

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## GTA 2: Respect is Everything!

Sarah Bee am Samstag, dem 20. August 2022

**Rülpfen, Furzen und nebenbei ein paar Missionen erledigen. GTA 2, oder übersetzt „Schwerer Kraftfahrzeugdiebstahl 2“, ist der zweite Teil der GTA-Spieleserie, der von Rockstar Games im Jahr 1999 ins Leben gerufen wurde.**

In einer nicht ganz so fernen Zukunft steht ein Mann vor einer Kirche in einer namenlosen US-amerikanischen Stadt. So startet der Spieler in GTA 2. Es gilt wieder wie im Vorgänger Missionen für verschiedene Gangster und Kartelle zu erfüllen und natürlich Chaos und Zerstörung zu verbreiten. Doch zunächst beginnt der Spieler in der gewohnten Top-Down-Ansicht, wieder einmal ohne irgendein Tutorial und absolut unwissend, in das Abenteuer.



So tappst der (Anti-)Held erst einmal im Stadtteil *Downtown* unbeholfen los auf der Suche nach dem erstbesten Auto um dieses zu stehlen. Hat man bis dahin nur den Vorgänger gespielt, so fällt auf, dass diese Stadt düsterer und gefährlicher ist.

Es wird überall scharf geschossen. Diebe treiben ihr Unwesen und versuchen ständig Geld oder gar Autos zu stehlen. Die Polizei hat in dieser gesetzlosen Stadt schon lange nichts mehr zu melden. Stattdessen wird sie von drei Gangs regiert (Loonies, Zaibatsu Corporation und die Yakuza), die die einzelnen Gebiete des Stadtteils untereinander aufgeteilt haben.

Um zu überleben braucht der Spieler Geld. Legale Arbeit macht aber keinen Spaß. Da bleibt es nur die Missionen der Banden zu erfüllen, die wie gehabt, an Telefonzellen abgeholt werden. Die Missionen sind wie üblich in GTA: Hole eine Person ab und bringe sie irgendwo hin, töte eine bestimmte Person, spreng etwas in die Luft oder sammle Menschen ein und bringe sie zur Schrottpresse.

Beim Erfüllen dieser Missionen erarbeitet der Spieler sich etwas Anerkennung einer Gang auf Kosten der Anerkennung einer der anderen Gangs. Das Problem: Je unbeliebter man sich bei einer Gang macht, desto schießwütiger sind deren Mitglieder.

Neben den großen Missionen gibt es auch lustige Mini-Missionen. Dabei geht es meistens darum unter Zeitdruck mit irgendwelchen Fahrzeugen (Panzer, Löschfahrzeuge usw.) oder Waffen eine bestimmte Anzahl an Menschen zu töten.



Wenn man gerade nicht in einer Mission steckt, geht man GTA-üblich entweder Autos klauen, prügelt andere Leute nieder, lässt sich ausrauben, lauscht den Sprüchen der vorbeilaufenden Passanten oder man sorgt einfach dafür, dass Elvis das Gebäude verlässt. Natürlich kann man sich auch herzlich an der Rülps- und Furtzaste auslassen.

Ziel des Spiels ist es übrigens eine bestimmte Menge Geld zu sammeln bevor dann der nächste Stadtteil freigeschaltet wird. Deren gibt es drei an der Zahl: neben dem *Downtown District* warten noch der *Residential* und der *Industrial District* mit weiteren Gangs (SRS Scientists, Rednecks, die russische Mafia und die Hare-Krishna).

Immer mit von der Partie ist die Polizei. Die ist eigentlich immer irgendwo und verfolgt einen gern mal wenn man Leute vor ihrer Nase umlegt oder ihren Polizeiwagen rammt. Dabei taucht dann oben ein brabbelnder Kopf eines Polizisten auf (wie die Sterne in späteren GTA-Teilen).

Lässt der Reiz des Kriminellen dann nicht nach, kommen weitere Köpfe hinzu und der Fahndungslevel steigt. Die Polizei baut dann Straßensperren auf und holt Verstärkung. Dann tauchen SWAT-Teams, FBI-Agenten und schließlich das Militär mit Panzern auf.

## Die Steuerung

Die Steuerung benötigt (gelingend gesagt) eine lange Eingewöhnungszeit. Der Spieler kann den Protagonisten vorwärts oder rückwärts laufen lassen und ihn drehen. Das ist zunächst eine Katastrophe, sowohl am PC als auch auf der PlayStation.

Zum Zielen muss der Spieler umständlich den Charakter grob drehen um dann zu

schießen. Während des Schießens werden dann noch Feinkorrekturen gemacht. Gleichzeitig wird im schlechtesten Fall der Spieler von der Polizei beschossen. Dann muss der Spieler sich drehen, um dann vorwärts oder rückwärts zu laufen.

Nichts vermisst man hier mehr als eine Funktion zur seitlichen Bewegung. Diese Funktion, die bereits im Jahr 1999 zur Grundausstattung eines jeden Ego-Shooters gehörte, wurde sträflich vernachlässigt. Das führt ständig zu Toden und zum Verlust des eigenen Verstandes.

Außerdem nervt beim Autofahren, dass die Kamera beim Lenken eine zackige Bewegung in die eingeschlagene Richtung macht. Vorausschauend lässt sich so nicht fahren und schnelle Fahrten in schnellen Autos geraten schnell außer Kontrolle. Zugegeben, irgendwann gewöhnt man sich ein wenig daran, dennoch ist es gerade in höheren Fahndungsleveln furchtbar.

Komisch, damals zu Teenager-Zeiten kam mir das gar nicht so schlimm vor.

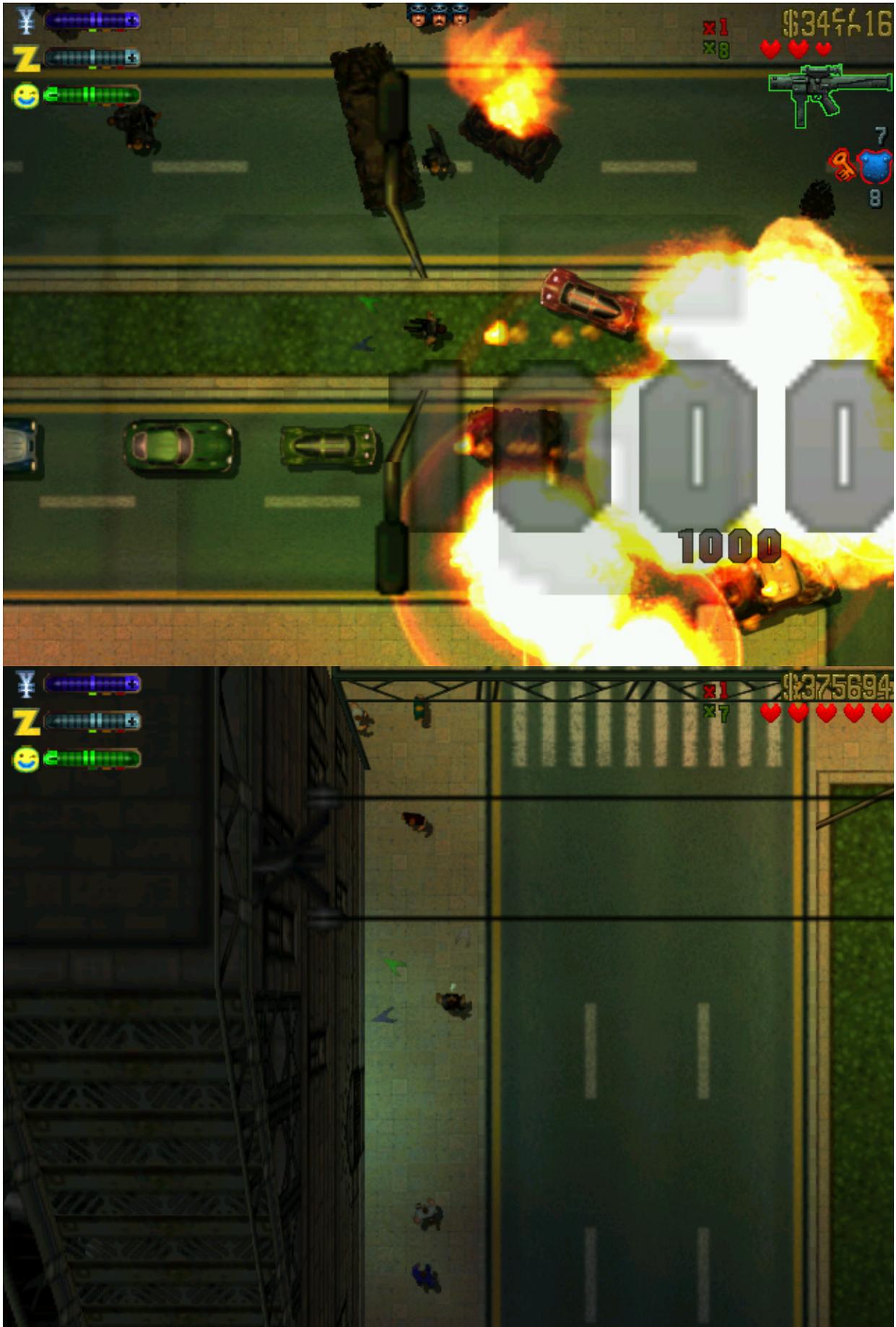
## Grafik und Sound

Besonders im Vergleich zum im gleichen Jahr veröffentlichten und für die Zeit sehr fortschrittlichen [Driver](#) wirkt GTA 2 eher einfach. Durch die altertümliche Grafik mit der Top-Down-Ansicht ist es Rockstar dennoch gelungen die Stadt sehr detailliert zu gestalten. Zusätzlich wurde die Grafik mit einer Auflösung von 800x600 Bildpunkten und mit hübschen Licht- und Explosionseffekten im Vergleich zum Vorgänger ordentlich aufgehübscht.

Der Sound ist angemessen für ein so altes Spiel. Stadtgeräusche vermischt mit Sirenen, Flüchen und Schreien unterstreichen die allgemein dunkle und dreckige Stimmung der Stadt. Zwischendurch lassen Gruppen von Elvis-Imitatoren lässige Sprüche ab und Autos mit laut aufgedrehter Musik fahren vorbei.

Das Beste am Sound aber ist die Radiomusik während der Fahrt in den Autos. Auf verschiedenen Radiosendern wechseln sich abgedreht schwachsinnig daherlauernde Radiomoderatoren mit herrlich abgedrehten Soundtracks ab. Natürlich wiederholen sich die Soundtracks dabei relativ schnell, was aber nie langweilig wird.

Kleines Detail am Rande: Wenn man längere Zeit den Charakter nicht bewegt, zündet er sich eine Zigarette an und Rauch steigt nach oben.



## Fazit

Das Spiel ist für einen Spieler der in Zeiten von GTA V das erste mal den zweiten Teil der

Serie startet wahrscheinlich eher nichts. Nervig wirkt die optische Präsentation, die Steuerung und besonders die Grafik. Das ist zu wenig für die verwöhnten Augen und Hände moderner Zocker.

Wer allerdings, so wie ich, nostalgisch vorgeschädigt ist, kann das Spiel auch heute noch über Stunden spielen. Im Vergleich zu aktuellen GTAs bringt GTA 2 dabei einen grenzwertigen Humor mit, der nur Ende der 1990er-Jahre funktionieren konnte. Warum gibt es heute in Spielen keine Rülps- und Furztaste mehr? In welchem Spiel wird man heute belohnt wenn man Gruppen von Elvis-Imitatoren niedermäht?

Auch Aufträge wie die Mission „Hot Dog Homicide“ wären heute in einem Spiel undenkbar. Dieses Übertreten von Gepflogenheiten, ethischen und moralischen Grenzen macht diesen Teil der Grand Theft Auto Reihe unverwechselbar.

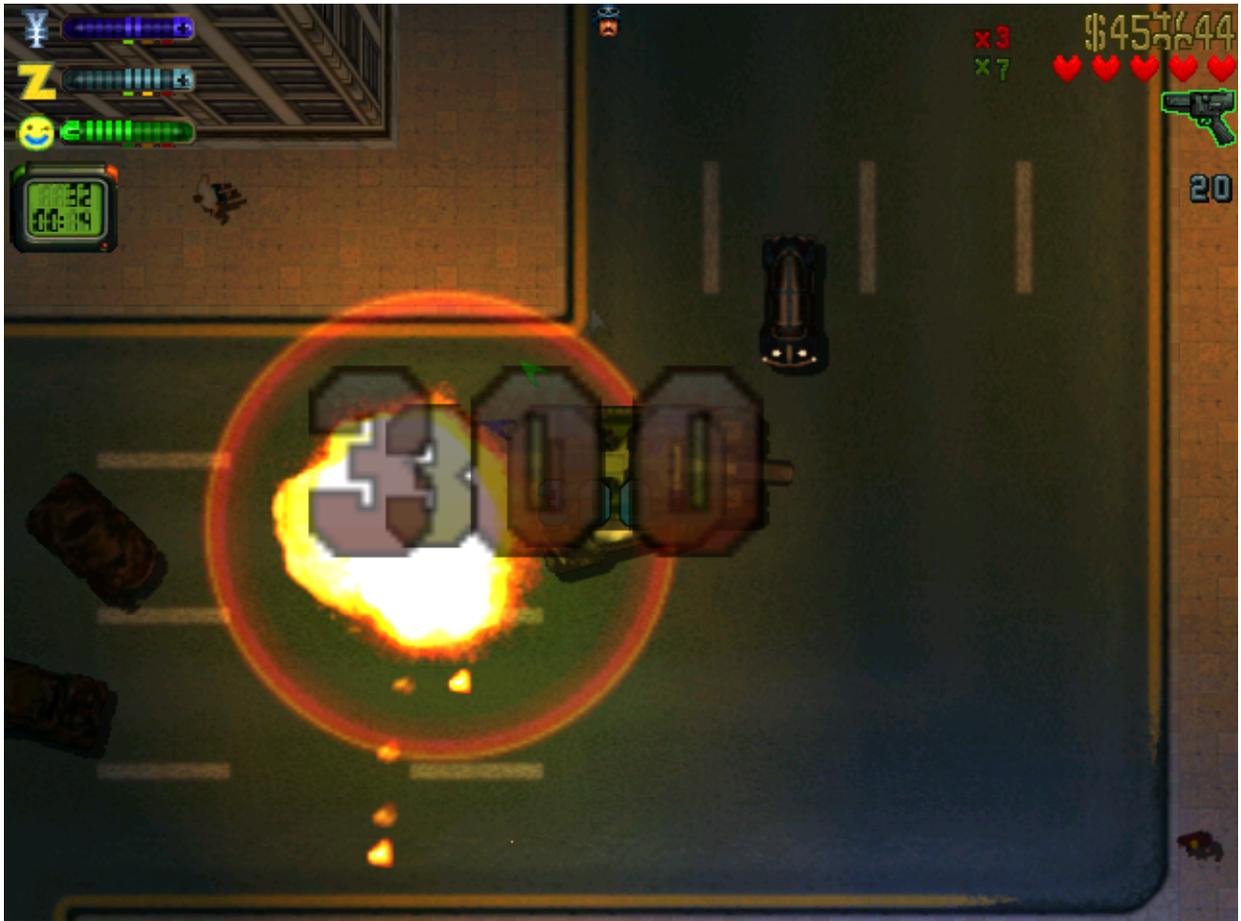
Mittlerweile gibt es das Spiel kostenlos für den PC zum Download. Also wer nochmal Lust hat in alten Zeiten zu schwelgen, sollte es ausprobieren.

**Falls ihr euren „Senf“ zu GTA 2 abgeben wollt, könnt ihr dies gern in den Kommentaren machen. Ich würde mich auf jeden Fall darüber freuen!**

*Give old games a chance!*

## Bildergalerie









Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 20. August 2022 um 10:00 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>