



FORMEL HOUSER

Schon mal Lust gehabt, einen Wagen zu Schrott zu fahren? Dazu bietet das Spiel „Grand Theft Auto IV“ reichlich Gelegenheit.

VON CARSTEN GÖRIG



„Das Spiel ist seit zwei Stunden fertig! Sony hat den Programmcode getestet und freigegeben, jetzt können die Pressewerke loslegen.“ Dan Houser ist erleichtert. Sehr sogar. Schließlich hat er Millionen von Fans ziemlich lange warten lassen, und deren Ungeduld ist nicht nur schmeichelhaft, sondern auch ein ganz schöner Druck: Drei Jahre lang hat Houser an „Grand Theft Auto IV“, kurz „GTA IV“, gearbeitet, gemeinsam mit rund 150 Mitarbeitern im Studio.

Blauer Pulli, dunkle Hose, weiße Turnschuhe und stoppelig rasierte Haare. Unauffällig gekleidet sitzt Houser im Büro seiner Firma an der Londoner King's Road. Es war schwierig, ihn zu diesem Termin zu überreden. Warum, das merkt man erst, wenn man ihm gegenüber sitzt. Er will keine kurzen Termine machen, er will verstanden werden und redet deshalb viel, erklärt geduldig. Und überzieht schließlich die vereinbarte Zeit noch um eine Stunde.

Dan Houser, 34, führt gemeinsam mit seinem Bruder Sam, 36, die Firma Rockstar Games. Keine andere Spielefirma hat in den vergangenen Jahren so massiv den Zorn von Politikern auf sich gezogen. „Wir sind von allen Seiten angegriffen worden“, sagt er, „Regierungsbehörden wollten unsere Spiele verbieten.“ Gewaltverherrlichung und Pornografie wurden ihnen vorgeworfen. „All diese lächerlichen Sachen, die eigentlich nichts mit der Entwicklung von Videospiele zu tun haben, haben die vergangenen drei Jahre etwas aufregender gemacht, als sie hätten sein sollen.“ Houser spricht schnell, er feuert die Worte heraus. Die Wortwahl zeigt britisches Understatement, doch aus seiner Stimme hört man Zorn und Unverständnis heraus.

Trotz oder vielleicht auch wegen dieser öffentlichen Diskussion um Sex und Gewalt ist die „GTA“-Reihe zu einer der beliebtesten Spiele-Serien geworden, 70 Millionen wurden von den bisherigen fünf Teilen verkauft. Unter den fünf bestverkauften Titeln für Sonys Playstation 2 sind drei Titel aus dieser Serie.

Die „GTA“-Reihe begann 1997 in bescheidener Grafik als einfaches Gangsterspiel. „Wir haben die Welt von oben gezeigt, wie aus dem Hubschrauber. Das war eine Idee, die wir hatten, nachdem wir die Verfolgungsjagd auf O. J. Simpson im Fernsehen gesehen haben.“ Mit dem dritten Teil, schlicht „GTA III“ genannt, wurde die Welt dreidimensional, und die Spiele-Welt hatte ihre Revolution. Bestanden Spiele vorher daraus, Mission nach Mission zu spielen und immer den Vorgaben der Entwickler zu folgen, gab „GTA III“ den Spielern auf einmal Freiheit. Wer der Geschichte nicht folgen wollte, konnte im Auto durch die Stadt fahren und Radio hören, konnte Rennen fahren oder einfach am Hafendock stehen und dem Sonnenuntergang zuschauen. „GTA III“ gab Spielern das Gefühl, tatsächlich in einer Welt zu leben, und wurde zum Vorbild für andere Spiele-Entwickler.

Die „offene Welt“ ist zum Qualitätsmerkmal geworden, wenige Spiele verzichten heute darauf. Der bisherige Höhepunkt der Reihe war „GTA: San Andreas“. Da entstand ein Miniatur-Kalifornien mit Wüsten, Gebirgen und großen Städten. Im Radio liefen Country, HipHop oder Rock, und die Hauptfigur war ein Afro-Amerikaner, das gab es vorher noch in keinem Videospiele. „San Andreas“ war ein riesiger Erfolg: 22 Millionen Stück wurden verkauft. „Welche Musik-CD schafft solche Zahlen?“, fragt Houser und beantwortet damit die Frage nach der Relevanz von Videospiele.



Spiele-Entwickler Houser: Von allen Seiten angegriffen

*„GTA IV“ wird erneut
Kontroversen auslösen, allein,
weil es „GTA“ heißt.*

„Unser Ziel war es immer, Spiele zu machen, die wir selbst spielen wollten.“ Deshalb zog er mit seinem Bruder von London, wo sie aufgewachsen sind, 1997 nach New York. Gelangweilt von der Musikindustrie, für die sie zuvor Videos produziert hatten, und überzeugt, dass Videospiele ein Medium sind, das andere Protagonisten verdient als immer nur Prinzessinnen, Krieger und Elfen. Ein Medium, das relevante Botschaften transportieren und Erwachsene faszinieren kann – allerdings nicht nur mit Intelligenz und Originalität, sondern auch mit Sex und Gewalt. „Unsere Spiele sind nichts für Kinder.“ Das hat Dan Houser bereits 2001 gesagt, als Rockstar mit „GTA III“ den ersten großen Erfolg der Firmengeschichte landete, und das gilt auch heute noch. „GTA IV“ ist in Deutschland erst freigegeben ab 18 Jahren. So gern Houser redet, über die Vorwürfe wegen sexueller und gewalttätiger Inhalte möchte er nicht sprechen. Nicht darüber, dass sein Bruder einen Tag lang vor einem Untersuchungsausschuss in Washington aussagen musste, weil in einem Spiel angeblich pornografische Inhalte versteckt waren. Auch nicht darüber, wie haitianische Interessenverbände vor dem Rockstar-Büro am New Yorker Broadway gegen angeblichen Rassismus demonstrierten und wie die Brüder vom damaligen New Yorker Gouverneur Eliot Spitzer wegen der Prostituierten im Spiel kritisiert wurden – wobei die Ironie der Sache ist, dass Spitzer selbst über die Affäre mit einer Prostituierten gestürzt ist. Houser wird das bestimmt im nächsten Spiel aufgreifen, so wie sich schon viele Gegner von Rockstar unversehens karikiert wiedergefunden haben. Doch im Moment ist Houser froh, diese Stürme überstanden zu haben. Erst mal.

Denn „GTA IV“ wird erneut Kontroversen auslösen, allein, weil es „GTA“ heißt und weil es von Rockstar Games entwickelt wur-

de. Zwar geht es vordergründig um Autodiebstähle und Verfolgungsjagden, um eine Gangstergeschichte, doch in Wahrheit ist das Spiel eine Gesellschafts- und Mediensatire. „GTA“ spielt in einem fiktiven Amerika“, sagt Houser. In dem Amerika, das die Medien zeigen, einem von Sex und Gewalt besessenen Amerika, nicht im realen Amerika.

Wenn „GTA IV“ als gewaltverherrlichend kritisiert wird, dann ist das wahrscheinlich nur vorgeschoben. Denn es ist weniger brutal als herkömmliche Ego-Shooter-Spiele, weniger grausam als Filme wie „Departed“ oder „No Country for Old Men“. Provokant ist in Wahrheit die politische Dimension des Spiels: weil es sich über rechte Politiker und Political Correctness lustig macht, indem es Vertreter beider Lager bizarre Dialoge im Radio führen lässt. Weil es Doppelmoral vorführt, indem es Prediger beim Sex zeigt und zudem die Waffenliebe Amerikas überhöht.

Die britischen Brüder haben die USA aber nicht nur kritisieren gelernt, sondern auch lieben. „GTA IV“ ist auch eine Hommage an New York. „Liberty City, die Stadt im Spiel, das ist New York, oder besser: die Essenz von New York“, sagt Houser. Es ist ein komprimiertes New York mit seinen Wahrzeichen vom Empire State Building bis zur Freiheitsstatue, mit seinen Bezirken von der Bronx bis Brooklyn.

„New York komplett nachzubauen wäre zum einen ein Ding der Unmöglichkeit gewesen, zum anderen aber auch langweilig, es gibt viele Gegenden, die das Spiel nicht weitergebracht hätten.“ So funktioniert Liberty City als Idee von New York, zusammengesetzt aus Film, Fernsehen und Nachrichten.

Passend dazu spielen die Radiosender New Yorker Musik: vom klassischen Disco-Sound des Studio 54, moderiert von Karl Lagerfeld, über Jazz, zusammengestellt „mit der Hilfe unseres Vaters, der ist ein Jazz-Snob“ (und war lange Manager des berühmten Londoner Ronnie Scott's Jazz Club), bis zu Punk, moderiert von der New Yorker Hardcore-Legende Jimmy Gestapo. „Mit der Musik wollen wir auch Leute bekehren. Wir wollen Spielern Musik nahebringen, die sie nicht kennen.“

Überhaupt war Musik immer zentraler Bestandteil des Spiels und Teil seines Erfolgs. Da sind nicht nur Hits zu hören, sondern man kann auch einiges über Popgeschichte lernen. In „GTA: San Andreas“ beispielsweise gibt es nicht nur HipHop-Sender, die Stücke von N. W. A. oder Public Enemy spielen. Es gibt Soul- und Funk-Stationen, in denen die Musik läuft, bei der sich der HipHop bedient hat.

Das Spiel mit den Verweisen funktioniert auch bei „GTA IV“, und es zeigt nicht nur pophistorisches Wissen der früheren Videoproduzenten, sondern auch Respekt vor der Geschichte. „Wir lieben Musik.“ Houser erzählt begeistert, wie sie die Stücke auswählen, wie es ist, Rocksänger wie Axl Rose im Studio zu haben und ihn einen Sender moderieren zu lassen. So viel ist klar: Da sind detailverliebte Fanatiker zu Werke gegangen, die Verständnis haben für jeden Exzess und jede Verrücktheit.

Dan Houser sagt: „Wenn man in New York lebt, gewöhnt man sich langsam daran, wie durchgedreht hier alles ist. Aber wenn man frisch in die Stadt kommt, ist es ein Schock, wie verrückt viele Leute hier sind. Auch deshalb haben wir als Hauptfigur einen Fremden genommen, jemanden, mit dem die Spieler New York kennenlernen können.“

Für Houser ist es wichtig, dass Spieler nicht in die Ego-Perspektive schlüpfen, sondern die Figur sehen und lenken. So können sie als Regisseur agieren, lassen einen anderen die Stadt erkunden und nutzen so die Freiheit, die das Spiel lässt. Denn in „GTA IV“ muss man, wie schon bei seinem Voränger, nicht unbedingt einer Geschichte folgen. Man kann tun und lassen, was man will: spazierenfahren, in Strip-Clubs gehen, Dart spielen oder Fernsehen schauen.

Der Fremde ist Niko Bellic, ein Osteuropäer, der in den Wirren der neunziger Jahre in den Balkankriegen gekämpft hat. Einer, der schon viel gesehen hat. Und der sich doch immer wieder wundert über die Typen, mit denen er jetzt seine Zeit verbringt. Über seinen Cousin Roman zum Beispiel, der ihn mit erfundenen Geschichten vom großen Reichtum nach Liberty City gelockt hat und der anstelle des versprochenen großen Appartements eine schäbige Absteige bewohnt. Der amerikanische Traum lässt ihn aber immer noch nicht los. Eines Tages wird er ganz oben stehen. Niko wird ihm dabei helfen – und versinkt immer tiefer im Sumpf der Kriminalität. Er trifft Leute wie den Jamaikaner Little Jacob, einen Reggae hörenden Marihuana-Dealer, oder Vlad, einen psychopathischen russischen Mächtegern-Gangsterboss. Niko Bellic tritt in eine Welt ein, die er offensichtlich für absurd hält und deren Spielregeln er dennoch befolgt. Genau wie die Spieler.

Ein Erfolgsrezept der „GTA“-Reihe war, dass sie sich auf popkulturelle Mythen bezog: „GTA: Vice City“ zeigte das Neon-Miami der achtziger Jahre und spielte auf „Miami Vice“ oder „Scarface“ an. „GTA: San Andreas“ war im Kalifornien der frühen Neunziger angesiedelt und ließ HipHopper und Hippies auftreten.

Für New York hätten sich „Mafia, Drogendealer oder Gangs“ angeboten, sagt Houser. Doch das war den Housers zu ausgelatscht und zu einfalllos. „Wir wollten eine eigene Geschichte schreiben, deshalb haben wir uns intensiv in New York umgesehen“, erzählt Dan Houser. Die Brüder entdeckten die russischen Stadtviertel in Brooklyn, die in der Nähe des Vergnügungsparks von Coney Island liegen.

Dort beginnt das Spiel dann auch. Und in den ersten Momenten bleibt man oft einfach mal stehen. Schaut zu, wie sich der Himmel verdunkelt und Wolken aufziehen. Wie erste Tropfen fallen und eine Frau ihren Schirm aufspannt. Als sie die Straße hinuntergeht, stößt sie fast mit einem jungen Mann zusammen, der in das Tippen einer SMS vertieft ist, weshalb er auch die zwei Autofahrer ignoriert, die sich streiten. Dahinter hupt ein anderer Fahrer, mischt sich erst lautstark ein, um dann mit aufheulemdem Motor davonzufahren. Dabei nimmt er fast eine Fußgängerin auf die Haube. Die lässt vor Schreck ihre Einkaufstasche fallen und rennt davon.

Je länger man sich das Spiel anschaut, desto komplexer, desto unfassbarer wird es. Auch nach sechs Stunden hat man erst einen kleinen Teil davon erkundet. Es wird noch größer werden.

Für Houser ist das jetzt erst mal vorbei. Er ist froh, kurz in London zu sein, nicht in Liberty City, froh, kurz durchatmen zu können. „Ich besuche jetzt meine Eltern. Die habe ich seit mehr als einem Jahr nicht mehr gesehen.“

Grand Theft Auto IV (Rockstar Games) spielbar mit Playstation 3, Xbox 360.