

Trip in die 80er

GTA Vice City

Versetzen Sie sich zurück in das Jahrzehnt von Miami Vice und Datasetten.

WWW

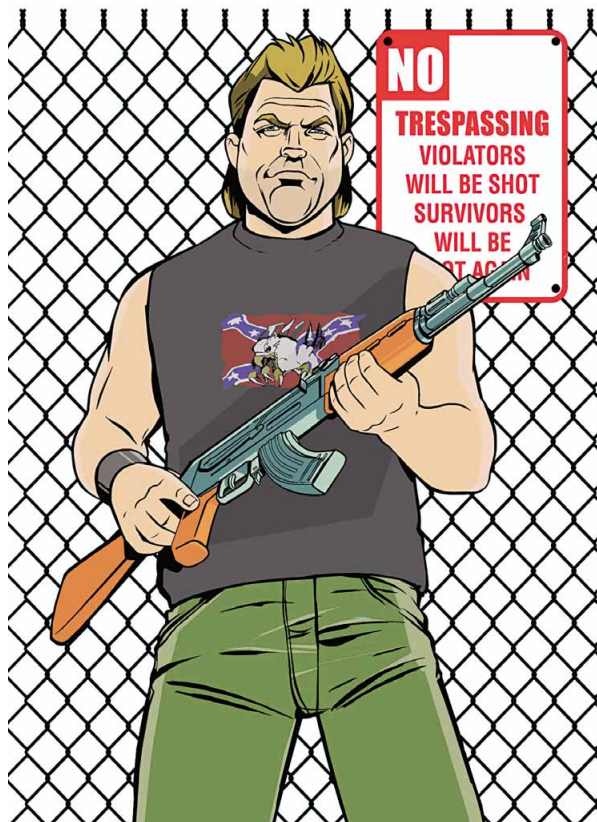
www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Die Zeit ist in der 3D-Metropole Vice City in den 80er-Jahren stehen geblieben. Die Radiosender der Region dudeln Tag und Nacht Hits von Michael Jackson oder Ozzy Osbourne. Entsprechend schräg die Mode: Zebramuster-Miniröcke, Helden in Hawaii-Hemden und Anwältinnen in quietschbunten Sakkos wirken wie direkt aus der TV-Serie **Miami Vice** herüberteleportiert. In diese Stadt versetzt Sie das Actionspiel **GTA Vice City**. Als aufstrebende Gangster Tommy Vercetti stranden Sie in der Metropole in den südlichen USA und müssen mit schmutzigen Jobs einen Schuldenberg bei Ihrem Mafia-Boss abtragen.

Willkommen im Dschungel

In **GTA Vice City** durchstreifen Sie wieder das riesige Areal einer Großstadt. Deren Grenzen reichen sogar noch weiter als im Vorgänger **GTA 3**, denn die Küs-

tenstadt ist dreimal größer als Liberty City. Auch diesmal teilt sich die Metropole in einzelne Viertel, darunter etwa die Slums mit den Baracken kubanischer Einwanderer oder ein Villenbezirk mit Golfplatz, der eine ganze Insel einnimmt. Wie in **GTA 3** werden keine Levelabschnitte geladen, zwischen denen Sie hin und her wechseln müssen. Stattdessen können Sie mit einem Auto die komplette Stadt durchfahren. Auf den Straßen tummeln sich massig Fußgänger sowie Rollschuhfahrer; Ampeln regeln den stets rollenden Verkehr, und Flugzeuge landen auf dem örtlichen Airport. Außerdem läuft in Vice City eine virtuelle Uhr. So erleben Sie die nächtliche Skyline, Sonnenuntergänge am Strand oder machen einen Spaziergang in der Mittagssonne – im Hintergrund immer den tollen 80er-Jahre-Soundtrack der acht Radiosender, die



von Reggae bis Heavy Metal alle Geschmäcker bedienen – mit rund 80 Songs von Nenas »99 Luftballons« bis »Too young to fall in love« von Mötley Crüe.

Park and Ride

In den **GTA**-Titeln spielen Fahrzeuge eine zentrale Rolle – natürlich auch in **GTA Vice City**. Tommy kault per Knopfdruck geparkte Karossen oder kapert langsam vorüberfahrende Boliden. Für **GTA Vice City** spendieren die Designer einen extra-großen Fuhrpark. Mit fast 100 Vehikeln sind diesmal deutlich mehr PS-Schleudern am Start als noch in Liberty City. Ein erweitertes Schadensmodell sorgt für Realismus: Umherfliegende Kugeln durchlöchern jetzt



Über sein **Funktelefon** erhält Tommy manchmal Aufträge oder Informationen zu Abzweigungen in der Story.

Scheiben und Reifen. Ganz neu mit dabei: Hubschrauber, Wasserflugzeuge und Zweiräder, die in manchen der insgesamt 58 Missionen besondere Bedeutung haben. So muss Tommy etwa per Motorrad über schmale Rampen Checkpoints



In den **Waffenläden** von Ammu-Nation kauft Tommy seine Knarren – je nach Stadtteil variiert das Angebot.



Diesmal geht's auch in die Luft. Per **Helikopter** gelangt Tommy schneller zum Ziel.

erspringen. Gewitzte Spieler erledigen denselben Einsatz bequem per geklautem Helikopter. Die Auftraggeber variieren: Einmal hilft Tommy einem kubanischen Kartell, ein anderes Mal befreit er einen Mafia-Kollegen aus dem Stadtgefängnis. Meistens reisen Sie im Vehikel zum Einsatzort und kämpfen dort per pedes weiter. Tommys Arsenal umfasst vom Colt bis zum Raketenwerfer 31 Wummen. Neu: Alle Schießisen gehören bestimmten Klassen an (durch Farbe im Inventar markiert). Von jeder Kategorie darf Tommy immer nur eine Waffe im Gepäck haben.

Immobilienhai-Mafioso

Für erledigte Missionen bekommt Tommy Geld. Das können Sie in **GTA Vice City** aber auch anders investieren als bloß in Fahrzeug-Reparaturen oder neue Waffen. Denn manche Gebäude in der Küsten-Metropole stehen zum Verkauf, angezeigt durch ein kleines Icon vor dem Haus. Dort darf der Held nach Erwerb den Spielstand speichern. Manche der Bauwerke müssen Sie sogar kaufen, um die Story voranzutreiben. So kurbelt Tommy etwa in einem heruntergekommenen Studio eine Produktion von Schmutdelfilmen an. Daran knüpfen sich Einsätze wie etwa Handzettel per Wasserflugzeug abzuwerfen oder Darstellerinnen für das Porno-Imperium anzuheuern. Sind all diese Aufträge erledigt, bringt das Gebäude regelmäßige Erträge, in diesem Fall 5.000 Dollar pro Woche.

Dein Freund und Helfer

Selbst der gewitzteste Gauner gerät irgendwann mit der Polizei aneinander. Auf den Straßen von Vice City verrichten zahlreiche Hüter des Gesetzes ihren Dienst. Ertappen die Tommy beim Autoklau oder anderen kriminellen Aktionen, steigt der Fahndungs-Level des Mafioso. Sechs Sterne symbolisieren am oberen Bildrand, wie aggressiv die Ordnungskräfte gegen Sie vorgehen. Ein Stern bedeutet meistens nur, dass ei-



Im Yachthafen erledigt Tommy einen Widersacher und kauft anschließend sein Boot. Per MG müssen Sie danach **Verfolger** aufhalten. (1600x1200)



Auf **Motorrädern** rast der Held durch die Straßenschluchten, lebt aber ohne Knautschzone gefährlicher.



Fast 100 **Karossen** haben die Entwickler in Vice City verteilt, mit denen Sie sich frei in der Stadt bewegen dürfen.

ne einzelne Streife Sie verfolgt. Bei Fahndungsstufe drei eröffnen die Beamten sofort das Feuer oder versuchen, Sie von der Straße zu rammen. Um sich dann wieder zu retten, bleibt Tommy entweder ein Klamottenwechsel; an einem Kleidungswechsel oder ein neuer Anstrich für sein Auto.

Fleißaufgaben

Für **GTA Vice City** bauen die Entwickler wieder auf das Erfolgsrezept von **GTA 3**: Der Spieler genießt in der Stadt absolute Freiheit. Hat Tommy gerade keinen Auftrag angenommen, darf er sich nach Belieben in den Stadtvierteln austoben, den Yachthafen erkunden oder nach Extras wie Munition oder Mini-Missionen suchen, etwa einem Job als Pizzabote: Wenn Sie sich vor einer Imbissbude

auf den dort geparkten Motorroller setzen, startet die Lieferung. Natürlich müssen alle Pizzen bei den Kunden sein, bevor sie kalt sind. Auch in Feuerwehrgen, Polizeiautos und Krankentransportern gibt es Mini-Aufträge mit Zeitlimit. Je nach Abschneiden kassieren Sie dafür Geld oder eine Belohnung wie neue Waffen. Abseits der Hauptstory erledigen Sie zudem Nebenquests mit kniffligeren Einsatzziele. Dadurch soll Tommy Einfluss in den

Straßen von Vice City gewinnen. Wie in den Storymissionen hat das Auswirkungen auf sein Ansehen in der Stadt. Absolvieren Sie etwa einen Auftrag für das Kubaner-Kartell, sind Sie in Klein-Havanna zwar sicher, ernten aber im verfeindeten Haiti-Viertel zur Begrüßung einen Kugelhagel.

Einen Mehrspieler-Part haben die Entwickler auch dieses Mal nicht geplant. Vice City ist wie Liberty City eine Spielwiese für Solo-Gangster. **PH**

GTA: Vice City

Genre: Actionspiel
Termin: 16. Mai 2003

Entwickler: Rockstar Games
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Patrick Hartmann: »Jetzt fehlen dem GTA-Helden nur noch Erfahrungslevels und Zufallsmissionen à la Freelancer. Dann würde ich Vice City gar nicht mehr verlassen. Alle Fans der GTA-Reihe sollten sich schon mal anschnellen und die Reise in die 80er im Kalender rot ankreuzen.«