



Game // Grand Theft Auto V

In de nieuwste editie van hitreeks **Grand Theft Auto** speel je niet met één, maar drie helden // Zo ervaart de speler een **gelaagdheid en complexiteit** die doen denken aan de beste televisieseries

Rockstar North. Voor: Xbox 360, PlayStation 3. € 59,99 ●●●●●

Het scenario volgen of even een vliegtuigje lenen

NIELS 'T HOOFT
MEDEWERKER GAMES

‘Hollywood-films vatten Amerika nog altijd het beste samen”, zegt de gepensioneerde misdadiger Michael in *Grand Theft Auto V*. „Met een held die er goed uitziet en het kwaad in twee uur verslaat.” Franklin, die net komt kijken in het criminele circuit, reageert scherp: „Wat ouderwets!”

Inderdaad, wat ouderwets. Want zo zit de wereld toch al lang niet meer in elkaar? Misschien schiet het medium film ook wel tekort om licht te werpen op de tijd waarin wij leven.

Televisieseries, en steeds meer ook games, weten het ‘nu’ althans een stuk beter te duiden. Omdat ze lang duren en dus kunnen uitweiden, maar vooral ook verschillende verhalen en perspectieven bij elkaar kunnen brengen, met een versnipperd en chaotisch wereldbeeld als gevolg. De beste series, zoals *Breaking Bad*, *The Wire* en *Game of Thrones*, hebben bovendien een grote fascinatie voor het kwaad, in al zijn monsterlijkheid én menselijkheid. In tegenstelling tot Michaels heldenfilms zijn er ook geen echte winnaars. Daar klinkt de tijdsgeschiedenis in door, dat kan niet anders.

Zie daar *Grand Theft Auto* (GTA), de gamereeks die al sinds 1997 het kwaad de hoofdrol geeft en ook de meerzijdige, wanordelijke wereld laat zien, al gebeurt dit op een heel andere manier. De game laat je vrij bewegen door een grote 3D-omgeving, die in zijn locaties en algoritmische gebeurtenissen niet alleen zelf een verhaal vertelt, maar jou ook de regie in handen geeft. Je kunt dus braaf het voorgebakken scenario volgen, in dit geval rond een reeks spectaculaire overvallen, maar daar ook altijd van afwijken. Een auto stelen, naar de andere kant van het eiland scheuren, in een speedboot springen, een rivier opvaren, uitstappen bij het vliegveld, daar een vliegtuigje lenen? Het kan. Net als vechtpartijen uitlokken, bioscopen bezoeken, wiet roken, internetten op je telefoon, handelen in vastgoed en aandelen... en dat is nog maar een greep uit de mogelijkheden.

Moordsimulator

GTA krijgt weleens het verwijt een gewetenloze moordsimulator te zijn, maar dat doet de open opzet (en het intellect van de spelers) tekort. Je kiest zelf in hoeverre je je te buiten gaat aan geweld en daarbovenop heeft het spel wel degelijk een morele code: ga je te ver, dan krijg je de politie achter je aan. Dan zijn er nog de spelpersonages, die elkaar zeker in het begin sterk afraden van het rechte pad af te gaan. Om het vervolgens

toch te doen. Zo roept de game juist discussie op over geweten en over vrije wil.

Door het hart van eerdere GTA's liep een diepe kloof: tussen de open spelwereld aan de ene kant, en het toch wat traditionele lineaire verhaal. Dat volgde steeds één crimineel in zijn gestage onderdompeling in het boevenrijk. Om verder te komen moest je vrij specifieke taken uitvoeren, net als in alle andere videogames. Niet voor niets benaderden veel spelers GTA als een zandbak: vergeet de missies, wij gaan rauzen!

In GTA V is de kloof minder diep, doordat er nu drie hoofdrolspelers zijn, ieder in een andere fase van hun criminele carrière. Daardoor komen de grote gebeurtenissen sneller op gang en ervaar je meer van de gelaagdheid en complexiteit uit tv-series.

Dat je ook nog eens vrijuit tussen hen kunt schakelen en zo mag bepalen waar het verhaal verder gaat, versterkt dat versnipperde ‘nu’-gevoel.

Psychopathisch personage

Naast pensionado Michael en groentje Franklin is er Trevor, het meest psychopathische GTA-personage ooit; de opzet met drie hoofdrolspelers heeft de makers in staat gesteld met het karakter van één van hen nog veel verder te gaan. Al zijn de personages uiteindelijk allemaal tegelijk angstaanjagend en hilarisch, een knap staaltje schrijfwerk dat aan het werk van grootheden als Quentin Tarantino en Bret Easton Ellis doet denken, maar boven alles prima op zichzelf staat.

Een gemiste kans is dat alle drie de antihelden mannen zijn. Het Rockstar-schrijversteam zou als geen ander een vrouwelijk personage neer kunnen zetten, maar nu is de afbeelding van vrouwen op het misogynie af.

In GTA dient alles van waarde immers om te beschieten, bespotten of bestelen. Apple, Google en Facebook vormen samen het bedrijf LifeInvader, dat je infiltreert om de CEO te vermoorden. De zoon van Michael speelt oerdomme schietspellen. En de grote stad op het eiland is Los Santos, een doorgedraaide versie van het toch al knotsgekke Los Angeles, waarin ook nog eens de financiële crisis flink doordreunt.

Zoals GTA is er maar één. De game haalde deze week alle media omdat mensen in de rij gingen staan om er hun geld aan uit te geven. Dat is leuk voor de makers, maar het gaat eraan voorbij dat *Grand Theft Auto V* naast een hit ook een uitstekend entertainmentproduct is, waarmee je dagen, weken, maanden zoet kunt zijn, én een meerzijdig, chaotisch, satirisch interactief kunstwerk dat onze tijd als geen ander in beeld weet te brengen. Het kassucces vloeit daaruit slechts logisch voort.

i

Dinsdag alleen al: 600 miljoen euro

■ Grand Theft Auto V is het eerste volwaardige deel in de reeks sinds 2008, al verschenen er tussentijds ook losse verhalen. **Vijf jaar werd eraan gewerkt door een team van honderden medewerkers**, wat het de kostbaarste game tot nu toe maakt. Volgens schattingen is er zeker 200 miljoen euro aan bezeker, die al op dag één dubbel en dwars werd terugverdiend.

■ Game-uitgeverij Take-Two Interactive liet weten afgelopen dinsdag, de eerste dag van de verkoop, 600 miljoen euro omgezet te hebben. De nachtopening trok overall lange wachtrijen: alleen al bij winkelsketen Game Mania stonden volgens de winkel zelf 30.000 fans te wachten. En de hype is nog niet voorbij, want op 1 oktober wordt de game nog uitgebreid met een onlinestand.



In Grand Theft Auto V zit wel degelijk een morele code: ga je te ver dan krijg je de politie achter je aan