



Und Miami Vice schaut weg...

# SCARFACE

Tony Montana lebt den amerikanischen Traum: Vom armen kubanischen Einwanderer bringt er es bis zum Drogenkönig der USA.

**K**ommen wir gleich zum Punkt, Baby: Ich mag deinen Hintern!« Spiele, in denen solche Sprüche fallen, können so verkehrt schon mal nicht sein. Nach der durchwachsenen **Scarface**-Version auf der E3 2005 haben sich die Entwickler von Radical (**Simpsons Hit & Run**) noch mal auf den Hosenboden gesetzt, damit das Actionspiel zum Underdog-Klassiker **Scarface** dem Filmvorbild von 1983 gerecht wird. Und tatsächlich machte die **GTA**-inspirierte Gangstersaga um Obermacho Tony Montana bei einer Präsentation der aktuellen Fassung einen sehr interessanten Eindruck. Zwar zeigte uns Chefdesigner Jason Bone nur Konsolenversionen (von denen auch unsere Bilder stammen), er ver-

spricht jedoch für den PC dezente grafische Verbesserungen bei Texturen und Sichtweite.

## Tony »Fu\*\*\*\*g« Montana

Lange vor **Pulp Fiction** schockierte **Scarface** Kinogänger mit extremer Gewalt und derben Kraftausdrücken. Kein Wunder, schließlich stammt der Held Antonio Montana (gespielt von Al Pacino) aus einfachen Verhältnissen und arbeitet sich in den USA skrupellos zum Drogenbaron hoch. Im Film stirbt Tony am Ende in einer aussichtslosen Schießerei. Das Spiel geht in dieser Szene erst los: Montana überlebt und kann von Miami nach Bolivien fliehen. Von dort startet er mit einer Zwischenstation auf den Bahamas einen Rachefeldzug

gegen Drogenmafia sowie Polizei und schwingt sich in gewohnter **GTA**-Manier erneut zum Oberboss von Miami auf.

## Ballern macht cool

»Fahr- und Ballermissionen werden sich die Waage halten«, verspricht Jason Bone von Radical. Letztere fallen wesentlich anspruchsvoller, aber auch brutaler aus als in der **GTA**-Reihe. Denn jeder Gegner hat detaillierte Trefferzonen, die Sie tunlichst anvisieren sollten. Für besonders kunstvolle Schüsse (Kniescheiben, Nieren etc.) und per Tastendruck ausgelöste Beschimpfungen gibt es so genannte Balls Points. Hat Tony genug davon verdient, wechselt er in den »Blind Rage«-Modus. Unverwundbar und in Ego-

Perspektive räumt er dann eine Minute lang unter den Feinden auf. Und davon gibt es eine Menge, schließlich legt er sich mit drei rivalisierenden Gangs (Miami ist in vier Gebiete unterteilt), kolumbianischen Drogenlieferanten und nicht zuletzt der Polizei und dem FBI an.

Auf der Straße gleicht **Scarface** dem Vorbild **GTA Vice City** wie eine Palme der anderen: Mit einem von über hundert Fahrzeugen oder Booten brettern Sie durch ein lose nachgebautes Miami, erfüllen Kurieraufgaben oder klappern Checkpoints ab. Und natürlich ballern Sie vom Auto aus. Wie **GTA**-Held Tommy Vercetti kann sich Tony Montana abseits der Haupthandlung in Minispielen vergnügen oder die Stadt nach



Explosionen alarmieren die Polizei, 120 bekannte Songs im Spiel übertönen die Sirenen.



In Gesprächen mit schönen Frauen versucht Tony, ihnen seine Ware anzudrehen.



GTA Vice City lässt grüßen: Vor hübschen Art-Deco-Gebäuden sprengt **Tony Montana** seine Widersacher. Wie im Rockstar-Titel ist Miami nicht stadtplangenaue nachgebaut.

Monsterstunt-Gelegenheiten ab-suchen. Für gewagte Slides und Sprünge hagelt es Balls Points, ein »Blind Rage« für Autos ist je-doch nicht geplant.

### Heiße Ware...

Tonys Geschäft ist der Drogen-handel, in finsternen Gassen ver-handelt er mit Dealern. Dabei kommt ein Schwungbalkensystem zum Einsatz, wie man es ähnlich aus Golfspielen kennt. Wenn Sie im richtigen Moment eine Taste loslassen, klappt die Transaktion. Danach muss die Ware an Mann oder Frau ge-bracht werden, indem Sie ein-fach Passanten anlarnen. Rund 240 Charaktertypen wollen die Entwickler einbauen, von der Geschäftsfrau bis zum Surfer. Wenn Tony sie anspricht, ent-

spinnen sich witzige Dialoge, auf die Sie jedoch keinen Ein-fluss mehr haben. Wird Tony von der Polizei ertappt, haben Sie die Wahl: Er kann einfach abhauen, die Verfolger beste-chen oder sich mit dem Ge-sprächs-Minispiel rausreden.

### ...heiße Mädchen

Das schmutzig verdiente Geld bringt Montana zum Waschen in die Bank. Das müssen Sie möglichst oft tun, denn wenn Tony sterben sollte, ist der In-halt seines Portemonnaies futsch. Die Kohle investieren Sie in Immobilien wie Pedros Pfandhaus oder die Disco »Babylon«. Die Gebäude werfen Profit ab, außerdem gibt es dort immer mal wieder Missionen. Oder Sie kaufen sich – genau



Die **Disco Babylon** kann Tony erwerben. Dort wickelt er Geschäfte ab und bekommt Missionen.

wie im Film – ein riesiges An-wesen, dass Sie sogar nach und nach mit Luxusgegenständen ausstatten dürfen. Zur Auswahl stehen etwa Spielautomaten, Tigerkäfige, vergoldete Sport-wagen und natürlich ein Pool mit Bikini-Mädchen. Dort kann Tony dann den ganzen Tag Ma-cho-Sprüche über sexy Hinter-teile absondern.

MS



Gewagte **Manöver** bringen Coolness-Punkte, per Handy fordern Sie Autos aus der Garage an.

### SCARFACE

Genre: Actionspiel  
Termin: 4. Quartal 2006

Entwickler: Radical / Vivendi  
Status: Scarface zu 80% fertig

**Markus Schwerdtel:** »Kennen Sie die Scarface-Filmvorlage? Wenn nicht, ab in die Videothek! Denn dann sind Sie an Weihnachten optimal auf ein furioses Actionspiel mit coolen Sprüchen und glaubwürdigen Helden vorbereitet. Radical klagt skrupellos wie Tony Montana bei GTA und verfeinert die Mixtur an den richtigen Stellen. Hoffentlich klappt es bei der PC-Fassung mit der Technik, Ende 2006 will niemand mehr Playstation-2-Grafik sehen.«



► GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK D17