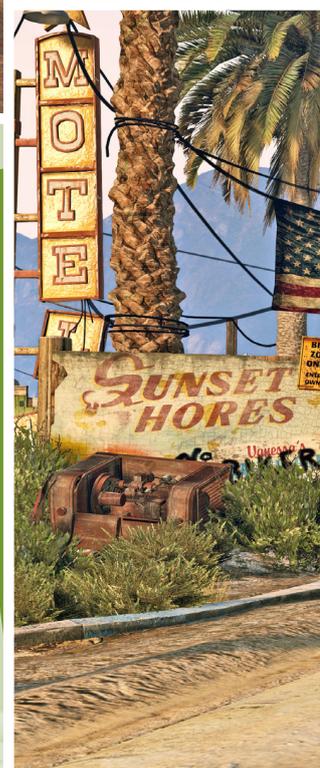
Die Polizei ist bereits ab drei Fahndungssternen erstaunlich hartnäckig.

dem PC eines der besten Spiele aller Zeiten werden kann. Aber auch eines der deprimierendsten.

GTA hat einen doppelten Boden

Um diesen Widerspruch aufzulösen, müssen wir etwas weiter ausholen: Als Spieleredakteur kommt man kaum drum herum, seinen Schreibstil ein Stück weit dem behandelten Spiel anzupassen. Schließlich muss man sich den Inhalten auf eine angemessene Weise nähern. Welchen Wert hätte ein Artikel zu This War of Mine, in dem der Autor reißerisch den Gewaltgrad feiert? Ein guter Text trägt die Stimmung eines Spiels; der Autor quittiert damit den Lesern, dass er verstanden hat, worum es geht. Mal vollzieht man die Kurzweil brachialer Action nach, mal schreibt man andächtig über ein Erkundungsspiel, und mal ist man der Chirurg, der die Facetten eines Taktik-Shooters sezziert.

GTA 5 sollte da eigentlich ein klarer Fall sein: Unter der Westküsten Sonne der USA Sportflitzer stehlen, Gebäude in die Luft jagen, Gangster und Cops um die Ecke bringen und dabei allerhand Freizeitbeschäftigungen nachgehen von illegalen Straßenrennen über Tennis und Yoga bis hin zu wilden Drogen-Trips. Dazu ein stim-



miger Radio-Soundtrack von Lady Gaga bis ZZ Top – eigentlich ein klarer Fall von launiger und chaotischer Kurzweil, ein Gangstertraum von Geld, Ruhm und Abenteuern, ohne Rücksicht auf Verluste und das Gesetz. Sollte man meinen. Ist es aber nicht. Denn hinter der erzählerischen Fassade der Gangsterballade verbirgt sich gleichzeitig ein zutiefst zynischer und verbitterter Blick auf die Welt. Es ist ein trauriger Abgesang auf alles, was die zeitgenössische Pop-Kultur zelebriert. Und gerade deshalb ist es auch so herausragend gut.

GTA macht kaputt

Hipster, Gangster, Polizisten, Bundesbeamte, Yuppies, Hippies, Akademiker, Aktivisten, Promis, Politiker, Familienmitglieder, Freunde – wir können diese Liste noch eine ganze Weile fortsetzen und um zig soziale Milieus, Subkulturen und Gesinnungen ergänzen. Alle kriegen in GTA 5 ihr Fett weg, jede Figur verkörpert einen Aspekt unserer Gesellschaft, der sich innerhalb der



Geschichte selbst parodiert oder zumindest entzaubert. Die Botschaft von Grand Theft Auto 5 ist so entwaffnend dekonstruktiv, dass sie deprimiert. Das fängt schon bei den drei Hauptfiguren an.

Michael De Santa ist ein Mittvierziger, der als Ex-Bankräuber im Zuge eines Zeugenschutz-Deals mit der Polizei auf einem Vermögen sitzt, nachdem er seine Partner dafür ans Messer geliefert hat. Doch trotz seiner Traumvilla, trotz Sportwagen, Pool und Margarita ist er unglücklich, durchlebt eine Midlife-Crisis, wird von seiner Familie fast genauso gehasst, wie er sich selbst verachtet. Sein geldgieriger Therapeut kann ihm nicht helfen, weil er mit sei-



Lamar und die übrigen Ghetto-Gangster hauen ganz bewusst in jede Klischeekerbe.

nen heuchlerischen Floskeln selbst Teil des Problems ist. Und so begibt er sich wieder ins Geschäft, sucht im Chaos und im Abenteuer das Gefühl, lebendig zu sein. Michael ist die Kehrseite von Tommy Vercetti, dem Protagonisten von GTA Vice City. Michaels Geschichte beginnt dort, wo Tommys endet: im Reichtum, im vermeintlich guten Ende des amerikanischen Traums. Michaels Dilemma ist seine fehlende Erkenntnis, dass man Unmoral nicht mit Geld aufwiegen kann. Und die Entwickler von Rockstar beweisen mit einer so reifen Figur, dass sie in GTA 5 nicht davor zurückschrecken, sich auch selbst zu hinterfragen.

Ähnlich sieht's mit Franklin aus. Als zweite Hauptfigur ist er ein reiferer CJ (GTA San Andreas), der die afro-amerikanische Gang-Mentalität von Los Santos als perspektivloses Geplänkel abtut und schlicht raus will aus der Hood. In Gesprächen mit seinem Kumpel Lamar, der die Gang-Kultur aus Bros und Homies zelebriert, macht sich Franklin durchweg lustig über das Ghetto-Gehabe und kritisiert, dass die beiden sich seit ihrer Kindheit nur im Kreis drehen, einem Kreis aus Drogensucht, Gewalt und Perspektivlosigkeit.

GTA gibt den Psychos das Rampenlicht

Und dann gibt's Trevor, den hintergangenen Ex-Partner von Michael mit dem Charme eines schießwütigen Hinterwäldlers. Er allein ist schon einer der Hauptgründe, warum das Storytelling von GTA 5 zum Besten gehört, was es seit langem in Computerspielen zu erleben gab. Trevor ist das personifizierte Chaos, ein Psychopath und Mörder. Er steht für all die Gewalttätigkeit, die Medienkritiker den Ballerspielen seit Jahren vorwerfen. Rockstar beweist Mut, eine Heldenfigur ins Rennen zu schicken, die nahezu kein Identifikationspotenzial mit sich bringt. Wo bisherige GTA-Helden mit positiven Eigenschaften dafür sorgen sollten, das heillose Chaos, das man als Spieler anrichtet, zu entschärfen, zeigt Trevor gerade diesen pseudo-tragischen Figuren à la Niko Bellic (GTA 4) und Johnny Klebitz (GTA 4: The Lost and Damned) den Mittelfinger. Er ist das Chaos, macht aber auch keinen Hehl daraus. Klar, mit Trevor haut Rockstar auch wieder ordentlich in die Skandalkerbe, polarisiert und provoziert. Das poliert das eigene Image, schließlich gibt's bekanntlich keine schlechte Publicity.

Aber Trevor ist mehr als eine reine Schockfigur. Wirklich spannend wird er vor allem dadurch, dass sein Charakter so viele Fragen aufwirft, ohne dass uns das Spiel die Antworten aufs Auge drückt. Einerseits bedeuten ihm Menschenleben nichts, andererseits würde er sein eigenes für Michaels Familie geben, mal foltert er auf bestialische Weise einen Gefangenen, nur um an



Was im echten Leben funktioniert, klappt auch in GTA 5: Eine Ölspur brennt physikalisch korrekt ab – und das Auto gleich mit.



Neues Feature: In der Wüste finden wir berauschende Peyote-Kakteen.



Prompt segeln wir als beseeltes Vögelchen durch die Lüfte.

anderer Stelle wirklich um die Freundschaft zu Michael zu kämpfen. Alle Hauptfiguren von GTA 5 tragen das Gute und das Böse in sich. Aber niemand verkörpert den Gegensatz so drastisch wie Trevor, eine Figur, die man nicht lieben kann und die zu den herzlosesten Helden der Spielgeschichte gehört – aber trotzdem Gutes in sich trägt.

Die Geschichte von GTA 5 ist weit weniger linear als die des Vorgängers und wird vor allem durch die Dynamik der Figuren vorangetrieben. Ohne zu viel zu verraten: Allein die Tatsache, dass sich Michael und Franklin mit Trevor zusammenraufen müssen, sorgt für diverse abgedrehte Abenteuer. Mancher mag diese Erzählweise kritisieren. Es fehlt ein zentraler Antagonist, die Helden stürzen mehr oder minder von einer Situation in die nächste, und die Frage, was eigentlich der zentrale Plot ist, lässt sich gar nicht so leicht beantworten. Aber wir halten genau diese Offenheit für die größte Stärke der Geschichte. Genau wie in den parodierten Popkultur-Facetten, der offenen Spielwelt, den zig Beschäftigungsmöglichkeiten und den chaotischen Figuren gibt's auch in der Geschichte keine klare Linie. Vielmehr muss der Spieler aus den hervorragend geschriebenen Dialogen und der Spielwelt seinen eigenen roten Faden spinnen – im Zeitalter formelhafter Open Worlds, die uns bei jedem Schritt an der Hand nehmen, ist das wunderbar befreiend.

GTA ist Chaos

Alle drei steuerbaren Figuren haben eines gemeinsam: Sie scheren sich einen feuchten Kehrlich von den Regeln. Michael bricht sie, weil er sich dadurch wieder wie ein echter Kerl und lebendig fühlen will. Franklin hingegen hat den Glauben an das System verloren und spielt deshalb nach eigenen Regeln. Trevor hingegen ... naja, Trevor liebt eben das Chaos. Und damit gelingt Rockstar ein Kniff: Fast jeder Spieler dürfte sich mit einem dieser drei Aspekte von Regelbruch identifizieren können. Darüber hinaus decken die im Spiel

kritisierten und parodierten Aspekte unserer Kultur im Längs- und im Querschnitt die gesamte Gesellschaft ab, jeder wird zumindest ein paar bekannte Facetten entdecken – beispielsweise das soziale Netzwerk Livelnvader, das sich im Lauf des Spiels auch auf dem Smartphone-Markt etablieren will und Unmengen loyaler Anhänger um sich scharft, die es kaum abwarten können »anzudocken«. Und wie bei gutem Humor ist es auch hier ein Riesenspaß, in diese festen Strukturen reinzugrätchen.

So verfolgen wir einmal als Michael einen Tennislehrer, der es mit unserer Frau getrieben hat, bis zu dessen Villa samt Bergterrasse. Während er uns von oben verhöhnt, befestigen wir prompt unseren Pickup per Seil an den Trägerpfeilern der Terrasse und reißen ihm die Bude ein. Indes schleicht sich Franklin ins Haus einer Promi-Diva, um sie beim Inszenieren eines Sex-Tapes zu filmen, das die Dame zwecks Publicity »versehentlich« im Netz veröffentlichen will – in der Folge entlarven wir ihre Machenschaften. Dafür wohnt Trevor zeitweise beim Cousin seines zurückgebliebenen Kumpels Wade, einem schüchternen Hafendarbeiter unter der Fuchtel einer herrschsüchtigen Ehefrau. Zu verfolgen, wie der irre Chaos Trevor dessen Leben auf den Kopf stellt, sodass Wade in eine Kloake gestopft und sein Cousin unter anderem von Söldnern verprügelt wird, ist so witzig, wie es tragisch ist.

In punkto Identifikation sind wir außerdem gespannt, wie sich die Egoperspektive auf die Spielerfahrung auswirkt. Bereits in der Next-Gen-Konsolenversion erhöht die neue Sichtweise spürbar das Mittendrin-Gefühl, denn durch die korrekte Simulation von Armen, Beinen und Blickverhalten spüren wir jeden Aufprall und jede Handlung unmittelbar. Wenn wir beispielsweise gegen eine Laterne fahren, wird unser Kopf ordentlich durchgeschüttelt, und bei einem heftigen Schwinger geraten wir ins Stolpern und müssen erst wieder Balance gewinnen, bevor wir den Gegner erfassen können. Es



Das Fahrgefühl in GTA 5 ist wesentlich griffiger und direkter als im Vorgänger.





Das neue San Andreas ist etwa 12-mal so groß wie das aus GTA San Andreas.

ist ein geschicktes Designelement, das uns noch tiefer reinzieht ins sonnige Los Santos. Auf den Konsolen bezahlt man diese Erfahrung jedoch mit einer vergleichsweise trägen Bedienung, die sich stark auf automatisches Zielen verlässt. Hier liegt eine große Chance, aber auch eine große Gefahr für die PC-Version. Große Chance, weil ein GTA in der Egoansicht mit einer präzisen Maussteuerung eine großartige Erfahrung werden kann. Große Gefahr, weil das sich natürlich auf die Spielbalance auswirkt und die Schießereien tendenziell zu leicht machen könnte. Trotzdem glauben wir, dass die neue Perspektive eine der spannendsten Spielmechaniken und atmosphärischen Bereicherungen werden könnte. Für die PC-Version liefert Rockstar außerdem ähnlich wie im Vorgänger einen Editor, mit dem sich Spielszenen aufzeichnen, editieren und hochladen lassen. Wer seine spektakulärsten Momente also mit der Welt teilen will, kann das in GTA 5 bequemer denn je tun.

GTA ist Beschäftigungstherapie

Im Prinzip lassen sich Setting und Spielmechanik von GTA 5 mit einem Halbsatz zusammenfassen: mit der Welt anstellen, was wir wollen. Denn die positive Seite von Chaos ist die Freiheit. Und von der gibt's

in GTA 5 mehr als je zuvor. Klar, an der grundsätzlichen Spielweise hat sich nichts geändert: Noch immer fahren, laufen und schießen wir uns durch eine gewaltige urbane Spielwelt und erledigen allerhand Aufträge. Aber allein die Anzahl an Nebenbeschäftigungen für die drei Hauptfiguren ist fast schon nicht mehr zu überblicken.

Wir spielen Golf, Tennis, nehmen an einem Triathlon teil, gehen jagen und wandern. Wir fahren Rennen mit Autos, Jet-Skis und Motorrädern, absolvieren Stuntflüge, klawen Autos und hängen mit unseren Freunden rum, um nur ein paar Aktivitäten zu nennen. Selbst wenn wir alle offensichtlichen Marker auf der Karte abgehakt haben, finden wir auch nach zig Stunden noch neue Inhalte, beispielsweise versteckte Peyote-Kakteen, die unsere Figuren auf einen Drogentrip schicken und sie in Tiergestalten verwandeln. Weil wir uns komplett darin verlieren könnten, all die Möglichkeiten aufzuzählen, machen wir es kurz: Allein im Solomodus kann man in GTA 5 locker 100 Stunden verbringen.

Wenn man sich denn dazu motivieren kann. Denn Rockstar verzichtet gerade im freien Spiel abseits der Missionen auf eine pebble Spielerführung. Zwar gibt's wie bei GTA San Andreas diverse Skills, die wir mit nahezu jeder Aktion verbessern, um beispielsweise ein fähigerer Pilot oder ein ausdauernder Läufer zu werden – aber ganz unmittelbar bringen viele Aktivitäten keinen Mehrwert abseits davon, dass sie Spaß machen. Heutzutage fühlt es sich wirklich kurios an, dass durch das Tennisspielen keine Leiste gefüllt wird, wir beim Golf keine neuen Waffen freischalten und mit Freunden allein deshalb um die Häuser ziehen, um den skurrilen Gesprächen zuzuhören. Wer nicht die Muße mit sich bringt, seine Zeit in San Andreas eigenständig zu verplanen, lässt sich folglich viel entgehen.

GTA ist linearer als früher

Allerdings werden gerade Freunde linearer Unterhaltung ihre Freude mit den Hauptmissionen haben. Wer sich an den großen Bankraub aus GTA 4 erinnert, der kann sich eine Vorstellung davon machen, in welche Richtung das Missionsdesign des Nachfolgers geht. Viele der knapp 70 Aufträge sind spektakulär inszeniert, punkten mit bombastischer Action und kinoreifen Zwischensequenzen. Beispielsweise kapern wir mit Trevor ein Frachtflieger, indem wir ein kleines Propellerflugzeug im Frachtraum versen-



Wir sind gespannt, wie der Nahkampf mit Ausweich- und Kontermanövern aus der Egoansicht und mit Maus funktioniert.



Wenn Michael mit nassen Klamotten durchs Haus läuft, schreit seine Frau ihn an.

ken und uns bis zum Cockpit vorarbeiten. Im Anschluss sind wir am Steuer, müssen aber vor Kampfjets fliehen.

Noch beeindruckender sind die Heist-Missionen, große Raubzüge, in denen Michael, Franklin und Trevor einen Überfall planen. Bereits für den ersten Bruch müssen wir einen Juwelier auskundschaften, um schließlich über das Dach Betäubungsgas einzuleiten und innerhalb von einer Minute die Vitrinen leerzuräumen. Im Anschluss flüchten wir per Motorrad durch die Straßen von Los Santos, biegen in Kanalschächte ein und schütteln die Cops ab. Das spielt sich wie ein Actionfilm und ist im Vergleich zu späteren Heists noch harmlos. Die lineare Inszenierung merkt man vor allem im Detail: Dass uns ein Bus plötzlich die Ausfahrt blockiert, macht die Verfolgungsjagd spannender, ist aber ein geskriptetes Ereignis, das nur funktioniert, weil unsere Fluchtroute strikt vorgegeben ist.

Das ist der Preis, den GTA 5 für sein bombastisches Missionsdesign zahlt – vielen Einsätzen fehlt die kreative Freiheit, die alte Serienteile noch ermöglicht haben. Man erinnere sich nur an den Raketenwerfer als Universalabkürzung in vielen Missionen von GTA 3. Das soll nicht heißen, dass Teil fünf keinerlei Entscheidungsfreiheit bietet – sie steckt nur in einem wesentlich engeren Korsett. So können wir bei jedem Einbruch zwischen mehreren Vorgangsweisen wählen und uns in diversen Beschaffungsmissionen je nach Methode Utensilien für einen lauten oder leisen Weg organisieren. Auch die gewählte Spielfigur macht einen Unterschied. So schleichen wir uns entweder als Michael über einen Frachter oder geben als Franklin per Scharfschützengewehr Feuerschutz, während Michael vom Computer gesteuert wird. Und in manchen Missionen schwingt dann doch wieder die alte Freiheit mit: So müssen wir ungesehen einen Typen vor einem Hotel erledigen, können aber keine Haftbombe an dessen Auto platzieren, weil die Bodyguards das mitkriegen. Jetzt könnten wir ein Gewehr benutzen oder wir pflastern schlicht die Ausfahrt ein paar Meter weiter weg von oben bis unten mit Haftminen und verkrümmeln uns klammheimlich, während das Feuerwerk losgeht.

GTA ist ein Biest

Mit jedem Aspekt, den man bei GTA 5 anspricht, läuft man Gefahr, ein neues Fass zu öffnen. Es ist schlicht ein Biest von einem Spiel. Was Rockstar hier an Inhalten verkauft, sucht seinesgleichen. Und die Next-Gen-Version trumpft gegenüber dem Last-Gen-Release nochmal ordentlich auf: über 160 neue Musiktracks, neue Waffen, Autos, Aktivitäten und die Egoperspektive, um nur einige Features



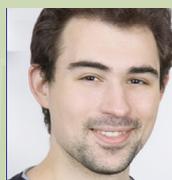
Ein Ingame-Tag dauert in Echtzeit 48 Minuten. Tag und Nacht wechseln dabei dynamisch.

zu nennen. Los Santos ist gigantisch, aber die wahre Magie liegt im Detail. Wenn wir beispielsweise jemanden verprügeln und die Passanten ihre Smartphones zum Bildknipsen zücken statt wegzulaufen. Oder wenn wir einen Pop-Radiosender anschalten und Trevor ihn selbstständig umstellt, weil er die Musik schrecklich findet. Oder wenn unsere Flipflops tatsächlich mit jedem Schritt »floppen«. Solche Momente sind Ausdruck davon, wie viel Liebe zum Detail in den Straßen von Los Santos steckt. GTA 5 ist ein Meisterwerk.

Dass es dabei mindestens so deprimierend wie gut ist, hat eher einen ideellen Grund: Es nimmt die Gesellschaft Stück für Stück auseinander – von seinen Figuren über die Handlung bis hin zu solchen Details wie der Smartphone-Reaktion der Passanten hält Los Santos unserer Welt den Spiegel vor und drückt ihr an allen Ecken und Enden den Heuchlerstempel auf. Familie, Bildung, Staat, Facebook, Geld, Besitz, das alles zerpfückt das Spiel gekonnt. So sagt Michael nicht ohne Grund, Sarkasmus sei das Letzte, was ihm niemand wegnehmen könne. Besonders deutlich wird das in der martialischen Foltersequenz, in der Trevor in einem düsteren Keller einen vermeintlichen Terroristen verstümmelt, während Michael auf Basis der Infos durchs Reichenviertel von Los Santos fährt, Lady Gaga im Radio läuft und ein paar Passanten unseren Sportwagen knipsen. GTA 5 zerrüttet, ohne etwas zu errichten, es kritisiert die Postmoderne und ist selbst durch und durch Ausdruck unserer Zeit. Schon allein deshalb sollte es jeder spielen. **DH**



Wir schlüpfen weit stärker in die Rolle der einzelnen Figuren – das kaputte Smartphone gehört natürlich Trevor.



Mehr Sein als Schein

Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamestar.de

GTA 5 trifft genau meinen Nerv. Ich habe mich seit der Veröffentlichung für Konsolen vor über einem Jahr von jeder Berichterstattung ferngehalten, um mich nicht zu spoilern. Aber natürlich war das nur teilweise möglich. Die paar Infos, die ich mitbekommen habe, haben mich eher enttäuscht: ein kaum vorhandener Plot, irre Psycho-Charaktere, ein sonniger Lifestyle, in dem man sich mit Koks, Knarren und schiefen Deals Erfolge erkämpft – wurde GTA jetzt zum Saints-Row-Verschnitt, nachdem viele den eher düsteren Vorgänger für dessen Realismus kritisiert haben? Reine Kurzweil mit dicken Waffen, Autos und Sprüchen?

Ja, all diese Aspekte sind tatsächlich ein Teil von GTA 5. Aber nur die schillernde Oberfläche, denn darunter verbirgt sich eines der intelligentesten und anspruchsvollsten Spiele, die ich je erlebt habe. Mit seinem gigantischen Skript und der detaillierten Spielwelt ist es für mich ein spielgewordene Epos der Postmoderne. Bleibt nur zu hoffen, dass die PC-Fassung im März auch reibungslos läuft und mich nicht zu irgendwelchen Club-Mitgliedschaften zwingt.