

15 Jahre GTA 3

EIN SPIEL DER LIEBE UND FREUNDSCHAFT



Der Autor

Dimi hat amerikanische Open Worlds quasi mit der Muttermilch aufgesogen, auch wenn er mit seiner damaligen Baby-Altersfreigabe eigentlich noch gar nicht bereit dafür war. An dieser Stelle vielen Dank an den älteren Cousin, der das möglich gemacht hat! Zudem verbindet Dimi mit Open Worlds weder Terror noch Gewalt, sondern Spaß und Staunen: Welten, die unsere eigene simulieren und zugleich so viel Schabernack erlauben, die faszinieren ihn bis heute.

Von wegen Killerspiel! Grand Theft Auto 3 verbindet Dimi nur mit positiven Gefühlen. Und einer legendären Polizeistation.

Von Dimitry Halley

15 Jahre ist es her, seit GTA 3 auf die Welt losgelassen wurde. Herzlichen Glückwunsch, Claude Speed! Ich glaub's ja nicht, wir werden alle alt. Okay, ich dürfte da eigentlich nicht meckern, denn als das Spiel im Oktober 2001 für die Konsolen erschien, war ich eigentlich noch viel zu jung, um es spielen zu dürfen (zarte 12). Doch wo ein Wille, da ein Weg. In dem Fall hat dieser Weg harte, duldsame sechs Monate gedauert – exakt bis zum PC Release, weil ich keine PlayStation 2 hatte. Nahezu jeden Tag habe ich dieselbe alte Bravo Screenfun gewälzt, mir die ewig gleichen Screenshots der Konsolenfassung von Grand Theft Auto 3 angeschaut und gestaunt, wie unfassbar spannend dieses Spiel aussah. Bis dato hatte ich nur GTA 2 gespielt (auch das von irgendeiner Screenfun-CD), der

Sprung von dessen statischer Vogelperspektive in die dritte Dimension war für mich ein absoluter Meilenstein. Und auch für den Rest der Welt, schließlich avancierte GTA 3 innerhalb kurzer Zeit zu einem der meistgeliebten Spiele der damaligen Ära, und zu einem der wichtigsten überhaupt. Es legte nicht nur den Grundstein für eine der erfolgreichsten Spielerien (beziehungsweise für die dreidimensionale Wiedergeburt von GTA), sondern setzte auch ein Zeichen, was mit 3D-Welten in Zukunft möglich sein würde (hier seien natürlich Mafia und Driver ehrenhalber erwähnt).

Film für die Freiheit

Für mich war GTA 3 damals etwas viel Simpleres: ein spielbarer Action-Film, den ich mir in meinen kühnsten Kinderzimmerträumen nicht hätte ausmalen können. Spektakuläre Verfolgungsjagden, aufreibende Schießereien, verruchte Gangster und die Freiheit, in einem Quasi-New-York jeden Quatsch anzustellen, den ich mir denken konnte. Gerade diese Freiheit hat damals jeden in meinem

Bekanntkreis ergriffen, auch die älteren Semester – GTA 3 macht den Spieler mündiger denn je und gibt mir die Möglichkeit, meine eigenen Gangstereskapaden in Liberty City zu veranstalten. Leider stand GTA 3 wohl gerade deshalb unter dem Stern der Killerspiel-Debatte, die damals rasant Fahrt aufnahm. Jugendschutz ist eine wichtige und richtige Sache, darum geht's mir gar nicht. Ich spreche hier eher von den reißerischen Verzerrungen unseres Hobbys als »kollektive Jugendzerstörung«, die genau diejenigen Leute am lautesten in die Welt schreien, die am wenigsten davon verstehen. Um das zumindest aus meiner Perspektive von damals abzuwehren, stelle ich mich hier (virtuell) in den Raum und behaupte, dass ich mit GTA 3 vor allem Freundschaft und Liebe verbinde.

Das beste Polizeivordach aller Zeiten

Meine Mutter hat mir zwar schon immer zugehört, dass ich mit Pixelgewalt unabhängig von meinem Alter relativ vernünftig umgehen kann (ich glaube, sie wollte nur meine



Eine ganze Stadt, und ich kann tun, was ich will? Fantastisch!



GTA 3 ist spielgewordene Anarchie. Erst recht mit einem Panzer.

Wussten Sie schon, dass ...

- ★ ... der Hauptcharakter ursprünglich namenslos war und erst bei einem Gastauftritt in GTA: San Andreas »Claude« genannt wurde? Fans vermuten deshalb, er sei Claude Speed, der Held aus GTA 2.
- ★ ... es in GTA 3 ein lenkbares Propellerflugzeug namens »Dodo« gab, das mit seinen Stummelflügeln aber nicht zum Fliegen gedacht war, sondern nur zum schnellen Fahren? Einige Spieler schafften es aber doch, den heftig trudelnden Urvogel in der Luft zu halten.
- ★ ... einige Entwickler ihre Namen als (nicht existente) Nachbarstädte auf der Minikarte verewigt haben, was man aber nur sah, wenn man mit dem Dodo flog?
- ★ ... Tanner, der Hauptcharakter der Driver-Serie, in GTA 3 einen Gastauftritt in einer Yakuza-Mission feiert? Dabei wird über ihn gesagt wird: »Ohne sein Auto ist er praktisch ein Nichts« – weil man im ersten Driver nicht aussteigen konnte.
- ★ ... die Titelseite einer Tageszeitung in GTA 3 einen Zombie-Elvis erwähnte, was Spieler dazu veranlasste, das Spiel und die Nachfolger (vergebens) nach dem un-
toten Sänger abzusuchen?
- ★ ... es an zwei Stellen in GTA 3 Wegfindungs-Glitches gibt, die dazu führen, dass Fußgänger von einer Klippe stürzten oder ertranken? Das erinnerte Spieler an die selbstmörderischen Wuselnknechte des Puzzleklassikers Lemmings, der wie GTA 3 von DMA Design entwickelt wurde, dem heutigen Rockstar North.
- ★ ... ein Auftraggeber namens »Darkel« aus dem Spiel gestrichen wurde? Der sollte ein obdachloser Revolutionär sein; seine fünf Missionen waren laut Rockstar »verrückt«, aber nicht spaßig genug.
- ★ ... es in einer frühen Version von GTA 3 noch Kinder und fahrbare Schulbusse gab, die aber entfernt wurden, um Gewalt gegen Kinder und die resultierenden Kontroversen zu verhindern? Seitdem hält sich das Gerücht, eine von Darkels Missionen sei gewesen, einen Schulbus zu sprengen.
- ★ ... der Mond von GTA 3 größer und kleiner wurde, wenn man mit dem Scharfschützengewehr darauf schoss?
- ★ ... es im Spiel eine Werbetafel mit der Aufschrift »See you in Miami!« gab, also einen Hinweis auf die Fortsetzung GTA: Vice City, die nur ein Jahr später erschien?

- ★ ... im Radio die Stadt »Carcen City« erwähnt wurde, in der Jahre später das indizierte Rockstar-Spiel Manhunt spielte?
- ★ ... ein Bauarbeiter im Spiel Teile des Songtextes von »YMCA« von den Village People rezitierte, wenn man ihn anrenpelte?
- ★ ... GTA 3 in Australien auf dem Index landete, weil es (züchtigen) Sex mit Prostituierten ermöglichte, die man danach umbringen könnte? Erst eine geschnittene Version ohne Sexoption wurde wieder zugelassen.



Der Dodo ist zwar nicht zum Fliegen gedacht, manche Spieler halten ihn dennoch in der Luft.

Karriere als Spieleredakteur vorantreiben), bei neuer PC-Hardware hörte das Verständnis aber auf. Wieso soll man sich bitte elendig teure Grafikkarten kaufen, wenn es der gute, alte Windows-98-Tower noch tut? GTA 3 hatte also auf meinem heimischen Rechner einfach keine Chance, ich musste mir anderweitig behelfen. Ein Segen, dass es Schulkameraden gibt. Ein Bekannter aus der Schule hatte das Spiel auf seinem Familien-PC, unbequem als Arbeitsgerät mitten im Esszimmer platziert, während um uns herum permanent Leute wuselten. Ich kann mir rückwirkend keinen weniger entspannenden Ort für unzählige Spielsessions vorstellen, aber wir waren duldsame und demütige Kids. Und wir hatten richtig Bock auf GTA 3. Noch bevor wir uns groß mit Story-Aufträgen aufhielten, verbrachten wir Wochen in Liberty City, um Quatsch anzustellen. Das Highlight der ersten Versuche war ein epischer Showdown auf dem Vordach der Liberty City Police Station in Portland: Zum einen waren wir

stolz, diese coole Stelle zum Verschanzen gefunden zu haben, zum anderen wollten wir sehen, wie lange wir mit fünf bis sechs Polizeisternen dort überleben konnten.

Von GTA zu Guy Love

So reihten sich die Tage aneinander. Uns ging es dabei nicht um das Ausleben irgendwelcher realen Gewaltwünsche, sondern um das Nachspielen von Actiongeschichten, mit denen wir aufgewachsen waren. GTA 3 bietet eine urbane Gangsterfantasie, die in dieser Qualität bahnbrechend war, und zugleich eine lebendige, unabhängig vom Spieler agierende Großstadt. Allein die Polizeiverfolgungsjagden waren in dieser nie dagewesenen Welt atemberaubende, filmreife Erlebnisse – warum die Cops uns auf den Fersen waren, spielte gar keine Rolle. Über diesem gemeinsamen Hobby wurden mein Bekannter und ich zu besten Freunden. Später probierten wir andere Spiele aus, daraus wurden fantastische frühe Jugendjahre.

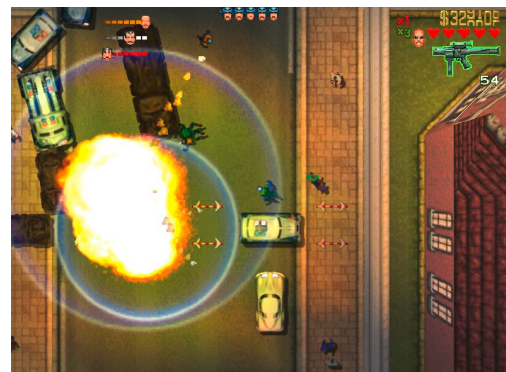
Ich weiß, es klingt ein bisschen pathetisch, wenn ich schreibe, dass ich GTA 3 mit »Liebe und Freundschaft« verbinde – letztlich ist es ja eine allgemein bekannte Geschichte, dass fruchtbare Beziehungen sich häufig über gemeinsamen Interessen entwickeln. Ich will mich auch gar nicht in irgendwelche politischen Killerspiel-Debatten stürzen oder die hier wieder aufs Tapet bringen. Aber als ich von den Kollegen gefragt wurde, was ich im ersten Moment mit GTA 3 assoziiere, dann sind es tatsächlich diese Dinge: die vielen Nachmittage, die wir mit Unsinn in Liberty City verbracht haben, während wir Drecksäcken ihre Autos vor der Nase wegklausen und den Comic-Einwohnern von Portland auf den Keks gingen. Und die Schultage, an denen man an neuen, blöden Ideen tüftelte, was wir nach Schulschluss mit kuriosen Stunts anstellen würden. Danach erst denke ich an die tolle Story, die ich zwei Jahre später mit einem 100-Prozent-Durchlauf in vollen Zügen genießen konnte (diese Drogenpäckchen). ★



Damals braucht man noch keine Mod, um einen Polizisten spielen zu können.



Sogar die Story ist cool. Der Hauptcharakter wird anfangs von seiner Freundin niedergeschossen und sinnt auf Rache.



Zum Vergleich: GTA 2 lief noch in der unspektakulären Top-Down-Ansicht.