

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Miami Vice Games – es ist nicht alles pastell was glänzt

Lars Schade am Freitag, dem 26. Januar 2024

Keine Serie war mehr 80er

Miami Vice war eine US-amerikanische Krimiserie, die von 1984 bis 1989 in fünf Staffeln mit insgesamt 113 Folgen produziert wurde. Die beiden wichtigsten Protagonisten waren James „Sonny“ Crockett Deckname Sonny Burnett – gespielt von Don Johnson und Ricardo „Rico“ Tubbs Deckname Ricardo Cooper – gespielt von Philip Michael Thomas. Beide arbeiteten beim Drogendezernat (*Vice*) und gingen gerne mal „Under Cover“ um den Drogenbossen und anderen fiesen Typen auf die Schliche zu kommen.

Miami Vice ist aber nicht nur für seine Krimielemente bekanntgeworden, sondern für seinen unglaublichen Style. Manche verspotten diese Serie daher auch als „Pastell-Krimi“. Aber es gab wenig Serien, die so perfekt das Gefühl der 80er eingefangen haben und auch der Soundtrack war absolut legendär. Kultstatus ist hier fast schon eine Untertreibung.

Und wenn es etwas in irgendeiner Form im Fernsehen oder auf der Leinwand präsent ist, muss es natürlich versoffet werden und da kann es auch gar nicht billig genug und an der

Vorlage total vorbei produziert werden. Es verkauft sich ja schon alleine durch die Marke und diese Konsumentenfalle schnappt ja selbst heute noch zu – trotz mahnender Warnungen aus dem Internet ?

Ocean – das LJJN der Heimcomputer

1986 war es endlich Zeit die legendäre Krimiserie auch auf die Heimcomputer zu bringen und natürlich hat sich laut-schnippend wieder Lizenzstreber [Ocean](#) gemeldet dieses Vorhaben in die Tat umzusetzen. Ocean hatte damals einen vergleichbaren Ruf wie [LJJN](#) – jede Lizenz wurde gnadenlos versoftet und manchmal gab es sogar einige erfolgreiche Perlen (wie Platoon, Navy Seals oder Robocop). Aber zum großen Teil wurden es einfach unglaubliche Katastrophen.

Wo wir auch schon bei Miami Vice wären ? Übrigens soll dieses Meisterwerk erst 1989 in Italien und Deutschland herausgekommen sein (laut Wikipedia). Allerdings habe ich da keine Hinweise mehr dazu gefunden. Wer mehr weiß, gerne her damit! In der restlichen Welt erschien der Titel aber wie geplant wohl 1986.

Miami Vice erblickte seine Versoftung auf den üblichen Heimcomputer der 8-Bit-Ära: Commodore 64, ZX Spectrum auch und auf dem Schneider / Amstrad CPC. Die Versionen unterscheiden sich nur marginal. Die „Speccy“-Fassung bietet keine Musik und auch die Steuerung ist noch mal ungenauer. Auf dem Schneider wirken die Farben hübscher, auch Musik ist dabei (für Schneider-Verhältnisse sogar okay). Aber dafür ist das Gameplay fast in Zeitlupe. Die Fassung auf dem Commodore 64 ist ganz klar die beste Version. Aber sowas wie ein gutes Videospiel ist das noch lange nicht!

Die meisten werden auch nur die C64-Fassung kennen (und fürchten). Die Musik von [Martin Galway](#) ist sicherlich das einzige richtige Highlight was dieser Titel zu bieten hat und ist ein echter Ohrenschmaus. Als Demo wäre das hier super – aber leider ist dies ja ein Videospiel... Das Spiel besteht dabei aus Fahrmissionen und Infiltrationen von Gebäuden und beides könnte nicht grausamer umgesetzt sein.

Man steuert nun ein Fahrzeug auf einer großen Karte und versucht seinen Wagen zum Ziel zu bewegen. Dabei besteht die Steuerung aus Lenken und aus Schießen. Sollte man sich im „Schieß-Modus“ befinden, dann kann man nicht steuern – gemäß dem Motto „Don't Shoot and Drive“... Im Schieß-Modus kann man entscheiden, ob man frontal, Beifahrerseite oder Fahrerseite zielen möchte. Dabei kann man die anderen Autos einfach so wegschießen. Ob dies böse Buden oder sonnige Sonntagsfahrer sind, erfährt der Spieler natürlich nicht. Für das Treffen von Unschuldigen wird aber Energie abgezogen.

Die Steuerung des Fahrzeugs könnte wirklich auch kaum schlechter umgesetzt sein. Mit oben wird beschleunigt, mit unten wird verlangsamt und mit links/rechts wird entsprechend der Perspektive gelenkt und dieser Wagen hat dabei einen Wendekreis den selbst ein Aida-Kreuzfahrtschiff mit betrunkenen Kapitän besser filigraner hinbekommen würde. Allerdings kann man sich mit ein wenig Geduld in diese Controls einarbeiten (falls man das tatsächlich will...). Doch nun stellt sich die Frage – wo müssen Crockett und Tubbs überhaupt hin?!? Schließlich bezahlt der amerikanische Steuerzahler die beiden ja nicht für reines Sightseeing.

Dank C64-Wiki habe ich überhaupt verstanden was in diesem Machwerk eigentlich zu tun ist. Die beiden Polizisten müssen einen gewissen „Mr. J“ finden. Okay, so gut und so kryptisch. Aber wie macht man das fragt ihr zurecht. Tja und jetzt wird es so logisch das selbst Spock verzweifeln würde.

Es gibt einen genauen Zeitplan (denn ja es gibt eine Uhr, die im Game mitläuft) und anhand dieses Stundenplans passiert an den Orten etwas. Ansonsten kann man – mit VIEL Glück – aussteigen die Gebäude betreten. Aber da ist eben niemand. Auch die Gangster scheinen wohl organisiert in der Gewerkschaft zu sein und haben feste Arbeitszeiten. Ja, auch im kriminellen Milieu ist die Work-Life-Balance immer mehr ein Thema...

Sollte man nun tatsächlich zur richtigen Zeit am richtigen Ort sein, dann kann man sich im Gebäude umsehen und den Delinquenten nach einem unspektakulären Feuergefecht und einem noch langweiligeren Verhör auch verhaften. Danach muss man den Strolch in der City Hall abgeben und dann geht es direkt zum nächsten Gangster. Sei denn es war „Mr. J“ dann hat man gewonnen – Hurra.

Falls ihr fragt, ob ich selbst mit Trainer ansatzweise bisher eine Chance hatte dieses Game erfolgreich zu beenden. Nein, natürlich nicht. Tut euch einen Riesengefallen und seht euch Videos dazu an. Aber spielt diesen Müll NIEMALS selber spielen. Eure Gesundheit wird es euch danken!

Die Kritiker sind damals mit dem Titel hart ins Gericht gegangen und ich kann das nur bestätigen, dass das absolut berechtigt war. Auch wenn ich sicherlich mit dem Alter ruhiger geworden bin, muss ich mich deutlich überwinden diesem Machwerk mehr als eine Stunde meiner kostbaren Zeit zu widmen.

Aber ihr glaubt das war das Schlimmste was die Gamingwelt Miami Vice angetan – ihr seid so naiv...



Ingame-Karte von der C64 Version

Fanadventures müssen nicht immer gut sein

Bei meiner Recherche nach den Spielen von Miami Vice erhielt ich noch einen kleinen Tipp. Matthias Klein, der damals unzählige Text-Fanadventures für den C64 erstellt hatte, erschuf auch ein Miami Vice Textadventure. In diesem mehr oder weniger unterhaltsamen Game soll man einen Pornoring dingfest machen. Wer auch tippen steht und sich über den manchmal eigenwilligen Humor nicht abhalten lässt, kann einfach mal ein wenig herumprobieren. Aber Achtung: hier gibt es wirklich nur Text, Text, Text! Nichts mehr!

```
Der schmierige Meyer will Euch gerade
die Mastertapes seiner letzten Mach-
werke uebergeben - immerhin habt Ihr
schon eine beträchtliche Anzahlung an
ihn zahlen duerfen - da springt die
Tuer auf und das ganze Buero wimmelt
nur so von Uniformierten.
Nun ist guter Rat teuer - schliesslich
wollt Ihr ja nicht dass Eure Tarnung
auffliegt.
Was also tust Du ?
```

```
Druecken sie Tasten [1]-[4] fuer Aktionen
```

- (1) Waffe benutzen
- (2) Haende heben
- (3) fluechten
- (4) Aus dem Fenster huepfen

Ausschnitt vom reinem C64-Textadventure

Miami Vice kann doch nur ein Knaller sein, oder, oder, oder?!?

Durch einen Tipp eines Freundes (oder eines ganz schlimmen Feindes) erfuhr ich, dass es eine für mich bis dahin unbekannte DOS-Fassung gibt. Und ja die macht einen soliden Eindruck. Der Titelscreen ist nett gemacht und auch die Musik ist völlig akzeptabel. Aber ihr ahnt es – die Schmerzen beginnen bei Gameplay.

Denn zu einem ist standardmäßig eine Maussteuerung bei diesen Action Game eingestellt. Aber auch eine Controller-Steuerung führte zu stotternden und ungenauen Controls. Daher blieb nur die Steuerung mit dem Nummernblock und nach einer kurzen Eingewöhnungszeit klappte das dann auch besser mit der Steuerung.

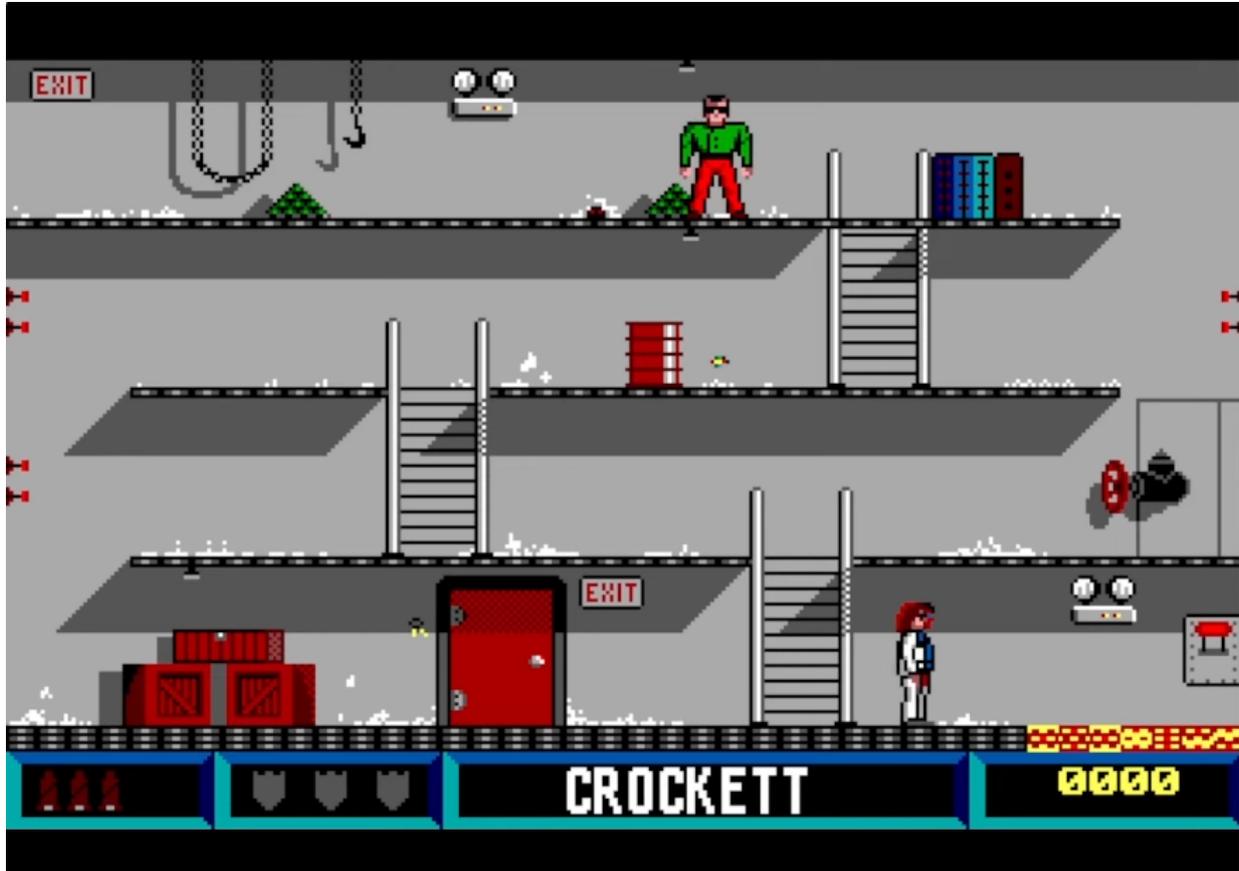
Man steuert nun sowohl Crockett als auch Tubbs, die man mit der Taste Space hin und her wechseln kann und klettert nun Leitern hoch, drückt Schalter und versucht sich nicht treffen zu lassen. Denn der Tod ereilt einen recht schnell. Wer wollte nicht schon ein Crossover zwischen Donkey Kong Miami Vice...

Sollte man nun tatsächlich diese Platforming-Sequenz gemeistert haben (ich habe das bisher nicht), folgen Verfolgungsjagden im Auto und dann sogar auf dem Speedboat. Dabei gilt es den Gegner mehrfach mit Schüssen zu treffen. Nicht nur grafisch, sondern auch spielerisch erinnert das fast an alte Atari 2600-Zeiten (und nein – River Raid bot deutlich mehr Spieltiefe!).

Hat man das auch gemeistert (puren Respekt von meiner Seite) folgen wieder Platforming-Einlagen und nach diesen endete nicht das Spiel – nein, natürlich nicht – es

startet wieder mit Level 1. Dieses „Spiel“ bietet daher unendlichen Spielspaß (Achtung: dieser Satz könnte ansatzweise eine Spur Ironie beinhalten).

Ich mache es kurz und schmerzlos: selbst die Heimcomputerfassungen sind spielbarer als dieser furchtbare Mist. Kein Wunder das dieses Stück Software niemand kannte. Leider habe ich das jetzt geändert. Sorry...



Screenshot der DOS-Version, die sehr einem klassischen Jump'n Game ähnelt.

Auch die Macher von Autobahn Raser versuchten sich an Miami Vice

Auch untergegangen ist mir das Game vom niederländischen Davilex: ja, richtig – die Erfinder der „legendären“ Autobahn Raser-Serie. Allerdings bevor sie sich an Miami Vice versucht haben, haben die tatsächlich auch zwei Knight Rider Games auf den Markt geworfen.

Dieses Game für die PS2 war damals ein Budget-Game und daher sieht es auch eher aus wie ein PS1-Titel. Aber es bietet tatsächlich das Original-Theme von [Jan Hammer](#) und verfügt sogar über die Original deutschen Synchronstimmer für Sonny und Tubbs. Auch die Story wirkt wie aus der Serie entliehen. Es geht wieder einmal um die Zerschlagung eines Drogenrings.

Allerdings wirkt das Gameplay wie ein schlechtes Tomb Raider mit grausamen Sprungpassagen und extrem unpräziser Waffenphysik. Das macht aber meist nichts. Denn die KI (ChatGPT lacht gerade) der Gegner lässt selbst Sturmtruppen des Imperiums als perfekte Scharfschützen wirken. Allerdings für kleines Geld können sich Fans das mal ansehen. Die Nostalgie kommt ganz gut rüber. Aber es ist sicherlich kein

gutes Game!



Screenshot der PS2-Fassung von Davilex – Sonny rennt durch eine Lagerhalle

Miami Vice – die nächste Generation

Wie fast jede Serie, sei es 3 Engel für Charlie, A-Team und Kobra, übernehmen Sie, wurde natürlich auch von Miami Vice ein Kinofilm angefertigt, der okay war. Den man aber in wenigen Tagen schon wieder komplett vergessen hatte.

Colin Farrell als Sonny und Jamie Foxx als Tubbs wählte man Stars, die schon mal die Originale rankamen und auch die Story ging um einen Under Cover-Einsatz um Verräter bei der Polizei ausfindig zu machen und einen Drogenring zu sprengen. Wenn ihr euch für einen soliden Cop/Crime-Action Thriller interessiert, tut der Film nicht weh. Die Action geht in Ordnung. Nur den Stil der alten Serie erreicht der Film nie. Wirkt aber auch so als hatte man das auch gar nicht vor. Aber auch diese Vorlage kann man ja als Game nutzen...

2006 erschien nun – basierend auf dem Film – ein weiteres Miami Vice Game. Dieses Mal für die PSP. Dieses Game spielt aber vor dem eigentlichen Film. Crockett und Tubbs versuchen einen südamerikanischen Drogenring zu Fall zu bringen. Grundsätzlich wirkt der Titel sehr solide und dürfte auch noch für kleines Geld erschwinglich zu haben zu sein.

Allerdings kann man das Gameplay schnell zusammenfassen: es ist ein typischer Cover-Shooter wie man ihn x-Mal schon gesehen hat. Das Game ist spielbar und bringt auch keine Kopfschmerzen. Aber wenn man einmal die „künstliche Intelligenz“ der Gangster genossen hat, ist man sicher auch Drogensyndikaten haben einen ernsthaften

Fachkräftemangel. Es wirkt manchmal ungewollt komisch wie die Kriminellen auf den Spieler reagieren.

Schnell zusammengefasst: diesen Titel kann man im Gegensatz zu anderen Miami Vice Kreationen spielen. Aber mehr als einen 5er ist das Game aber trotzdem nicht mehr wert. Da bekommt man in dieser Kategorie heute wesentlich bessere Kost.



Screenshot der PSP-Fassung – Sonny geht in Deckung

Das hat Miami Vice nicht verdient

Jetzt fragt ihr euch sicherlich gibt es kein gutes Miami Vice Game... Naja, vielleicht doch. Seht euch einfach Grand Theft Auto: Vice City an (versucht am Remaster vorbei zu kommen) und erlebt den Style, den Soundtrack und die pure Nostalgie der 80er. Auch wenn das Game sich eher an Scarface orientiert, ich kenne kein Game, dass die 80er so perfekt eingefangen hat und wenn jemand Open World Games gut umsetzt, dann sind es Rockstar Games.

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **YouTube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren](#) [Erforderlichen Service akzeptieren](#) und [Inhalte entsperren](#)

Dieser Beitrag wurde publiziert am Freitag, dem 26. Januar 2024 um 09:30 Uhr in der Kategorie: [Videospiegelgeschichten](#), [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>