

Gangster & Totale Action

GTA Vice City

Schießereien mit Verbrechern, Verfolgungsjagden mit der Polizei, halsbrecherische Stunts und eine Stadt zum Abtauchen: Erleben Sie Action pur in einer sonnenverwöhnten Metropole – garniert mit fantastischer 80er-Musik.



Auf DVD:
Interaktiver Test

Auf CD:
Video-Special

Auf »ab-18-DVD«:
härtere Fassung

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie



Im Tipps-Teil:
• Komplettlösung
• Cheat-Codes

Facts

- 21 Hauptmissionen
- 35 Zusatzmissionen
- 102 Original-Songs
- 74 Autos
- 5 Motorräder
- 9 Boote
- 5 Helikopter
- 1 Flugzeug
- 31 Waffentypen
- 15 kaufbare Gebäude
- 6 Fahndungslevels

Wir sind cool wie eine Piña Colada. Hinter uns heulen Sirenen, über uns dröhnt der Polizeihubschrauber – egal, im Autoradio wird erst mal passende Musik gesucht. Endlich, »Kids in America« von Kim Wilde. Mit quietschenden Reifen biegen wir ein auf die Strandpromenade. Zwischen Palmen und bunten Hausfassaden durchbrechen wir krachend eine Polizeisperre. Doch plötzlich wird's eng, zivile Sportwagen des FBI kleben an unserer Stoßstange. Aber schon lösen ein paar Bretter direkt in Fahrtrichtung das Problem: Mit Vollgas sausen wir in **GTA Vice City** auf die Schanze zu, springen über den Fluss. Geschafft, die Verfolger sind abgehängt. Zeit für einen Senderwechsel, jetzt brauchen wir Hard Rock! Wenig später rollen wir aus einer Werkstatt, wo unser rotes Vehikel ein grünes Bleckkleid verpasst bekommen hat. Die Cops fahren ahnungslos an uns vorbei – Auftrag erledigt.

Sonne statt Knast

In **GTA Vice City** gehören solche halsbrecherischen Einsätze zum Alltag. Das Actionspiel von Rockstar North (ehemals DMA Design) im schottischen Edinburgh versetzt Sie als Kleingangster Tommy Vercetti in die Stadt Vice City. Die erinnert an das Miami aus der 80er-Jahre-Detectivserie **Miami Vice**. An der Strandpromenade reihen sich bunte Gebäude aneinander. Unter Palmen cruisen protzige Sportwagen, leicht bekleidete Mädels fahren Rollschuh auf dem Bürgersteig. Golfplatz und Park laden zum Verweilen ein. Vercetti hat dafür allerdings keine Zeit.



Das mag die Polizei gar nicht: Wenn Tommy Vercetti in Vice City Amok läuft und sein **Fahndungslevel** (die sechs Sterne) ansteigt, jagen ihn die Gesetzeshüter sogar per Helikopter. (1600x1280)

Frisch aus dem Knast, gerät er bei einem Drogengeschäft in einen Hinterhalt. Danach steht Tommy mit leeren Taschen da und muss um sein Leben fürchten, wenn er das Geld schuldig bleibt. Also taucht er in die örtliche Gangsterszene ab, um herauszufinden, wer sich die Knete unter den Nagel gerissen hat.

Das Spiel ist schon länger für die Playstation 2 zu haben und

gehört dort zu den großen Erfolgen. Jetzt erscheint es endlich für den PC in einer grafisch aufgemotzten Version. Besonders die Texturen sehen schöner aus, aber auch die höheren Auflösungen machen optisch viel her. Gegenüber dem Vorgänger **GTA 3** hat sich technisch zwar nichts Grundlegendes verändert, allerdings ist auf starken Rechnern jetzt deutlich mehr Weitsicht mög-

lich – auch entferntere Hochhäuser sind noch zu sehen.

Stadt der Sünde

Rund sechs Kilometer sind es von Ocean Beach im äußersten Südosten Vice Citys bis zu den Wolkenkratzern in Downtown ganz im Nordwesten. Im Sportwagen benötigen Sie für diese Strecke gut dreieinhalb Minuten – bei Vollgas, ohne Rücksicht auf Ver-

kehrsregeln. Dabei gäbe es auf dem Weg einiges zu entdecken: Etwa das Inselchen Starfish Island, wo die exklusivsten Villen stehen, oder den Yachthafen mit seinen sündteuren Booten. Ganz im Südwesten der Stadt liegen das heruntergekommene Little Havana sowie Prawn Island, wo Filmfirmen ihr Zuhause haben.

Die Stadt besteht aus zwei großen, sich gegenüberliegenden



Am **Washington Beach** lässt es sich bei guter Musik besonders schön cruisen.



Ein Pfeil markiert das Auto, das Tommy mit gezieltem **Blechkontakt** ausschalten soll.



Mit unserem eigenen Hubschrauber fliegen wir bei aufgehender Morgensonne über den Yachthafen und den Golfplatz der wunderschönen Stadt Vice City. (1024x768)

Inseln. Auf der östlichen starten Sie Ihre Karriere. Erst nach zehn Pflichtmissionen räumt das Programm Straßensperren auf den Brücken weg und verschafft Ih-

nen Zugang zum Gesamt-Areal. Dann können Sie auch das Flughafengelände erkunden oder im Hyman-Memorial- Stadion Wettrennen fahren.

Regen und Schauer

Morgens geht tatsächlich die Sonne auf: Die Spielwelt von *Vice City* unterliegt einem Tag-

und Nacht-Wechsel. Am Abend schalten sich nach und nach Straßen- und Schaufensterbeleuchtungen an; 24 Stunden Spielzeit entsprechen ungefähr 24 Minuten Echtzeit. Auch das Wetter ändert sich laufend. Wo blauer Himmel strahlt, kann nur kurze Zeit später ein heftiges Gewitter



Mit den neuen **Motorrädern** – hier die Pseudo-Vespa – können Sie beim Fahren auch geradeaus schießen.

Markus Schwerdtel



Suhlen im Sündenpfuhl

Als alten Fan von Miami Vice hat mich der Neon-Look von Vice City sofort gefangen. Dazu kommt die perfekte Musik. Mein Favorit: Grandmaster Flash mit »The Message« auf Wildstyle-Radio. Das Beste sind jedoch die knackig kurzen, abwechslungsreichen Missionen. Anders als in Mafia kurve ich nicht nur von A nach B, um dort jemanden umzulegen. Checkpoint-Rennen, Flugblatt- und Sammel-Aktionen lockern meinen Gangster-Alltag auf. Und dann gibt's da noch die unzähligen Mini-Spiele!

toben; manchmal ist sogar ein Regenbogen zu sehen. Tageszeiten und Witterung haben spielerisch kaum Auswirkungen, Regen etwa macht den Untergrund nicht rutschiger. Allerdings sind mitten in der Nacht kaum Fahrzeuge unterwegs – falls Ihr Gefährt da mal in Flammen aufgeht, dauert es etwas länger bis zur Neubeschaffung.

Car-Napping

Wie kommt ein Gangster an ein neues Auto? Richtig – er klaut es. Genau wie im Vorgänger oder in *Mafia* können Sie in beinahe jedes geparkte Fahrzeug einsteigen. Oder Sie stellen sich auf die Straße und warten, bis eines vor Ihnen stehen bleibt, reißen den Fahrer heraus und brausen davon – schon gehört die Karre Ihnen. In 74 Autos und Brummis können Sie die Steuer übernehmen. Die Palette reicht von der Familienkutsche bis zum Sportflitzer, vom Cabrio bis zum Mülltransporter, vom Taxi bis zum Panzer. Alle fahren sich unterschiedlich – die langsame Stretchlimousine kommt kaum um Kurven, mit dem Rennwagen schlängeln Sie sich selbst bei Höchstgeschwindigkeit geschickter als Schumi durch.

Falls die Raserei schief geht, nimmt Ihr Gefährt sichtbar Schaden: Die Windschutzscheibe zersplittert, Stoßstangen oder Türen fliegen weg, und der Motor qualmt. Solche Schäden bleiben allerdings ohne Auswirkung

auf das Fahrverhalten – nur explodiert die Karre irgendwann. Lediglich zerschnittene Reifen machen es schwierig, die Spur zu halten. In *GTA Vice City* gibt's keine lizenzierten Fahrzeuge. Die Modelle basieren jedoch auf bekannten Vorbildern: Was wie ein Ferrari Testarossa aussieht, heißt im Spiel »Cheetah«.

Helis und Hobel

Anders als in *GTA 3* ist Tommy nicht auf vierrädrige Vehikel beschränkt. In *Vice City* kann er auch Motorräder mopsen. Fünf Modelle stehen bereit, von der Vespa über die Enduro bis zum Chopper. Die Hobel lenken sich genauso wie Autos und sind teils schneller, aber empfindlicher. Besonders in Kurven oder bei Zusammenstößen mit Parkuhren (die jedes Auto verkraftet) landen Sie leicht mit der Nase auf dem Asphalt. Ebenfalls neu sind

die fünf Helikopter, einer davon sogar mit Bordwaffen. Die Hubschrauber helfen in einigen Missionen, in denen Polizei und FBI Ihnen allzu viel Ärger am Boden machen würden – der Luftweg ist meist sicher. Allerdings ist die Steuerung misslungen, Sie müssen die Dinger umständlich mit acht Tasten über die Stadt pilotieren. Die neun Boote brauchen Sie hauptsächlich in einigen Spezialmissionen, das Kleinflugzeug nur in zwei Einsätzen.

Auch zu Fuß sind Sie regelmäßig unterwegs. Die Hauptfigur baut sogar Kondition auf: Hält Tommy anfangs im Rennen-Modus nur ein paar Schritte durch, spurtet er später auch längere Distanzen, wenn Sie oft genug schnell laufen. Solange er per pedes unterwegs ist, steuern Sie den Helden wie in *Mafia* per Tastatur und zielen mit der Maus. Im Auto kommen Sie al-



In einer **Zwischensequenz** kommen Tommy und sein Kumpagon Lance Vance an frisches Kampfgerät.

lein mit dem Keyboard zurecht. Das Programm unterstützt Lenkräder, allerdings müssen Sie dann beim Aussteigen wieder zur Tastatur wechseln. Das Geschehen sehen Sie grundsätzlich aus der Von-hinten-Perspektive. Das funktioniert insgesamt sehr gut, nur in engeren Gebäuden verhakelt sich die Kamera leicht mit Wänden. Das

Technik-Check



640x480x16, ohne FSAA



1600x1200x32 mit FSAA

Auflösung

GTA Vice City unterstützt Auflösungen zwischen 640 mal 480 und 2048 mal 1536 Bildpunkten. Auch in den niedrigen Auflösungen sieht das Programm noch gut aus.

RAM/Festplatte

Vice City läuft ab 128 MByte Arbeitsspeicher. Mit 256 MByte ist es flüssig spielbar, und die lästigen CD-Wechsel entfallen. Der Titel belegt zwischen 915 MByte und 1,55 GByte auf der Festplatte. TNT-2-Besitzer brauchen zusätzlich 635 MByte Speicherplatz für konvertierte Texturen.

Tuning-Tipps

- TIPP 1:** Den größten Geschwindigkeitszuwachs erhalten Sie, wenn Sie die Farbtiefe auf 16 Bit stellen.
- TIPP2:** Die Verringerung der »Distanz-Darstellung« im »Anzeigen-Setup« kitzelt mehr Frames heraus.
- TIPP 3:** Wenn Sie die »Audio-Hardware« auf »software emulation« stellen, steigt die Performance.
- TIPP 4:** Ein Ausschalten der »Dynamischen Akustik« im »Audio-Setup« bringt etwas mehr Leistung. **FG**

Die Performance-Tabelle

(Alle Angaben mit max. Sichtweite und 512 MByte RAM)

CPU mit	TNT 2 (32 MB)	Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700	GF FX 5800/Ultra	Radeon 9800 Pro
600 MHz	640x480x32 800x600x32									
800 MHz	800x600x32 1024x768x32									
1.000 MHz	1024x768x32 1280x1024x32									
1.500 MHz	1600x1200x32 1600x1200x32 (4x-FSAA)									

■ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

Florian Stangl



Fahren im Farbenrausch

Meine Güte, ist das knallbunt! Und schöner als bei *GTA 3*, weil in sich stimmiger, wirkt es auch noch. Atmos-

phärisch ist *Vice City* ohnehin top: Wenn ich begleitet von Slayers »Raining Blood« mit einer Rockband auf Publicity-Tour bin, geht so richtig der Punk ab. Spielerisch gefällt mir der dezente Feinschliff im Vergleich zum Vorgänger, und auch die rundere Steuerung freut mich. Klar, *Mafia* hat natürlich die bessere Story und die schönere Grafik. Doch *Vice City* ist Gaudi pur und immer wieder ein Erlebnis.

Vergleich: Die Ober-Gangsterspiele

	GTA Vice City	Mafia
		
Szenario	Metropole, die wie ein 80er-Jahre-Pseudo-Miami wirkt. Zwei riesige Inseln sind durch fünf Übergänge verbunden. Mehrere Stadtteile, Flughafen, Stadion.	Gewaltiges 30er-Jahre-Pseudo-New-York. Drei Haupt-Stadtteile, verbunden durch vier Brücken und einen Tunnel. Viele Stadtviertel, Flughafen, Hoch- und Trambahn.
Story	Angesiedelt im Drogenkartell-Milieu. Gute, aber nicht überragend spannende Handlung. Brauchbare 3D-Engine-Sequenzen.	Im Mafia-Szenario angesiedelte, hochdramatische Spitzen-Story mit Überraschungen, filmreif inszeniert mit der 3D-Engine.
Missionen	21 Haupt- und 35 Nebenmissionen. Eher kurz und knackig statt komplex, überwiegend im Auto, viel Abwechslung.	20 komplexe Missionen, in denen Sie sowohl zu Fuß wie im Auto unterwegs sind. Jede Menge Abwechslung.
Fahrzeuge	74 Autos, Motorräder, Helikopter, Boote; überwiegend modern, einfache Fahrphysik.	63 steuerbare Oldtimer, die sich entsprechend langsam und realistisch fahren.
Grafik	Umgesetzt von der Playstation 2, recht detailliert, große Sichtweite, teilweise etwas langweilige Texturen.	Speziell programmiert für den PC, überwiegend extrem detaillierte Texturen, aber teils arg eingeschränkte Sichtweite.
Waffen	31 Waffen, das Angebot reicht vom Schraubenzieher bis zum Raketenwerfer.	Nur 15 Waffen, von der Pistole über die abgesägte Schrotflinte bis zur Oldie-MP.
Besonderes	Unzählige Sonderaufgaben, die Sie zwischen den Einsätzen erledigen können – etwa Pizzakurier, Feuerwehr, Bürgerwehr.	Wenig Extras. Im Spiel schalten Sie stückweise den Freeride-Modus frei, in dem Sie durch gutes Fahren Punkte sammeln.
Wertung	90%	91%

kann dann manchmal – beispielsweise in der Villa von Diaz – durchaus ein Problem bei Schusswechseln sein.

Rammen bis zum Platzen

Damit Tommy Vercetti an Dollar und Drogen kommt, sind 21 Hauptmissionen zu erfüllen. Die absolvieren Sie überall in der Stadt für eine Reihe von Aufträgen. Der Gangsterboss Ricar-

do Diaz etwa will, dass Sie einen Verräter ausschalten. Für den Colonel Juan Garcia Cortez überwachen Sie mit der MP im Anschlag einen Drogendeal und verfolgen kubanische Motorradgangster, die in die Übergabe platzen. Die meisten Einsätze sind kurz, aber knackig: Mit Fahr- und Flugzeugen liefern Sie sich Verfolgungsjagden und rammen beispielsweise feindli-

che Autos in die Leitplanken, bis das Vehikel explodiert. Oder Sie schalten eine feindliche Gang aus und befreien Ihren Kumpel Lance Vance aus den Klauen einer gegnerischen Mafia-Familie.

Bonus mit Candy

Zusätzlich zu den Haupt- gibt's noch 35 Zusatzmissionen. Von Letzteren muss Tommy aber einige zwingend erledigen. Denn erst wenn von 15 Gebäuden mindestens sieben unter seiner Kontrolle und die damit verbundenen Extra-Einsätze geschafft sind, schaltet das Programm das Finale frei. Sobald Sie etwa Ihr eigenes Pornofilm-Studio besitzen, werfen Sie per Flugzeug über der Stadt Zettel mit Erotikwerbung ab. Oder Sie springen per Motorrad über Dächer bis zu einem Scheinwerfer, der daraufhin ein Bild Ihrer Lieblings-Darstellerin Candy Suxxx an einem Hochhaus erhellt.

Alle Sechse

Wenn Tommy die Aufträge für Gangsterbosse erledigt, muss er sich gleichzeitig vor der Polizei in Acht nehmen. Am oberen Bildschirmrand zeigen sechs Detektivsterne, welcher Fahndungslevel gilt. Normalerweise sind alle ausgeschaltet, und die Polente ignoriert Sie. Sobald Sie jedoch auf Bürger, Bösewichte oder Ordnungshüter schießen, steigt der Fahndungslevel und damit die Anzahl der leuchtenden Sterne. Ein einzelner ist noch kein Problem – nur wenn Sie einem Polizisten direkt in die Arme lau-

fen, verhaftet er Sie; ansonsten verschwindet der Stern nach kurzer Zeit wieder.

Ab Fahndungslevel zwei machen die Cops aktiv Jagd auf Sie, ab drei gesellen sich Polizei-Hubschrauber dazu. Stufe vier ruft Spezial-Einsatzkräfte, fünf sogar das FBI auf den Plan. Und bei sechs rückt Ihnen die Armee auf den Pelz. Um den Level zu senken, wechseln Sie die Klamotten oder nehmen ein »Absenk«-Icon auf. Besser noch, Sie fahren in eine Werkstatt. Die spritzt den Wagen um – und schon gelten Sie wieder als unbescholtener Bürger.

Musikalische Freiheit!

Zwischen den Einsätzen bewegen Sie sich frei in der Stadt. Ganz nach Gusto brettern Sie zu treibender Radiomusik über die Boulevards, erledigen für den lokalen Pizzadienst oder die Taxigesellschaft Nebenjobs oder fahren einfach nur Slalom um die – spielerisch unwichtigen – Passanten. Dabei können Sie sich prima mit den neun Radiostationen vertraut machen. Zwei davon senden witzige, aber englische und nicht untertitelte Talk-Shows. Auf den anderen läuft erstklassige Musik: 102 Original-Songs aus den 80ern, aufgeteilt auf mehrere Spezialkanäle, etwa Hard Rock, Wave oder Latino-Pop. Beim Rasen hören Sie Titel so unterschiedlicher Interpreten wie Ozzy Osbourne oder Michael Jackson, Hall & Oates oder Judas Priest, Mongo Santamaria oder The Human League.

Cooler Mucke: Die Radiostationen



Bereits in den Vorgängern war die Musik ein dicker Pluspunkt. In Vice City dröhnt besonders gute Sounduntermalung aus den Lautsprechern des virtuellen Autoradios. Sieben Musiksender versorgen Sie mit flotten Beats, heißen Riffs und fetzigen Liedern – vom Rap über Wave bis hin zu Hard Rock. Alles sind Original-Tracks aus den 80ern, vertreten sind Stars wie Kim Wilde, Michael Jackson, Iron Maiden oder Nena.

Die meisten Songs sind auf der offiziellen CD-Kompilation zum Spiel, die als eigenständige, erstklassige 80er-Jahre-Songsammlung besteht. Den Soundtrack gibt's auf sieben CDs im Fachhandel für insgesamt rund 45 Euro; wahlweise sind die Silberlinge auch einzeln zu haben. Allerdings fehlt ausgerechnet die im Spiele-Radio gelegentlich gesendete 80er-Hymne »Video Killed The Radio Star« von den Buggles aus Lizenzgründen.



Im Schnellboot liefern wir uns ein Wettrennen mit der Polizei.



Bodyguard beim geplatzten **Drogendeal**: Die Balken markieren den Zustand unserer Bosse.

Wenn Sie mit der Kampagne weitermachen wollen, fahren Sie zu den Auftraggebern, die auf der Radarkarte mit Buchstaben markiert sind. Der Spielstand lässt sich ausschließlich außerhalb von Missionen an Speicherpunkten absichern. Anfangs haben Sie davon nur einen, später kaufen Sie sich Gebäude und bekommen dort jeweils eine Savegame-Stelle. Allerdings ist es halb so schlimm, wenn Tommy

stirbt, verhaftet wird oder den Job vermasselt: Dann wiederholen Sie den Auftrag einfach, indem Sie erneut in den Start-Leuchtkreis treten; Sie verlieren nur ein paar Dollar – eine echte Verbesserung gegenüber **GTA 3**. Waffen müssen Sie dann sich allerdings erneut beschaffen.

Nahkampf-Golf

Deutlich aufgemotzt gegenüber dem Vorgänger zeigt sich die Waffenkammer. 31 Kampfgeräte warten auf den Einsatz, vom Zustech-Schraubenzieher über den Golfschläger und das M-16 bis zum Raketenwerfer. Die umständliche und unpräzise Steuerung der Kampfgeräte war in **GTA 3** noch ein Problem, jetzt klappt das anstandslos. Einige der Bleischleudern lassen sich wahlweise sogar aus der Ich-Perspektive abfeuern – allerdings muss Tommy solan-



Dieses **Filmstudio** gehört jetzt uns – dort gibt's neben Missionen und Geld auch einen Speicherpunkt.



Den markierten **Panzer** muss Mr. Vercetti mitten aus dem Konvoi heraus entführen.

ge stehen bleiben. Normalerweise kaufen Sie die Schießereien in den Läden der Ammu-Nation-Kette oder nehmen Sie die Feinden ab. In einigen Missionen finden Sie die benötigten Waffen beim Einsatzstart. Nett in Kämpfen zu Fuß: An vielen Stellen gibt es ein Pillen-Icon, das ähnlich der Bullet-Time aus **Matrix** die Zeit verlangsamt.

Deutsche Version

Hierzulande veröffentlicht Take 2 eine angepasste deutsche Fassung. Darin ist die Sprachausgabe auf Englisch; die Übersetzung lesen Sie in Untertiteln mit (nur nicht bei den beiden Talkshow-Sendern). Die Version ist kräftig entschärft: Es fließt kein Tropfen Blut, außerdem wurden zwei recht gewalttätige Missionen weggelassen. Den Rampage-Modus – das sind ziemlich brutale, freiwillige Einsätze – hat der Publisher ebenfalls komplett rausgeworfen, um das für die PS2 indizierte Spiel bereits »ab 16« in die Läden zu bekommen. **PS**

Peter Steinlechner



Einfach geniales Ballern und Rasen

Radio an, Gaspedal durchgetreten – tschüss, Realität! Und ich verbringe wieder viel zu viele Stunden in GTA Vice City. Denn für meinen

Geschmack stimmt hier fast alles: Vom genial-einfachen Fahrgefühl über die tolle 80er-Jahre-Musik (mein Favorit: »Yankee Rose« auf VRock) bis zu den wahnwitzig abwechslungsreichen und originellen Einsätzen. Vor allem aber gefällt mir die Stadt Vice City selbst: Unglaublich, wie sehr mich diese Polygonansammlung reinzieht. Wenn ich im Sportwagen einen Gangster jage und über die Boulevards heize, fühle ich mich tatsächlich wie zu Hause.

Nur kleine Schrammen

Die paar Macken stören mich kaum. Mit dem eingeschränkten Savegame-System etwa komme ich hier sogar gut zurecht – bei der Fahrt zum nächsten Speicherpunkt höre ich halt Musik und gebe Vollgas. Mal abgesehen von der vergeigten Helikopter-Steuerung geht mir nur der teils hohe Schwierigkeitsgrad öfters auf die Hupe. Ist das wirklich schlimm? Ich meine: Nein. Vice City gehört bei jedem überzeugten PC-Spieler auf die Einkaufsliste!

GTA Vice City

Actionspiel

	Publisher: Take 2, (0190) 873 268 36	Release (D): 16.5.2003
	Sprache: Englisch, dt. Untertitel	Preis: ca. 45 Euro
	Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 30 S. Handbuch	USK-Freigabe: ab 16 Jahre

Einstieger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Eingewöhnung: 10 Minuten			Solo-Spaß: 30 Stunden				Multiplayer-Spaß: -		

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG	
Pro	Kontra
<ul style="list-style-type: none"> packende Atmosphäre gläubwürdige Spiele-Stadt spannende Missionen riesiger Fuhrpark tolle Musik 	<ul style="list-style-type: none"> teils hoher Schwierigkeitsgrad eingeschränkte Speichermöglichkeit umständliche Helikopter-Steuerung

MULTIPLAYER	
Internet (0 Spieler)	Netzwerk (0 Spieler)
Modem (0 Spieler)	an 1 PC (0 Spieler)
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: -	

HARDWARE-KONFIGURATION	
TNT 2 (32 MB)	Geforce 1/2 MX
Geforce 4 Ti	Radeon 9500 Pro
Geforce 4 Ti	Radeon 9700
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/Ultra
Geforce-Karte	Radeon 9800 Pro

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,0 GHz	CPU mit 1,5 GHz
128 MByte RAM	256 MByte RAM	256 MByte RAM
915 MByte Installationsgröße	1,5 GByte Installationsgröße	1,5 GByte Installationsgröße
Geforce-Karte	Geforce-3-Karte	Radeon-9800-Karte

ALTERNATIVEN	
Mafia (91%, GS 10/02)	GTA 3 (90%, GS 07/02)
Fahren und ballern in einer 30er-Jahre-Stadt, bessere Grafik, packende Mafia-Story.	Kleine, weniger schöne Stadt, keine Motorräder oder Helis, etwas schwächere Grafik.

WERTUNG	
Grafik:	Sehr gut
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Nicht vorhanden

Tolle Renn-Action in glaubwürdiger Sonnenstadt.

