

GTA VICE CITY

80er

Nostalgie

und Opa-Vibes

Als unser Autor knapp 19 Jahre nach dem Release noch einmal Vice City spielt, hat er eine Vision: Was uns im nächsten Grand Theft Auto erwartet. Von Harald Fränkel



Harald Fränkel

Wenn jemand eine Retrospektive über GTA Vice City schreiben kann, dann Harald Fränkel. Immerhin war er 1997 einer der ersten Menschen der Welt, die Grand Theft Auto 1 zocken durften – im Rahmen eines Entwicklerbesuchs bei DMA Design in Edinburgh. Das Spiel fand er halbeindrucksvoll. Die Mitfahrt im lilafarbenen Lamborghini des Studioleiters blieb besser im Gedächtnis. Weil: In diesem Wagen wurde Alicia Silverstone zur Premiere des Films »Batman & Robin« kutschiert. »Klingt super, leider fanden beide Ereignisse nicht gleichzeitig statt. Das mit Batgirl wurde mir nur erzählt«, bedauert Harald und schluchzt.

Das Jahr 1986 hielt drei Ereignisse bereit, die ich mein Lebtag nicht vergesse: Über dem Kennedy Space Center explodierte die Raumfähre Challenger, in der Nähe der ukrainischen Stadt Prypjat ein Reaktorblock des Kernkraftwerks Tschernobyl und in der oberfränkischen Provinz mein Kopf, als ich zum ersten Mal das Lied »Geil« von Bruce & Bongo im Radio hörte. Danke, dass es dieses Stück genauso wenig in den Soundtrack von GTA Vice City geschafft hat wie Modern Talking mit »Brother Louie«. Ohne derlei Ohrenfolter ermöglicht das Spiel eine wunderbare Zeitreise ins Jahr 1986, die ich für diesen Artikel gerne noch einmal antrat.

Gegen Ende meines erneuten Ausflugs in die fiktive Stadt Vice City, die nach dem Vorbild der US-amerikanischen Metropole Miami entstand, habe ich plötzlich eine Vision. Ich neige bekanntlich nicht zu Übertreibungen, deshalb formuliere ich es zurückhaltend: Mein Gedanke mit Nostradamus'scher Tragweite pulverisiert alle Gerüchte



Vice City kann beschaulich sein: Wer sich die Zeit nimmt und rechts ranfährt, die Neonlichter bewundert und im Radio »Kids in America« hört, findet sich sofort in den 80ern wieder.





Autos funktionieren in allen GTA-Spielen prima als Waffe: Hier fängt Tommy Vercetti die Schergen eines Mafiabosses ab und macht sie platt. Die Typen wollten Schutzgeld eintreiben.

Ab Fahndungsstufe drei wird die Polizei sehr ungemütlich, rollt Nagelbänder aus und fordert einen Helikopter an. Reicht das nicht, folgen SWAT-Teams, das FBI und zuletzt das Militär.

(Neudeutsch: Leaks) und Spekulationen zu GTA 6. Rockstar Games hat ja gar keine andere Wahl als ... doch stopp: Bevor ich enthülle, welches Szenario uns beim nächsten Teil erwartet, möchte ich erzählen, warum Vice City noch heute mächtig Laune macht.

Absturz zu »Broken Wings«

Für alle, die die GTA-Reihe nicht kennen, es dürfte sich auferundet um zirka einen Leser handeln, folgende Einstiegsinfo: Obwohl Vice City übersetzt »Stadt der Laster« heißt, darf ich bei dieser Gangstersimulation auch Autos, Busse und Boote steuern. Zu den Vehikeln aus dem Vorgänger gesellen sich Motorräder, Hubschrauber und ein Wasserflugzeug. Ebenfalls neu: Protagonist Tommy Vercetti dient sich nicht nur durch Aufträge zum Mafiaboss hoch, sondern kauft auch Firmen, Clubs und Immobilien, um damit Geld zu verdienen. Oder es selbst zu drucken, wenn er eine Druckerei kauft. Als Killerfeature gilt im Jahr 2002 auch, dass rund 50 Gebäude der Spielwelt betretbar sind.

Rockstar Games hat Vice City weltweit über zehn Millionen mal verkauft. Es ist mein Lieblings-GTA, weil es Jugenderinnerungen weckt. Vor allem liegt das an den

über 100 Songs aus den 80ern. Wenn ich durchs Seitenfenster eines fahrenden Autos ballere (Neudeutsch: Drive-by-Shooting) und die durchgeknallte Band Sique Sique Sputnik dabei zufällig die Textzeile »Shoot it up!« ihres Hits »Love Missile F1-11« singt, passt das wie eine Mac-10-Kugel zwischen die Augen. Dann gibt es den Moment, als ich zu einem gepflegten Bandenkrieg zwischen Haitianern und Kubanern fahre und Frankie goes to

Hollywood »Two Tribes« trällert. Übel nehme ich dem Spiel, dass es »Broken Wings« von Mr. Mister kredenzt, während ich mit einem Flugzeug abschmiere. Das verdammte Spiel verhöhnt mich ja quasi!

Ich ertappe mich dabei, gelegentlich mit dem Auto einfach mal rechts ranzufahren, um zwischen der ganzen Action einen beschaulichen Moment mit einem fast verges-





Die Villa von Ricardo Diaz erinnert an das Domizil aus dem Mafiafilm »Scarface«. Am Ende des Spiels knipst Tommy dort eine Million Geld-diebe, einen Verräter und den Obermوتz aus.



Vice City beweist: Veraltete Grafik kann stim-mungsvoll sein. Hier steht ein gelber Infernus bei Sonnenaufgang vor dem Hotel, in dem sich anfangs der einzige Speicherpunkt befindet.

senen Charterfolg zu verbringen. Besonders heimelig fühlt sich das wegen der noch immer hübschen Lichteffekte an, wenn die Sonne unter- oder aufgeht. Eine Dame namens Aneka erzählt gerade von ihrem »Japanese Boy«. Ich frage Google nach dem Musikvideo zu dem One-Hit-Wonder des Jahres 1981 und werde fündig. Nachdem ich den Clip gesehen habe, entdecke ich Überraschendes: Vice City bewegt Fans bis heute. Unter dem Video finden sich etliche Kommentare neuen Datums. Ein Nutzer hat im April folgende Anmerkung hinterlassen: »Der beste Moment in Vice City: ein Auto klauen, über den Highway rasen, das Radio anschalten und dieses Lied hören. Es ist die hellste Freude!« Wer fühlen will, muss hören! Ich fühle mich in Vice City so cool, dass ich nachts eine Sonnenbrille tragen möchte, um auch entsprechend lässig auszusehen.

Live-Show mit Bob Ross

Wenn ich über den Ocean Drive im Stadtteil Ocean Beach cruise, zieht die grellbunte Neonbeleuchtung der Häuserfassaden an mir vorüber. Ich sitze in einem geilen gelben Infernus, der aussieht wie ein Lamborghini und genauso fett auf der Straße liegt. Am Himmel prangt der wohl größte Mond der Spielegesichte. Im Radio läuft Jan Hammers »Crockett's Theme«. Meine Gedanken schweifen ab, ich bin kurz zu Gast in der TV-Krimiserie »Miami Vice«.

Tagsüber sehe ich auf dem Bürgersteig Rollschuh-Girls, Damen in Netzleibchen und männliche Jogger in bauchfreien Shirts. Auch pastellfarbene Anzüge und Hawaii-hemden fehlen nicht. Klar, die Figuren sehen für heutige Verhältnisse grob aus, als seien sie aus der Augsburger Puppenkiste getürmt. Indes emittieren die Autos kein

Kohlenstoffdioxid, sondern wegen ihrer kantigen Bauweise 80er-Atmosphäre. Ja, die Fahrzeuge ploppen aus dem Nichts auf, der Bildaufbau erfolgt insgesamt schleppend. Wahrscheinlich wird der Horizont live gemalt von Bob Ross. Drauf gepfiffen, es läuft gerade eine Nummer von Gary Numan:

*»Here in my car
I feel safest of all.
I can lock all my doors,
it's the only way to live
in cars.«*

Ich steige aus, betrete das Ocean-Drive-Hotel. Speichern ist angesagt, stilsicher bei einer pinkfarbenen Kompaktkassette, die im Foyer schwebt. GTA Vice City funktioniert ganz als Zeitmaschine. Das Spiel zeigt beim

Start als Ladebildschirm die blaue Benutzeroberfläche eines Commodore 64 mit dem Befehl »LOAD »VICE CITY««. Dieser Titel für den erfolgreichsten Homecomputer der Welt? Wenn ich kurz rechne, wäre er auf über 1.400 High-Density-Disketten im

5,25-Zoll-Format beziehungsweise noch mehr Datensätzen ausgeliefert worden. Der Ladebefehl ohne Floppy-Adresse und der Hinweis »PRESS PLAY ON TAPE« deuten nämlich darauf hin, dass so einige C64-Kassetten abgespielt werden müssen. Spiele auf Magnetbändern. Das ist so 80s!

Vielen Tank für die Missionen!

Als Vice City erschien, buhlte es mit Mafia um die Gunst der Spieler. Der



Das sagte die Presse

»Um alle Features und Möglichkeiten dieses Topspiels zu nennen, müssten wir wahrscheinlich ein Sonderheft herausbringen. Deswegen lautet unser Tipp für alle, die sich diesen Hammer-Titel noch nicht zugelegt haben: Losgehen, kaufen, glücklich sein.«

GamePro 01/2003, Henry Ernst, Wertung: 93

»Rockstar hat es tatsächlich geschafft, auf GTA 3 noch mal eins draufzulegen. [...] Die Stadt ist größer, die Story besser, es gibt mehr und unterschiedlichere Missionen, man kann Immobilien kaufen, der Fuhrpark wurde aufgestockt und vor allem durch die Flugmöglichkeit sinnvoll ergänzt. [...] Der Hammer schlechthin ist jedoch der zehnstündige Soundtrack.«

4Players, Mathias Oertel, Wertung: 93

»Für meinen Geschmack stimmt fast alles: vom genial einfachen Fahrgefühl über die tolle 80er-Jahre-Musik [...] bis zu den originellen Einsätzen. Vor allem aber gefällt mir die Stadt: Unglaublich, wie mich diese Polygonansammlung reinzieht. Wenn ich im Sportwagen einen Gangster jage und über die Boulevards heize, fühle ich mich tatsächlich wie zu Hause.«

GameStar 07/2003, Peter Steinlechner, Wertung: 90





vom tschechischen Entwickler Illusion Softworks produzierte Konkurrent punktet bei der Grafik und erzählt die bessere Story. Rockstar Games verwöhnt die Ohren und inszeniert seine Geschichte mit viel Humor. Für die englische Sprachausgabe wurden rund 20 prominente Schauspieler eingesetzt. Ray Liotta, passenderweise bekannt durch den Film »Goodfellas – Drei Jahrzehnte in der Mafia«, hat Tommy synchronisiert. Mit an Bord waren ferner Dennis Hopper (»Easy Rider«, »Apocalypse Now«, ... »Super Mario Bros.«), Burt Reynolds (»Ein ausgekochtes Schlitzohr«, »Auf dem Highway ist die Hölle los«), Lee Majors (»Ein Colt für alle Fälle«) und Philip Michael Thomas (»Miami Vice«).

In Vice City bin ich Autodieb, Mörder, Rennfahrer, Pilot, Leibwächter, Chauffeur, Schläger und Stuntman. Die Missionen sind selbst für heutige Verhältnisse abwechslungsreich. Ich klaue einen Panzer, tranchiere Verräter wie in »Scarface« mit der Kettensäge, fingiere tödliche Autounfälle, springe mit einem Motorrad von Hausdach zu Hausdach, bestreite Bootsrennen, loche regelmäßig Köpfe mit dem Scharfschützenge-

Total Recall: Die totale Erinnerung

GTA Vice City ist auch deshalb spieleshistorisch interessant, weil es erschien, als in Deutschland eine der hitzigsten Debatten über Gewalt in Games lief. Die Konsolenfassung kam am 27. Oktober 2002 auf den Markt, kurz nach dem Amoklauf von Erfurt am 26. April desselben Jahres. Vor allem Politiker machten Shooter mitverantwortlich dafür, dass 17 Menschen starben. Der negativ belegte Begriff »Killerspiele« geisterte durch alle Medien.

Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPJS) indizierte die ungeschnittene Version von Vice City im Jahr 2002 – und das galt auch für die stark geschnittene deutsche USK-16-Version. Clevere Konsolenspieler stellten ihre Daddelkiste nämlich einfach auf Englisch um und kamen so in den Genuss der unzensurierten Fassung. Der Vorgänger GTA 3 landete hingegen nie auf dieser Schwarzen Liste. Nur einen Monat nach dem Erscheinen der PC-Fassung von Vice City trat im April 2003 ein neues Jugendschutzgesetz in Kraft. Die BPJS wurde in BPjM (Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien) umbenannt. Ende der Geschichte: Nach einer erneuten Prüfung strich die Behörde Vice City im Oktober 2014 von der Liste. Abteilung unnützes Nostalgie-wissen: Am 12. Mai 2003, als Vice City für den PC erschien, startete auf Sat.1 die Pseudo-Doku »Niedrig und Kuhnt – Kommissare ermitteln«. Im Kino lief »X-Men 2«, und Rapper 50 Cent lag mit »In da Club« auf Rang eins der deutschen Musikcharts. Bei Leseratten hoch im Kurs stand der Roman »Die Schuld« von John Grisham.



wehr, fahre Taxi, zerdeppere Schau-fenster, um Schutzgeldansprüche geltend zu machen, und liefere mir wilde Verfolgungsjagden mit der Polizei.

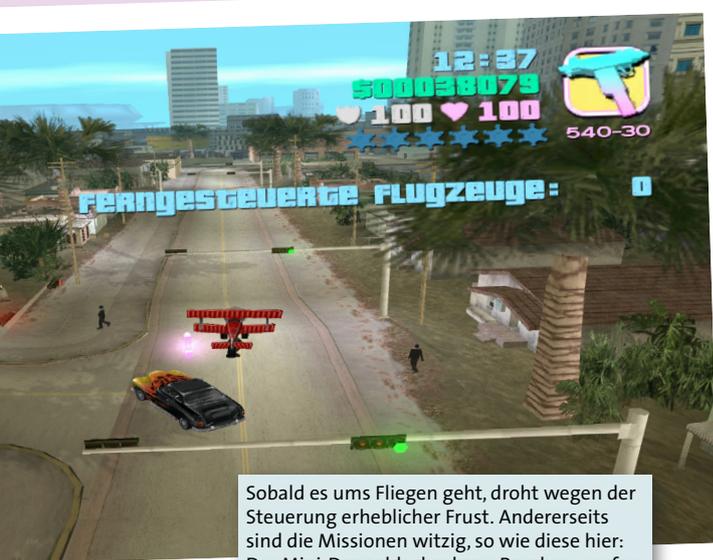
Erotischer Kartoffelbrei

Bei einer meiner liebsten Missionen geht es darum, die Rockband Love Fist zu einer Konzerthalle zu fahren. Dummerweise hat ein Psychopath die Limousine mit einer Bombe präpariert. Daraus macht sich der Kerl nun einen morbiden Spaß, was an den Film »Speed« erinnert: Bis die Musiker den Sprengkörper entdeckt und entschärft haben, darf Tommy nicht zu langsam fahren, sonst heißt es »Game over«. Die Jungs um Leadsänger Jezz Torent sind auch ein prima Beispiel für die grotesken Charaktere, Geschichten und Dialoge im Spiel.

Gerne erinnere ich mich auch an Juan Cortez, der Tommy zum Essen einlädt. Es gibt

Tapirschnauze. Besonders schräg präsentiert sich der Pornoproduzent Steve Scott. Er dreht gerade einen Film mit Candy Suxxx (sic!) und gibt uns sogar einen Einblick in die Story: »Nach seiner Begegnung mit den Nympho-Aliens kann unser Held an nichts anderes denken als an einen riesigen Phallusberg, und da wollen wir die Szene mit dem Bottich voll Kartoffelpüree drehen ...«

Nun wartet eine Mission mit der launigen Bezeichnung »Ein Mann namens Martha«. Hier geht es darum, kompromittierende Fotos von einem Politiker zu schießen. Candy Suxxx verführt ihn an einem Pool. Der Abgeordnete trägt nur Slip, Strümpfe mit Strapsen und hochhackige Schuhe. Ich könnte die Bilder vom Fenster eines gegenüberliegenden Hochhauses knipsen, wie es die Markierung der Mission vorsieht. Was ich an Vice City liebe: Es bietet oft mehrere Mög-



Sobald es ums Fliegen geht, droht wegen der Steuerung erheblicher Frust. Andererseits sind die Missionen witzig, so wie diese hier: Der Mini-Doppeldecker kann Bomben werfen.



Pfiffige Anspielungen überall: Im Malibu-Club tritt diese Village-People-Gedenk-Band auf, ein Filmstudio beherbergt die Fake-Kulisse für die Aufnahmen zur ersten Mondlandung.



Tommy beschützt die Yacht von Colonel Juan Cortez. Die französische Regierung ist wegen eines geklauten Lenkwaffenchips sauer und schickt sogar einen Kampfhubschrauber.



Baulöwe Avery Carrington setzt Tommy auf einen Konkurrenten an, der sein Land nicht verkaufen will. Das Golfkart fühlt sich bei der Verfolgungsjagd an wie ein Stück Seife.

lichkeiten, einen Auftrag abzuschließen. So gleiche ich etwa mangelnde Fähigkeiten (Neudeutsch: Skills) mit Ideenreichtum aus.

Im vorliegenden Fall lande ich mit einem Helikopter auf einem Dach und fotografiere von dort aus. Dann muss ich nicht zu Fuß fliehen und ein Fluchtauto suchen, mit Millionen von Polizisten im Nacken, sondern mache mich entspannt über den Luftweg aus dem Staub. Theoretisch. Beim ersten Versuch bin ich wegen meiner altersbedingten kläglichen Reaktionszeiten gescheitert. Freunde sagen gerne, ich hätte die Reflexe einer Katze, allerdings die einer toten.

Lass es wie einen Unfall aussehen!

Noch zwei letzte Superexpertenproftipps: Erstens: Die Drogen bei der Mission »Stoff-Auslieferung« lassen sich am besten direkt neben einer Pay'n'Spray-Filiale verticken. Kreuzen die Bullen auf, fahre ich flink in die Lackiererei – und schwubbeldiwupp haben mich die Herren vergessen, weil sie nur über zwei Gehirnzellen verfügen und eine davon damit beschäftigt ist, die Atmung aufrechtzuerhalten. Außerdem sind Farben echt schwierig. Es gibt so viele davon! Zweitens: Auf die Wachmänner bei »Zoff in der Bar« zu

ballern, erweist sich als keine gute Idee, weil die Typen so viel schlucken, wie es nicht mal Candy Suxxx schafft (Anmerkung der Redaktion: Argh!). Zum Glück lungern sie auf einem 30 Quadratmeter kleinen, von einer Mauer umgebenen Parkplatz herum. Also fahre ich mit einem Auto rein und 17 mal hin und her. So tätowiere ich ihren ganzen Körper mit lustigen Reifenabdrücken. Dann sind sie praktischerweise nicht nur tot, das Massaker sieht auch noch wie ein tragischer Unfall aus. Na ja, zumindest ein klein bisschen. Ähem.

Natürlich hat Vice City auch Mängel. Weil es sich hier aber nicht um eine Rezension, sondern eine Liebeserklärung handelt, erwähne ich sie nur kurz. In folgenden Momenten entwickle ich gelegentlich Phantasien, die mit den Machern des Spiels und schlimmen mittelalterlichen Foltermethoden zu tun haben: Es gibt anfangs nur einen Speicherpunkt, etliche Missionen laufen nach dem Versuch-und-Irrtum-Prinzip (Neudeutsch: Trial&Error), die künstliche Intelligenz von Feinden und Freunden bewegt sich auf Kniescheibenhöhe eines Lemmings, und die Fluggerätesteuerung wurde von Sauron in der tiefsten Hölle geschmiedet.

Die große Enthüllung

Aber kommen wir endlich zur eingangs erwähnten Prophezeiung bezüglich GTA 6: Meiner Kristallkugel zufolge lässt Rockstar Games die Spieler nicht ins Jahr 1986 zurückkehren. Alte Säcke wie mich stellt man mit einem einfacher und schneller zu produzierenden Vice-City-Remaster ruhig. Menschen, deren Tod näher liegt als die Geburt, sind nämlich mit Nostalgiedingsbumszeug sehr leicht zu euphorisieren.

GTA 6 soll hingegen die größere jüngere Zielgruppe abholen. Wollen die in die 80er? Als ihre Eltern oder Großeltern noch jung waren? Ich glaube das nicht. Wegen der Jugenderinnerungen, ich erwähnte sie bereits. Deshalb spielt das neue GTA logischerweise in einer jüngeren Vergangenheit. Es handelt sich – lasset Fanfaren ertönen – um GTA Los Santos 2006. Genau, wir kriegen das Prequel zu GTA 5! Puh, jetzt isses endlich raus.

Ich sehe vor meinem geistigen Auge dies: peinliche Plastikhüllen an Handys, die außerdem Crazy-Frog- oder Sweetie-das-Küken-Klingeltöne ausscheiden, Hüftthosen samt String und Arschgeweih, »Pozelei«-Shirts, Yu-Gi-Oh!-Karten und hektoliterweise Alkopops. Im Kino laufen »Ice Age 2« und »Fluch der Karibik 2«, im TV gibt's die letzte Staffel von »Malcolm Mittendrin«. Frauen quälen Männer mit »Save the last Dance«. Auf einer Videoleinwand in Downtown Los Santos singen Britney Spears, Beyoncé und Pink im Kolosseum von Rom »We will rock you«, damit sich Pepsi besser verkauft. Weil sie aussehen sollen wie Gladiatoren, tragen sie Bikinis aus Leder. Logisch.

Welcher Song übernimmt den Vice-City-Part von »99 Luftballons« als einziges deutschsprachiges Lied in Los Santos? Natürlich »Schnappi, das kleine Krokodil« oder dieser Fußballsong von Sportfreunde Stiller. Und: In der Wohnung des Protagonisten steht ein PC, auf dem er Myspace nutzen und GTA Vice City spielen kann. Darin steht wiederum ein PC, auf dem man GTA 3 zocken kann. Da kann man GTA 2 spielen. Da kann man GTA 1 daddeln. Lange Rede, kurzer Sinn: Es wird einfach wunderbar! ★



Zwischensequenzen im Gangsterfilm-Stil: Lance Vance (links) ist Ricardo Tubbs aus der TV-Serie »Miami Vice« nachempfunden und wurde sogar von dessen Darsteller synchronisiert.

Gute Nacht, Mr. Diaz.