GTA VI – Verbrechen als Spiel

Es ist das teuerste Videospiel aller Zeiten und schon jetzt eines der erfolgreichsten. „GTA VI" bricht alle Rekorde und wird von Menschen aller Generationen gespielt.

Seit dem 19. November 2026 sind wieder Millionen Menschen aus der ganzen Welt in Vice City unterwegs. Die **fiktive** Großstadt, die stark an Miami erinnert, ist der **Schauplatz** von „Grand Theft Auto VI" – kurz: GTA VI. Das Videospiel hat bereits vor seiner Veröffentlichung alle Rekorde gebrochen: Fast 5000 Menschen haben über zehn Jahre daran gearbeitet. Die Entwicklung kostete über eine Milliarde Dollar, schätzt man. Und das Spiel wurde rund zehn Millionen Mal **vorbestellt**.

Die GTA-Spiele gibt es seit 30 Jahren. Sie sind eine böse **Satire** auf den „**American Dream**": Man spielt einen **Verbrecher**, arbeitet sich mit **Diebstählen**, **Raubüberfällen** und **Auftragsmorden** bis ganz nach oben. Wenn einen die Polizei nicht **erwischt**, gehören einem am Ende schnelle Autos, große Häuser und Nachtclubs. In GTA VI gibt es mit Lucia zum ersten Mal auch eine Frau als Heldin. Zusammen mit Jason bildet sie ein Verbrecher-Paar.

Schon bei den fünf **Vorgängern** konnte man tun, was man wollte – und vor allem alles, was sonst verboten ist. Doch die Welt von GTA VI **setzt** noch mal ganz **neue Maßstäbe**. So kann man zum Spaß ein Flugzeug zerstören, **sich** in Nachtclubs **herumtreiben** oder zum Friseur gehen. Manche Menschen verabreden sich auch einfach in Vice City zum Rollenspiel. Dort sind sie dann etwa eine Taxifahrerin oder ein kleiner Autodieb mit eigener **Vorgeschichte**.

GTA VI gilt als perfektes Spiel. Doch die Arbeitsbedingungen beim **Studio** Rockstar Games sind es nicht: Frühere Entwickler berichten, dass sie bis zu 14 Stunden am Tag arbeiten mussten – auch am Wochenende. Außerdem sollen die Teams **überwacht** worden sein. Inzwischen haben sich die Mitarbeiter in einer **Gewerkschaft** organisiert und Rockstar Games achtet offenbar mehr auf den Arbeitsschutz. In der Gaming-Welt ist das leider noch ziemlich selten.

Autorin/Autor: Kristina Reymann-Schneider, Philipp Reichert

Glossar

Rekorde brechen – für einen Wert sorgen, der bisher am höchsten war

fiktiv – erfunden; so, dass jemand/etwas nur in der Phantasie existiert

Schauplatz, **-plätze** (m.) – der Ort, an dem etwas stattfindet

etwas vor|bestellen – etwas bestellen, bevor es veröffentlicht wird

Satire, -n (f.) – eine Kunstform, bei der man etwas mit Witz und Ironie kommentiert

American Dream (m., nur Singular, aus dem Englischen) – die Vorstellung vieler US-Amerikaner, dass mit harter Arbeit jeder reich und erfolgreich werden kann

Verbrecher, -/Verbrecherin, -nen – jemand, der etwas macht, das verboten ist (Substantiv: das Verbrechen)

Diebstahl, -stähle (m.) – die Straftat, bei der man etwas nimmt, was einem nicht gehört

Raubüberfall, -überfälle (m.) – der bewaffnete Angriff z. B. auf eine Bank, ein Geschäft oder einen Geldtransport, mit dem Ziel, Geld zu bekommen

Auftragsmord, -e (m.) – die Tötung eines Menschen, die jemand in Auftrag gibt

jemanden erwischen – jemanden bei etwas beobachten, was verboten oder gegen die Regeln ist

Vorgänger, - (m.) – hier: das Spiel einer Reihe, das vorher veröffentlicht wurde

neue Maßstäbe setzen – besser, größer oder schöner sein als alles, was es vorher gegeben hat

sich herum|treiben – umgangssprachlich für: Zeit an einem Ort verbringen

Vorgeschichte, -n (f.) – das, was vor einem bestimmten Zeitpunkt passiert ist

Studio, -s (n.) – hier: ein Unternehmen, das Videospiele produziert

jemanden überwachen – jemanden beobachten und kontrollieren

Gewerkschaft, -en (f.) – eine Organisation, die für Arbeitnehmerrechte kämpft