

EXILE ON MEAN STREET

Popkulturelles *genre cruising* in der *Grand Theft Auto*-Reihe

VON ANDREAS RAUSCHER

Die Veröffentlichung des dritten *Grand Theft Auto* (GTA) Spiels durch das innerhalb weniger Jahre zum Kult-Label avancierte Studio *Rockstar Games* markierte 2001 für die Entwicklung der Videospiele einen ebenso wichtigen Einschnitt wie einige Jahre zuvor die Erschließung dreidimensionaler Landschaften im *first person shooter* *Doom* oder die Erweiterung der eher gemächlichen *adventure*-Rätselspiele um dynamische Hindernisläufe durch geheimnisvolle Ruinen in *Tomb Raider*.

Zwar stellte der Wechsel von einer *top down* Perspektive, die in den beiden Vorgängern (*GTA I*, *GTA II*) zum Einsatz kam, zu einer dreidimensionalen Simulation eine eindrucksvolle grafische Verbesserung dar. Die revolutionäre kreative Leistung von *GTA III* bestand jedoch in der raffinierten Balance des Gamedesigns zwischen der Navigation durch eine offene Spielwelt, die mit Hilfe des komplexen Sounddesigns eine zuvor ungekannte Eigendynamik entfaltete, und einer episodisch strukturierten Dramaturgie, die den Spielern Entscheidungsfreiheit ließ und dennoch eine stringent entwickelte Background-Story entwarf. Als Inspirationsquelle für die *GTA*-Spiele dienten Gangsterfilme, Neo-Noir-Szenarien und Gauer-Grotesken der vergangenen dreißig Jahre, von den existentialistischen Konflikten in John Boormans *Point Blank* über die nächtlichen, unterkühlten Neon-Settings von Michael Mann (*The Thief*, *Heat*, *Miami Vice*) und die stilbewussten Schattenwelten der Filme *Scarface* und *Carlito's Way* von Brian De Palma bis hin zu den postmodernen Sampling-Techniken und der popkulturellen *sophistication* von Quentin Tarantinos Arbeiten (*Pulp Fiction*, *Jackie Brown*, *Kill Bill*).

Wie der Videospieletheoretiker Gonzalo Frasca in einem 2003 veröffentlichten Aufsatz treffend bemerkt, überwand *GTA III* in der Umsetzung von längeren Fahrten durch die virtuelle Metropole das von ihm als „errand boy syndrome“ bezeichnete Gefühl, sich auf einer endlosen und monotonen Kuriermission zu befinden:

When you need to go to the other side of Liberty City, you do not waste your time: you actually enjoy it. [...] Driving in *GTA 3* is a game in itself. One of *GTA 3*'s particular design characteristics is that it succeeds at transforming a traditionally boring activity (moving through space) into an enjoyable game (car simulation).¹

1 Gonzalo Frasca: „Sim Sin City“, o.S.

In der Kombination aus Rennspiel, *action adventure* und *third person shooter* realisierte *GTA* exemplarisch jene Tendenz zu hybriden Spielkonzepten, die sich heute in nahezu allen Game-Genres, von der Integration von Minispielen in Rollenspielen bis hin zu *adventure*-Elementen in *shootern*, findet. Der in zahlreichen Rezensionen zu *GTA* hervorgehobene Eindruck von Handlungsfreiheit ergibt sich aus dem raffiniert gestalteten *gameplay*, das den Spielern die freie Wahl lässt, ob sie der Haupthandlung folgen oder lediglich die Stadt im Rahmen von zahlreichen Subquests, beziehungsweise auf eigene Faust erkunden wollen.

Die Attraktionen der *GTA*-Reihe beschränken sich im Unterschied zu ihren Epigonen nicht auf die Struktur eines Vergnügungsparks mit verschiedenen, in sich geschlossenen Mini-Spielen. Aus dem Wechselspiel zwischen ludischen und narrativen Passagen entsteht eine Form von Kontinuität, die mit Hilfe der sorgfältigen audiovisuellen Umsetzung den Spielkosmos als eine lebendige Welt mit hoher Eigendynamik erscheinen lässt.

Eine der hervorstechendsten Qualitäten des Konzepts besteht im souveränen Umgang mit filmischen, musikalischen und spielhistorischen Referenzen. Diese beschränken sich nicht auf amüsante Querverweise, sondern schaffen neue Kontexte, aus denen sich der prägnante Stil der *GTA*-Reihe ergibt, dessen Besonderheiten im Folgenden genauer betrachtet werden.

GTA nutzt die zahlreichen Anspielungen, um auf mehreren Ebenen, sowohl inhaltlicher, als auch spieltechnischer Art, einen intertextuellen fiktionalen Kosmos zu kreieren. In den sieben Jahren zwischen *GTA III* und *IV* entwickelte sich dieser von einem ironischen Pastiche über pophistorische Retro-Szenarien zu einem Spielfeld für ausgearbeitete Gangsterdramen, auf dem sich freies Spiel und dramatische Performance gegenseitig ergänzen.

1. DO YOU REMEMBER ROCK'N'RAP RADIO?

Auf der unmittelbarsten Ebene sorgen das detailverliebte Sounddesign, das ein hektisches Treiben im Off suggeriert, und der mit zahlreichen bekannten Songs bestückte Soundtrack für das als Immersion² bezeichnete Eintauchen in die fiktionale Welt. Das Phänomen des *cruising*³, das der Medienwissenschaftler Matthias Mertens „in all seiner sinnentleerten, ziellosen, manischen amerikanischen Pracht“⁴ als Schlüsselmotiv der *GTA*-Reihe ausmacht, wird durch die große Auswahl an Radiosendern zu einer eigenen spielerischen Attraktion. Wie in George Lucas' autobiographischer Rock'n'Roll-Hommage *American Graffiti* können die Spieler je nach individuellen musikalischen Vorlieben, begleitet von Hip Hop, Soul, Funk, Heavy Metal, Classic Rock, Techno, Fusion Jazz, Salsa oder einem selbst zu-

2 Murray: *Hamlet on the Holodeck*, S. 98.

3 Der Begriff des *cruising* bezieht sich auf das ziellose, nächtliche Umherfahren bei aufgedrehtem Radio und ist eng mit der amerikanischen Popkultur der späten 1950er und frühen 1960er Jahre verbunden.

4 Mertens: „Los Santos als Bushaltestelle, Las Venturas als Dorfdisco“.

sammengestellten MP3-Mix die Mean Streets der Gangster-Metropolen erkunden. Prominente Gastmoderatoren wie Old School-Rap-Veteran Chuck D, der sich von einem Anrufer erklären lassen muss, dass dieser lieber eingängigen R'n'B als den anstrengenden Polit-Hip Hop von dessen Gruppe Public Enemy höre, Funk-Legende George Clinton, Punk-Pionier Iggy Pop und Guns'n'Roses-Sänger Axl Rose verstärken die durch die Songauswahl ohnehin bereits detaillierten popkulturellen Bezüge. Fiktionale DJs wie der sich im Drogendelirium bei einer Marathon-Rave-Session im Studio verbarrikadierende Techno-Guru Hans Oberländer oder der als Beziehungstherapeut aktive Soft Rock-Experte Fernando Martinez sorgen neben den mitwirkenden realen Musikern für einen zusätzlichen parodistischen Subtext.

Am deutlichsten zeigen sich die satirischen Ambitionen der Gamedesigner in der Gestaltung der skurrilen Radio-Talk Shows. In diesen wird der jugendgefährdende Einfluss einer Videospielkonsole namens *Degenathron* diskutiert, ein selbst-ernannter Wiedergänger des nordischen Gottes Thor wirbt um neue Anhänger und ein neokonservativer Politiker sammelt Spenden, um sich selbst ein Denkmal zu errichten. Der aktuelle Teil *GTA IV* enthält sogar eine umfassende Persiflage auf den umstrittenen, konservativen Nachrichtensender *Fox News* und dessen häufig als einseitig kritisierte Berichterstattung über den „War on Terror“.

Die während der Fahrt frei wählbaren Radio-Sender befördern das scheinbar von allen narrativen Anliegen befreite Spielerlebnis, ganz im Sinne der Ludologen um Frasca und den dänischen Spieltheoretiker Jesper Juul, der betont, dass *GTA – San Andreas* trotz seiner Zielorientierung den Spielern eine eigene „personal agenda“ ermögliche.⁵ Es bleibt den Spielern überlassen, ob sie sich auf die Suche nach versteckten Mini-Spielen begeben, erst einmal zusätzliche Aufträge wie die an das Spiel *Crazy Taxi* angelehnten Taxi-Missionen erledigen, der Haupthandlung folgen oder eine Rundfahrt durch die Stadt unternehmen.

Bei genauerer Betrachtung erweist sich das Radio-Programm als vielschichtiges Arrangement mit Hörspiel-Qualitäten. In dem Mitte der 1980er Jahre angesiedelten *Vice City* und dem zu Beginn der 1990er Jahre spielenden *San Andreas* verstärken die Radio-Programme den jeweiligen zeitgeschichtlichen Kontext, nicht zuletzt durch das satirische Aufgreifen damaliger Mode-Themen, wie etwa die Begeisterung für Synthesizer-Pop, der in den 1980er Jahren als Ende des traditionellen Rock propagiert wurde, oder die Idiosynkrasien der Generation X in den 1990er Jahren, deren Vertreter auf dem Sender *Radio X* in *San Andreas* für Filmabende werben, bei denen expressionistische Stummfilme auf Bäume im Stadtpark projiziert werden. Die kenntnisreichen Anspielungen in den inszenierten Radio-Shows durchbrechen die nostalgische Selbstbezogenheit eines einfachen Insider-Gags und vollziehen popgeschichtliche Entwicklungen nach. Der in *Vice City* noch illegal operierende Hip Hop-Sender weicht in *San Andreas* einer ausdifferenzierten Programmstruktur mit drei spezialisierten Rap-Formaten, die verdeutli-

5 Vgl. Juul: „Without a Goal“, S. 191.

chen, wie sich das einstige Underground-Phänomen in den kommerzialisierten Mainstream der Minderheiten integriert hat.

Die Strategie des *genre cruising*, die den Soundtrack bestimmt und einen fließenden Wechsel von treibendem Speed-Metal zu entspanntem Reggae oder von minimalistischem Techno zu eklektizistischem Classic Rock ermöglicht, findet sich als organisatorisches Schlüsselmoment in der Gestaltung des gesamten GTA-Kosmos. Während die musikalischen Referenzen das Spiel-Szenario pophistorisch situieren, beziehen sich Dramaturgie und Gamedesign überwiegend auf filmische Vorbilder, die eine eigenwillige Auslegung erfahren. Die Topographie der Städte Liberty City, Vice City, Los Santos, San Fierro und Las Venturas entspricht nicht den realen Stadtbildern von New York, Miami, Los Angeles, San Francisco und Las Vegas, sondern den mit diesen verbundenen popkulturellen Assoziationen. International bekannte Ansichten wie die Freiheitsstatue, die Golden Gate Bridge oder die Kasinos tauchen in den GTA-Städten auf, sie werden aber nicht nach den realen Stadtplänen angeordnet, sondern entsprechen ganz der bewährten Taktik von Alfred Hitchcock, dass man, wenn ein Film in Holland spielt Windmühlen und Tulpen und in der Schweiz Berge und Schokolade zeigen solle. Selbst das Hinterland der kalifornischen Provinz wird nicht durch weite Landschaften, sondern durch ein überschaubares Netz an Kleinstädten dargestellt, die in ihrer Allgemeingültigkeit auch aus einem Cartoon stammen könnten.

Mit der auf symbolische Zeichen reduzierten Repräsentation der bekannten Städte können sowohl persönlich geprägte, als auch medial und filmisch codierte Vorstellungen verbunden werden. Die Videospieltheoretiker Ian Bogost und Dan Kleinbaum kommentieren diese Form der popkulturellen Mental Map am Beispiel von Los Santos:

With the many inconsistencies of cartographic realism averted, Los Santos invites players to fill in the details of its symbolic abstractions with their own experiences. Importantly these experiences can be real and personal [...] or they can be fictional and received – like viewers' experience of *Boyz in the Hood*, *LA Story*, *Heat*, or other filmic and televisual representations of Los Angeles.⁶

2. KING OF VICE CITY UND ANDERE FILMISCH-LUDISCHE TRANSFERLEISTUNGEN

Leinwand und Bildschirm-Mythen bilden im Referenzsystem von GTA einen ebenso wichtigen Bestandteil wie die musikalischen Bezüge. Für *Vice City* und *San Andreas* wurde ein ganzes Ensemble von prominenten Schauspielern für die Synchronisation des Spiels angeheuert, die bewusst mit ihrer Rollengeschichte und ihrem Star-Image spielen. Peter Fonda tritt als paranoider Alt-Hippie auf, Samuel L. Jackson als korrupter Cop, ICE-T als ehemaliger Gangsta Rap-Star, Dennis Hop-

6 Bogost/Kleinbaum: „Experiencing Place in Los Santos and Vice City“, S. 170.

per als psychopathischer Waffenhändler und Philip Michael Thomas, bekannt als Detective Tubbs aus der Neo-Noir-Serie *Miami Vice*, entwirft als modebewusster Gangster Lance Vance die direkte Gegenfigur zu seiner zwanzig Jahre zurückliegenden Rolle als stilbewusster Cop.

Es gehört zu den besonderen Qualitäten der *GTA*-Spiele, dass die zahlreichen Filmreferenzen in der Plotstruktur, der Architektur und der Charakterisierung der Protagonisten nicht einfach nur das narrative Ambiente für das Spielgeschehen liefern. Im Unterschied zu uninspirierten Videospiel-Adaptionen wie den sowohl in den 1980er, als auch den 2000er Jahren auf Grund ihres einfallslosen Gamedesigns gescheiterten *Miami Vice*-Spielen werden in der *GTA*-Reihe die durch filmhistorische Bezüge beförderten Erwartungshaltungen in die Gestaltung des Spielverlaufs selbst einbezogen. Die Missionen entfalten bei *GTA* ihren besonderen Reiz aus der Übersetzung der filmischen *mise-en-scène* in ludische Strukturen, oder wie Bogost und Kleinbaum treffend bemerken: „*Vice City* exaggerates the symbol and myth of Miami, making the filmic space of *Scarface* and the televisual space of *Miami Vice* playable.“⁷

Die meisten Spiele zu Filmen begehen den Fehler, die Vorlage lediglich als Verpackung für die Neuauflage eines gerade erfolgreichen Spielprinzips, das vage an die aus dem Film bekannten Situationen angeglichen wurde, zu missbrauchen. Die uninspirierte Übertragung filmischer Vorbilder auf Strukturen, die nicht deren narrativer Organisation entsprechen, erinnert an gescheiterte Literaturverfilmungen, die Seite für Seite adaptieren, ohne die für einen Film wesentliche visuelle Komponente zu berücksichtigen. Entsprechend geht es bei der Adaption filmischer Sequenzen für Videospiele, jenseits der vorgegebenen narrativen *cut scenes*, um die Konstruktion einer adäquaten Spielstruktur, die wie Tracy Fullerton in ihrer Einführung *Game Design Workshop* erläutert aus den formalen Elementen Spielziel (Objectives), Spielablauf (Procedure), Regeln (Rules), Ressourcen, einem Konflikt, der Begrenzung des Spielfelds und dem Ergebnis des Spiels besteht.⁸

Filmische Genrebezüge finden sich in *GTA* nicht alleine auf der ästhetischen Ebene, sondern insbesondere auch in der Gestaltung der genannten Spielelemente. In den Etappenzielen werden ikonographische Standardsituationen des Gangster- und Actionfilms aufgegriffen, in *Vice City* müssen Kurierdienste mit einem an die Ästhetik der TV-Serie *Miami Vice* angelehnten Schnellboot erledigt werden und in *GTA III* betätigt sich der Protagonist als Chauffeur eines an Marlon Brando in *The Godfather* angelehnten Mafia-Bosses. In *Vice City* markiert die Eroberung der Villa des intriganten Drogenbosses einen entscheidenden Wendepunkt in der Handlung. Fast wie in einem klassischen Drama folgt auf den vorläufigen Triumph der Verrat durch die eigenen Verbündeten. Die Übertragung der filmischen Handlungsräume aus Brian De Palmas *Scarface* auf die Spielwelt erinnert in eini-

7 Bogost/Kleinbaum: „Experiencing Place in Los Santos and Vice City“, S. 171.

8 Fullerton: *Game Design Workshop*, S. 49ff.

gen Aspekten an die Gestaltung eines Brettspiels. Die Villa des Drogenbarons befindet sich nahezu im Zentrum der dem Spiel beiliegenden Karte, die in dieser Hinsicht eher einem Spielbrett als einem Stadtplan ähnelt.

In allen *GTA*-Spielen werden bestimmte Bereiche, die für einen späteren Abschnitt der Handlung relevant sind, erst nach dem Erledigen einer Reihe vorgegebener Missionen freigegeben. Die Aufteilung des Spielfelds in eine Anfänger- und eine Fortgeschrittenen-Sektion verzichtet gezielt auf allzu offensichtliche Begrenzungen, die den Spielfluss durch ihre scheinbar willkürliche Setzung stören würden. Stattdessen wird in jedem Teil der Reihe eine Background Story entworfen, die vorläufige Begrenzungen des Spielfelds erklärt. In *Vice City* werden zu Beginn des Spiels die Brücken wegen Unwetterwarnungen gesperrt, in *San Andreas* zwingen korrupte Polizeibeamte den Protagonisten auf Grund eines falschen Verdachts dazu, die Stadt vorerst nicht zu verlassen und in *GTA IV* sperrt die Homeland Security wegen der Suche nach Terroristen die Zufahrtsstraßen in die anderen Viertel von Liberty City.

Der Spielablauf rekurriert ebenfalls in mehreren Levels auf filmische Vorbilder. Die ausgedehnten Fahrten in einem Sportwagen, begleitet von eingängiger, aufwändig produzierter Popmusik, gehören zu den wesentlichen stilistischen Kennzeichen der Serie *Miami Vice* und verleihen ihr eine elegische Komponente, die sich in *Vice City* bis hin zu direkten Zitaten aus dem Synthesizer-Score der TV-Serie fortsetzt. In der Mitte des Spiels übernimmt der Protagonist Tommy Vercetti zur gleichen Zeit Aufträge der verfeindeten kubanischen und haitianischen Ganglords, um diese wie Clint Eastwood in *For A Fistful of Dollars* gegeneinander auszuspielen. In einem anderen Level beteiligt er sich an einem scheiternden Banküberfall, der die Standardsituationen diverser Heist-Filme von *Rififi* bis *Dog Day Afternoon* aufgreift. Der Showdown, in dem Vercetti seine Villa gegen die angreifenden Killer-Kommandos feindlicher Mafiosi verteidigen muss, ohne dass andere Gegenspieler gleichzeitig hinter seinem Rücken den Geldtresor ausräumen können, verbindet das geradlinige *gameplay* alter Arcade-Spiele mit dem Finale von Brian De Palmas *Scarface*, dessen Schauplatz in *Vice City* bis ins kleinste Detail nachgebildet wurde. Die beiden Aufgaben, sich gegen in ihrem Schwierigkeitsgrad zunehmend steigende Angreifer zu verteidigen und gleichzeitig zu verhindern, dass die eigenen Geldvorräte auf 0\$ sinken, entsprechen Automaten-Spiel-Standardsituationen, die auch in einem Spiel über Dagobert Ducks Kampf gegen die Panzerknacker vorkommen könnten. Die Architektur der Villa und die entscheidende Konfrontation mit den ehemaligen Verbündeten, die zu Verrätern wurden, setzen hingegen den Spielablauf in den Genrekontext eines glamourösen Gangsterfilms.

Selbst die Gestaltung bestimmter Spielhindernisse befördert ein filmisches *déjà vu*-Gefühl: In *San Andreas* taucht während einer Verfolgungsjagd auf den Highways von Downtown Los Santos plötzlich, eingeführt durch eine ganz auf den spektakulären Schauwert ausgerichtete, gesciptete Sequenz, der gewaltige Truck aus *Terminator 2 – Judgment Day* auf, um eine bekannte Action-Sequenz aus

James Camerons Science-Fiction-Klassiker nachzustellen. Den verschiedenen Spiel-Segmenten in *San Andreas* lassen sich sogar eigene Subgenres des Kriminalfilms zuordnen. Die ersten Missionen in Los Santos bilden eine Mischung aus Ghettodramen wie *Boyz n the Hood* und *Menace II Society*, sowie den stilisierten Gangsta Rap-Videos von ICE-T und NWA. Der zweite Spielabschnitt in der kalifornischen Provinz und in San Fierro greift sowohl das aus *Bonnie and Clyde* bekannte *lovers-on-the-run*-Motiv, als auch die Verfolgungsjagd über die Hügel von San Francisco aus *Bullitt* auf. Der in Las Venturas angesiedelte vorletzte Abschnitt parodiert hingegen Caper-Movies im Stil von *Ocean's Eleven*, während das an die L.A. Riots von 1991 angelehnte Finale eine emotional ernsthafte Auflösung anstrebt, in der nicht nur die verratene Freundschaft zwischen den Protagonisten, sondern auch die Verstrickungen zwischen scheinheiligen Gesetzeshütern und machthungrigen Gangstern zum Ausdruck kommen.

Die Dramaturgie von *San Andreas* nutzt die genannten Filmreferenzen, um einen bewussten Ausgleich zwischen ernsten, mit Konsequenzen für die Handlung verbundenen und auflockernden, als Comic Relief angelegten, häufig auch mit parodistischen Verweisen auf populäre Spielgenres verbundenen Situationen zu schaffen. Als optionale Subquest findet sich in San Fierro der Konflikt zwischen einem Technik-Geek, der den Protagonisten mit Ausrüstung versorgt, und einem konkurrierenden Spielzeugladen. Der Krieg der Nerds persifliert in Setting und *gameplay* das eigentliche Spielziel von *GTA*, die Kontrolle über das organisierte Verbrechen zu erobern. Der Kampf um die Vorherrschaft auf dem Modellbau-Markt wird jedoch nicht mit Maschinenpistolen und Granaten, sondern mit Hilfe von aufgerüsteten Modellflugzeugen und ferngesteuerten Spielzeugpanzern entschieden.

Das *gameplay* bietet über die vorgegebenen genrebasierten Szenen hinaus ausgiebig Gelegenheit zur Herbeiführung ironischer Situationen jenseits des vorgesehenen Plots. In *Vice City* kann Tommy Vercetti, selbst wenn er sich als neuer Herrscher der Unterwelt bereits im Besitz einer Villa und eines Helikopters befindet, nach wie vor auf einem Moped als Pizzakurier aktiv werden. Ursprünglich ernsthaft konzipierte Missionen wie der Angriff auf eine gegnerische Drogenfabrik können durch den Einfluss des Spielers oder der Spielerin eine unerwartete Wendung ins Absurde nehmen, indem man statt des vorgesehenen Autos einen Reisebus verwendet, der weitaus stärker an eine Kaffeefahrt als an einen Bandenkrieg erinnert. Die von Spielern erfundene Variante des *car surfings* in *San Andreas* entfernt sich schließlich vollständig von den Genre-Vorgaben einer Gangster-Geschichte. In diesen performativen Aktionen findet jenes subversive Potential Ausdruck, dass neben dem Anspielungsreichtum zu den Markenzeichen der *GTA*-Reihe zählt.

3. SUBVERSION ZWISCHEN SATIRE UND GANGSTA'S PARADISE LOST

Die ironische Verfremdung des Spielerlebnisses ergänzt sich nahtlos mit jenen Interpretationsansätzen, die *GTA* als Satire deuten. Diese Auslegung wird nicht nur von den Gamedesignern befördert, indem sie in den Talk-Radio-Programmen zahlreiche Seitenhiebe auf den neokonservativen *backlash* der 1980er Jahre und der 2000er Jahre einbauen. Das gesamte Konzept von *GTA* gestaltet sich als zynische Umkehrung des amerikanischen Traums. Der Gangster bietet die logische Fortsetzung einer neoliberalen Auslegung der *pursuit of happiness*. Wenn die verfassungsrechtlich garantierte Chancengleichheit nicht automatisch den Kleinganoven vom Tellerwäscher zum Millionär werden lässt, wird auf illegalem Weg nachgeholfen. Gerade *Vice City* spiegelt den Erfolgswahn und den hinter glatten Hochglanz-Oberflächen verborgenen Sozialdarwinismus der Reagan-Ära als zynische Satire mit bissigem Spott wider. Einen lästigen Senator bringt Protagonist Vercetti zum Schweigen, indem er heimlich belastende Fotos von dessen Besuch bei einer stadtbekannten Domina anfertigt. Einem von Burt Reynolds gesprochenen Immobilienhai verhilft er zur Herrschaft über die Bauunternehmen in *Vice City*, indem er die in Bau befindlichen Gebäude der Konkurrenz mit Hilfe eines mit Sprengladungen versehenen Mini-Helikopters in die Luft jagt.

Bevor es zum finalen *Scarface*-Shoot-Out mit den abtrünnigen Weggefährten kommt, kann der Spieler oder die Spielerin, nachdem Vercetti die Kontrolle über den Drogenmarkt erobert hat, nahezu alle wichtigen Immobilien der Stadt erwerben, die wie in einer Gangster-Version von *Monopoly* zum Verkauf stehen. Der Erwerb der Gebäude ist mit parodistischen Mini-Spielen verbunden, die sämtliche Yuppie-Erfolgslegenden der 1980er Jahre konterkarieren: Das örtliche Filmstudio wird von einem verhinderten Spielberg-Epigon für die Produktion einer Pornoversion des Blockbusters *Jaws* angemietet. In einem noblen Autogeschäft verkauft man jene Sportwagen, die man kurz zuvor selbst gestohlen hat, und eine Eiscreme-Fabrik erweist sich nach dem Vorbild der Komödien des Underground-Duos *Cheech and Chong* als Tarnunternehmen für den Drogenschmuggel.

Der deutliche Hang zur Satire und Persiflage relativiert auch die heftig umstrittenen Gewaltdarstellungen des Spiels. Die häufig ebenfalls als Filmzitate gestalteten Gewaltpassagen tendieren, trotz der einen oder anderen zu bemühten Geschmacklosigkeit, generell zum grotesk Überzeichneten in der Tradition von amerikanischen Underground-Comickünstlern wie Robert Crumb. Die Eskalation der Gewalt folgt im Unterschied zum so genannten „*torture porn*“ der *Saw*-Filme, die eine vorläufige Bankrotterklärung der einst subversiven Tendenzen des Splatterkinos darstellen, keinen naturalistischen Prinzipien. Vielmehr findet darin der Zynismus der im Spiel als menschenverachtend und korrupt dargestellten Leistungsgesellschaft seine logische Fortsetzung.

Zahlreiche Rezensionen und mehrere der Essays in der von Nate Garrelts herausgegebenen Cultural Studies-Sammlung *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto* weisen auf die zentrale Bedeutung der satirischen Ansätze in den *GTA*-

Spielen hin. Der Literaturwissenschaftler Dennis Redmond sieht darin eine hervorstechende Qualität der Reihe:

In an epoch of nightmarish political regression, Rockstar gave the world the comic relief it desperately needed, by staging a prison-break from the jail-house of the U.S. Empire. This is a remarkable achievement, considering the game industry's chronic inability to develop a funnybone.⁹

Besonders deutlich lassen sich die satirischen Ambitionen im Gamedesign von *GTA III* und *Vice City* erkennen. Zwar bemüht der erste größere Shoot-Out in Liberty City den düsteren Cop-Thriller *Year of the Dragon* von Michael Cimino als Bezugspunkt, doch die omnipräsenten ironischen Anspielungen behalten deutlich die Oberhand. Sowohl das in allen italienischen Gangster-Limousinen bei voller Lautstärke aufspielende Opernradio, als auch die Werbeplakate für den Film *Badfellas*, eine Parodie auf Martin Scorseses Klassiker *GoodFellas*, oder die Radio-Spots für ein fiktives Konsolenspiel, in dem *Pogo the Monkey* die Weltherrschaft erobern muss, erinnern an die Karikaturen des *Mad Magazine*, das mit Vorliebe bekannte Filme und Werbekampagnen persifliert. In *Vice City* vereint ein erfundener Thriller um einen als Vigilanten aktiven Vietnam-Veteranen alle Klischees des reaktionären Actionfilms von George P. Cosmatos' *Rambo II – First Blood* bis hin zu Joseph Zitos *Missing in Action*. In *San Andreas* finden sich ebenfalls satirische Seitenhiebe, die allerdings etwas versteckter platziert wurden und damit in ihrer überraschenden Wirkung umso prägnanter erscheinen. In den Waffenläden der Kette *Ammu-Nation* wirbt ein Sonderangebot für besonders treue Kunden, dass sie beim Kauf einer bestimmten Anzahl von Waffen nicht nur eine Uzi-Pistole, sondern auch eine Einladung zu einer Vorführung des Films *Red Dawn* von John Milius gratis bekommen können. Das kontroverse Actionspektakel, in dem die Streitkräfte des Warschauer Pakts in die USA einmarschieren, wird als erstaunlicher Dokumentarfilm beworben.

In *GTA III* und *Vice City* wirkt sich der parodistische Ansatz auch auf die Gestaltung des Plots aus, während sich *San Andreas* um eine ausgewogenere Erzählhaltung bemüht, abgesehen von dem in jeder Hinsicht absurden Casino-Raub im letzten Drittel des Spiels, bei dem sogar Raketen-Rucksäcke nach dem Vorbild des James Bond-Films *Thunderball* zum Einsatz kommen.

In dem im Frühjahr 2008 veröffentlichten *GTA IV* überwiegen sogar die dramaturgisch ernsteren Teile des Plots, so dass sich das Spiel nicht mehr allein als anspielungsreiche Persiflage auf den Gangsterfilm gestaltet, sondern selbst in der Tradition der Mafia-Filme von Martin Scorsese, mit gelegentlichen Abstechern in skurrile Episoden á la Quentin Tarantino, steht. Besonders deutlich lässt sich die Entwicklung vom anarchischen Genrekarneval zum potentiellen Cyber-Gangsterdrama an der Charakterisierung der Protagonisten nachvollziehen: Die Langzeit-

⁹ Redmond: „Grand Theft Video“, S. 104.

Spielziele der GTA-Charaktere decken sich mit der Motivation archetypischer Figuren des Gangsterfilms. Der namenlose Antiheld aus *GTA III* und der betrogene Hitman Tommy Vercetti aus *Vice City* benötigen abgesehen von der einführenden Cutscene keine weiteren Erläuterungen ihrer Absichten. Beide entkommen mit Mühe und Not einem Hinterhalt, der von Verrätern aus den eigenen Reihen gelegt wurde. Mit Hilfe anderer Gangster verfolgen sie nach den Mustern eines geradlinigen Rache-Thrillers die intriganten Gegenspieler, die hinter dem das Spiel eröffnenden Anschlag stecken. In *San Andreas* gestaltet sich die Lage des Protagonisten C.J. bereits komplizierter. Gegen seinen Willen wird er, um seinem Bruder und einigen alten Freunden zu helfen, erneut in die Bandenkriminalität von Los Santos involviert. Dabei kommt er einer weit verzweigten Verschwörung aus abtrünnigen Gangmitgliedern und korrupten Polizisten auf die Spur, die an die Romane von James Ellroy (*The Black Dahlia*, *L.A. Confidential*) erinnert. Im Unterschied zur pessimistischen Perspektive des stilprägenden Neo-Noir-Schriftstellers bildet sich in *San Andreas* jedoch eine skurrile Außenseiterfamilie heraus, in der sich vom Erfolgs-Rapper bis hin zum blinden, an die populäre japanische Zatoichi-Figur angelehnten asiatischen Gangsterboss die unterschiedlichsten Charaktere finden. Die zentralen Peripetien, an denen die Konflikte umschlagen und sich zuspitzen, werden auf geschickte Weise in das *gameplay* selbst integriert. Während einer Mission entdeckt C.J. die wahren Hintergründe der Verschwörung und muss abrupt zum Schutz der eigenen Familie aus der Stadt fliehen.

Über die Einführung zusätzlicher Familienbande mit Konfliktpotential in die Plots der Reihe gelang die Ausdifferenzierung der anfangs als reines Spiel mit den Schablonen des Actionkinos angelegten Avatare. Tommy Vercetti in *Vice City* erschien nicht auf Grund der relativ simpel gestrickten Konflikte, sondern durch das Voice Acting von Ray Liotta überzeugend. Sein Verhältnis zu anderen Figuren funktionierte als Hommage an die Konstellationen bekannter Buddy-Movies wie *48 Hrs.* und *Lethal Weapon*. Der zwischen Loyalität zu seiner Familie und seiner Abkehr vom Verbrechen hin- und hergerissene C.J. zeigt hingegen erstmals Zweifel, die den Hood-Dramen des New Black Cinema entsprechen.

Der osteuropäische Kriegsveteran Niko Bellic, den Kritiker Seth Schiesel von der *New York Times* als „one of the most fully realized characters video games have yet produced.“¹⁰ betrachtet, setzt den Trend zur ausgearbeiteten Charakterisierung überzeugend fort. In *GTA IV* folgt er den falschen Versprechungen seines Cousins ins Land der unbegrenzten Möglichkeiten, nur um als Professional in die Wirren des organisierten Verbrechens zu geraten. Erst nach den ersten Missionen stellt sich heraus, dass ihn noch ganz andere Beweggründe als die Aussicht auf schnellen Erfolg nach Liberty City geführt haben. Seine düstere Vergangenheit, die mit einer unbeglichenen Schuld aus Kriegstagen zu tun hat, erschließt sich auch dem Spieler, obwohl er oder sie Niko steuert, erst im weiteren Verlauf des Spiels. Dadurch entsteht eine gewisse Distanz zwischen den Spielern und der

10 Schiesel: „Grand Theft Auto IV: Dystopian Liberty City“.

übernommenen Rolle. Der Protagonist dient nicht als nach eigenen Bedürfnissen gestaltbarer Avatar, sondern seine Vergangenheit hält wie in einem Neo-Noir unerwartete Überraschungen bereit, die dem Spieler oder der Spielerin anfangs noch nicht bekannt sind.

Zwar folgt der Spielaufbau in *GTA IV*, das sowohl in der Fahr-Physik, als auch der Gestaltung der *non-player*-Charaktere realistischer gehaltenen wurde, anfangs vertrauten Standardsituationen der Reihe, von den obligatorischen Kurierdiensten über den Kleiderkauf bis hin zum ersten *shoot out*. Es wird jedoch auch deutlich, dass diese ganz nach dem *cause and effect*-Prinzip klassischer Spielfilme eine eigene Handlungslogik entwickeln, die sich nicht mehr auf eine episodische Level-Dramaturgie beschränkt. Die Ermordung des im Viertel residierenden Syndikat-Statthalters zieht unangenehme Konsequenzen nach sich und die Liebesbeziehungen, die in *San Andreas* lediglich als, durch den Kontroversköder des sexuell expliziten *Hot Coffee Mods* noch verstärkte, spielerische Provokation gegen die entsexualisierten Vorstadtwelten der *Sims* dienten, entwickeln eine besondere dramaturgische Relevanz.

Das mit *GTA III* begonnene Zitatspiel avancierte im Lauf der letzten sieben Jahre zu einer stilprägenden eigenen Spielform, die es wie kaum eine andere Videospiel-Reihe versteht, popkulturelle Bezüge in eine ausgewogene eigenständige Mischform aus narrativen und ludischen Elementen zu integrieren. Die dramaturgisch nach Vorbildern des Gangsterfilm und Neo-Noir gestaltete, mit festen Zielvorgaben und Regeln verbundene Handlung ergänzt sich mit der freien Strukturen im Sinne des englischen Begriffs *play* zu einer attraktiven fiktionalen Spielwelt. Neben subversiven satirischen Ansätzen zeichnet sich diese mit den zunehmend vielschichtigeren Plots von *San Andreas* und *GTA IV* durch ein komplexes Netzwerk aus dramaturgischen Bezügen aus, das dennoch auch vielfältige Möglichkeiten zur eigenen spielerischen Betätigung bietet. Mit diesem mit jedem Teil neu ausgehandelten Balanceakt könnte das *GTA*-Konzept des *genre cruisings* entscheidend zur Überwindung der zunehmend stagnierten Kontroverse zwischen den ganz auf die Spielerfahrung fokussierten Ludologen und den zu sehr auf die Erfüllung traditioneller dramaturgischer Konventionen konzentrierten Narratologen beitragen.

LITERATURVERZEICHNIS:

Bogost, Ian/Klainbaum, Dan: „Experiencing Place in Los Santos and Vice City“, in: Garrelts, Nate (Hrsg.): *The Meaning and Culture of Grand Theft Auto. Critical Essays*, Jefferson 2006, S. 162-176.

Frasca, Gonzalo: „Sim Sin City: Some Thoughts About Grand Theft Auto 3“, <http://gamestudies.org/0302/frasca/>, 19.01.2009.

Fullerton, Tracy: *Game Design Workshop*, Burlington 2008.

ANDREAS RAUSCHER

Juul, Jesper: „Without A Goal: On Open and Expressive Games“, in: Atkins, Barry/Krzywinska, Tanya (Hrsg.): Videogame, Player, Text, Manchester/New York 2007, S. 191-203.

Redmond, Dennis: „Grand Theft Video: Running and Gunning for the U.S. Empire“, in: Garrelts, Nate (Hrsg.): The Meaning and Culture of Grand Theft Auto. Critical Essays, Jefferson 2006, S. 104-114.

Mertens, Mathias: „Los Santos als Bushaltestelle, Las Venturas als Dorfdisco“, in: GEE, Nr. 38, 2008, S. 65-66.

Murray, Janet: Hamlet on the Holodeck, New York 1997.

Schiesel, Seth: „Grand Theft Auto Takes On New York“, <http://www.nytimes.com/2008/04/28/arts/28auto.html>, 19.1.2009.

SPIELE

Crazy Taxi (Hitmaker 2000)

Doom (id 1993-2005)

Grand Theft Auto (Rockstar North (DMA Design) 1997)

Grand Theft Auto II (Rockstar North (DMA Design) 1999)

Grand Theft Auto III (Rockstar North (DMA Design) 2001)

Grand Theft Auto – Vice City (Rockstar North 2002)

Grand Theft Auto – San Andreas (Rockstar North 2004)

Grand Theft Auto IV (Rockstar North 2008).

The Sims (Maxis 2000).

Tomb Raider (Core Design 1996).

FILME

American Graffiti (USA 1973, Regie: George Lucas).

Bonnie and Clyde (USA 1968, Regie: Arthur Penn).

Boyz N the Hood (USA 1991, Regie: John Singleton).

Bullitt (USA 1968, Regie: Peter Yates).

Carlito's Way (USA 1993, Regie: Brian De Palma).

Dog Day Afternoon/Hundstage (USA 1975, Regie: Sidney Lumet).

For A Fistful of Dollars/Per un Pugno di Dollari/Für eine Handvoll Dollar (Italien 1964, Regie: Sergio Leone).

48 Hrs./Nur 48 Stunden (USA 1982, Regie: Walter Hill).

Heat (USA 1995, Regie: Michael Mann).

Jackie Brown (USA 1997, Regie: Quentin Tarantino).

Kill Bill (USA 2003/04, Regie: Quentin Tarantino).

Lethal Weapon/Zwei stahlharte Profis (USA 1987-1997, Regie: Richard Donner).
Menace II Society (USA 1993, Regie: Allen und Albert Hughes).
Miami Vice (USA 1984-1990).
Ocean's 11 (USA 1960, Regie: Lewis Milestone).
Point Blank (USA 1968, Regie: John Boorman).
Pulp Fiction (USA 1994, Regie: Quentin Tarantino).
Rififi (Frankreich 1955, Regie: Jules Dassin).
Saw (USA 2004-2008, Regie: James Wan).
Scarface (USA 1983, Regie: Brian De Palma).
The Thief/Der Einzelgänger (USA 1981, Regie: Michael Mann).
Year of the Dragon/Im Jahr des Drachen (USA 1985, Regie: Michael Cimino).