



GTA-V-Szene: Verlierer, die davon träumen, Gewinner zu werden

## Sehr böse, sehr brutal

„Grand Theft Auto V“ rechnet mit dem amerikanischen Traum ab.

**S**chießen, Autos klauen, um die Wette rasen: ja, alles wie gehabt. Auch wie gehabt: In der neuen Ausgabe der „Grand Theft Auto“-Reihe geht es um viel mehr als nur um Action. Das Spiel sezziert den amerikanischen Traum, wie die TV-Serien „Breaking Bad“ oder „Daily Show“ von Jon Stewart, und ist ein bitterböser Kommentar zum Zustand der Welt. Den demonstriert es anhand von drei Protagonisten: Michael, ein reicher, alternder Mafioso im Zeugenschutzprogramm, Franklin, ein junger Schwarzer aus dem Ghetto, und Trevor, ein Psychopath und Choleriker. Alle sind Verlierer, die davon träumen, Gewinner zu werden.

„Grand Theft Auto V“  
von Rockstar Games

Sie treffen in der Scheinwelt Südkaliforniens aufeinander, im fiktiven San Andreas, und so kollidieren Glitzerwelt und Drogenghetto, Megakonzern und Provinz. Reiche stellen sich übers Gesetz, die Kleinen haben keine Chance. Zahn-Folter, ein vom Bomben-Handy weggesprengter Kopf, alles scheint recht, um zum eigenen Ziel zu kommen. Sehr böse und sehr brutal rechnet das Spiel mit Politik und Gesellschaft ab und zieht Spieler gleichzeitig in diese Welt hinein. Oder lässt sie auch manchmal nur Musik hören, Auto fahren oder Yoga machen. „Grand Theft Auto V“ wird international von Kritikern bejubelt. Zu Recht: Es ist so ambitioniert wie einzigartig. CARSTEN GÖRIG

## Neue Software



### Papers, Please (3909)

In „Papers, Please“ verrichten Spieler die Arbeit eines Grenzbeamten in einem fiktiven Staat. Sie kontrollieren Reisepässe, Arbeitsgenehmigungen und Visa. Sie prüfen die Papiere auf Echtheit, müssen Bestechungsversuche abwehren, entscheiden, wer ins Land darf und wer nicht. Dabei stoßen sie schnell an ihre eigenen Grenzen. Die Schicksale der in schlichter Pixelgrafik gezeichneten Einreisenden hängen fatal zusammen mit der Familie des Grenzbeamten. Die ist nämlich vom Verdienst des Spielers abhängig, der wiederum von der Schnelligkeit der Arbeit abhängt. Ein Einreiseverbot geht schneller als eine gründliche Prüfung der Papiere. „Papers, Please“ lotet auf subtile Weise den Kontrast zwischen eigener Macht und Ohnmacht aus. Es ist düster, lässt im Grunde niemanden gewinnen und ist eines der beeindruckendsten Spiele des Jahres.

scheiden, wer ins Land darf und wer nicht. Dabei stoßen sie schnell an ihre eigenen Grenzen. Die Schicksale der in schlichter Pixelgrafik gezeichneten Einreisenden hängen fatal zusammen mit der Familie des Grenzbeamten. Die ist nämlich vom Verdienst des Spielers abhängig, der wiederum von der Schnelligkeit der Arbeit abhängt. Ein Einreiseverbot geht schneller als eine gründliche Prüfung der Papiere. „Papers, Please“ lotet auf subtile Weise den Kontrast zwischen eigener Macht und Ohnmacht aus. Es ist düster, lässt im Grunde niemanden gewinnen und ist eines der beeindruckendsten Spiele des Jahres.



### Rayman Legends (Ubisoft)

Spaß am Spiel zu haben kann ganz einfach sein: beispielsweise durch eine bunte Landschaft zu hüpfen, Gegnern auf den Kopf zu springen, mit Freunden um die Wette zu laufen, sich zu knuffen und zu helfen. „Rayman Legends“ der französischen Entwicklerlegende Michel Ancel ist so ein Spiel. Es steckt voller Geheimnisse und verleitet dazu, Abschnitte

wieder und wieder zu spielen. Liebevoll gezeichnet ist es, unbefangenen und einfallsreich. So springt der arm- und beinlose Rayman durch griechische Sagen, durch Unterwasserwelten, die von Jules Verne inspiriert sind, oder durch die bunte mexikanische Totenwelt. Mal schnell, mal vorsichtig und mal im Takt der Musik. Und schließlich chaotisch und anarchisch, wenn man mit bis zu vier Leuten spielt. CARSTEN GÖRIG