

GTA: Vice City Stories

PSP

Marc, Thursday 17 May 2007 - 16:28:25

GTA: Vice City Stories is de handheld-equivalent van het veelgeprezen GTA: Vice City voor de PlayStation 2. Volgens sommigen de beste aflevering uit de GTA-reeks. En inderdaad, aan Vice City klopte alles: de kleuren, de gameplay, de humor, de karakters... en niet in de laatste plaats het verhaal. Vice City groeide uit tot de onofficiële Scarface-game, met de mansion shootout als bevredigend hoogtepunt.

Het blijft verbazend. Ook nu nog. De open wereld van GTA op je glimmend zwarte Sony-gadget. Die PSP ligt hier voor me, met de grootte van een mobiele telefoon uit het midden van de jaren negentig, en h é é l Vice City speelt zich hierin af. En daarv ó ó r dus ook al h é é l Liberty City. Net zoals in mijn review van Liberty City Stories moet ik dus beginnen met de boys van Rockstar de complimenten voor deze geslaagde overzetting te geven (het is The Godfather en Scarface tenslotte niet gelukt de console-ervaring over te brengen naar de PSP!).

Het spreekt voor zich: de die-hard fans van GTA in het bezit van een PSP kunnen deze titel ongezien kopen. Wat zeg ik? Als je dit leest heb je dit hoogstwaarschijnlijk al gedaan of sta je op het punt om dit te doen. Met de kans dat je dit helemaal niet leest, omdat je je volledig in Vice City hebt ondergedompeld. Maar misschien ben je zo iemand die twijfelt of hij deze of een andere game zal kopen. Of zich graag in zijn koop bevestigd wil zien. Of misschien wil je wel gewoon lezen wat GameVillage van de nieuwste GTA-titel vindt. Ook logisch, want ieder product van Rockstar wordt sinds de release van de oorspronkelijke Grand Theft Auto voor de good old PlayStation toch met veel belangstelling bekeken.

Verbeteringen:

Ok é. Whatever. Tijd om de game te bespreken, des te sneller kun je (en niet in de laatste plaats ikzelf) weer gamen. Vice City Stories ziet er net als zijn voorganger trouwens gewoon heel goed uit. De ontwikkelaars hebben zelfs hun best gedaan deze editie nog wat meer detail mee te geven. Gebouwen en andere objecten worden eerst grof opgebouwd. Naarmate je dichterbij komt, wordt meer en meer detail meegegeven, totdat je de scheuren in de muur kunt ontwaren. Zelfs reclameborden zijn haarscherp en je gelooft het niet de teksten op de productverpakkingen in de supermarkt kun je lezen. Zag GTA: LCS er dus al goed uit, GTA: VCS doet er nog een schepje bovenop.>>>>Dat was ook wel nodig, omdat je in deze game ook in helikopters en boten plaats kunt nemen en zo veel verder weg kunt kijken. Er is nog wel pop-up waarneembaar (vooral zaken als hekken en dergelijke staan nog wel eens plotseling in beeld), maar technisch is het zeker een vooruitgang. In het algemeen is het indrukwekkend wat de PSP weet te realiseren en ook de laadtijden vallen mee, al is het jammer dat je niet even ergens naar binnen kunt lopen zonder dat het scherm even op zwart gaat.

Naast het vliegen, varen én het zwemmen heeft Rockstar nog wat verdere veranderingen doorgevoerd ten opzichte van GTA: LCS. Zo zijn er meer verhaalmissies te spelen en zitten deze missies over het algemeen ook wat complexer in elkaar. De gameplay is ook interessanter gemaakt door voort te borduren

op het runnen van handeltjes in de originele Vice City. In de PSP-variant kun je vanaf een bepaald moment in het verhaal gebouwen overnemen en vanuit hier je illegale activiteiten ontplooiën en cashen. Dit is zeker een verrijking in vergelijking met het toch wat kale Liberty City Stories.

The Story Suxx:

Wat dan weer erg jammer is, is het verhaal. Of liever gezegd: het gebrek daaraan. Was de originele Vice City nog een soort American Dream -story à la Scarface, ditmaal verzandt het hoe en waarom achter de game al snel in een onbeduidende aaneenschakeling van louche figuren die steeds enkele opdrachten voor jou hebben. Ook het achtergrondverhaal van Liberty City Stories was wat dat betreft een stuk sterker. Ok é, ik snap het wel, het hele GTA-concept met jezelf opwerken in het criminele milieu begint een beetje sleets te raken... ook voor de scriptboys bij Rockstar zelf (zouden die er überhaupt wel zijn geweest?).>>>>>>En dat is meteen ook de grootste moeite die ik heb met GTA: VCS. Het is allemaal een beetje van been there, done that. Andere missies, ja, dat wel. Maar voor je gevoel is het toch weer een herhaling van zetten. In combinatie met het slappe verhaal, is GTA: VCS zeker niet de sterkste uit de reeks. Maar ik ben me ervan bewust dat deze vergelijking niet helemaal eerlijk is. Op de PSP is dit pas het tweede deeltje en veel concurrentie is er op dit platform niet. Met andere woorden: voor een handheldgame is GTA: VCS nog net zo sterk als GTA: Vice City op de PS2.

Niet-opgeloste problemen :

Waar ik wel van baal is dat de meeste problemen uit de vorige editie nog steeds niet zijn opgelost. Zo is het richtsysteem weliswaar iets aangepast, maar nog verre van optimaal. Vooral in gevechten van dichtbij wordt het allemaal erg chaotisch, omdat je niet kunt schieten als je direct tegenover een vijand staat. Om dit op te lossen heeft Rockstar de mogelijkheid ingebouwd dat je een vijand beet kunt pakken en in elkaar kunt slaan, maar met een tegenwerkende camera en meerdere vijanden in een kleine ruimte bij elkaar, wordt overleven wel heel lastig.

Ook schotelt de game je standaard nog steeds de verkeerde controllerconfiguratie voor. In mijn optiek is de tweede setup veel beter. Hierbij kun je met de schouderknoppen links en rechts kijken, wat veel dichterbij de originele configuratie op de PS2 ligt. In de eerste setup moet je de linkerschouderknop indrukken en de analoge stick gebruiken om om je heen te kijken. De rechterknop is dan voor de handrem. Ook jammer is dat je nog steeds naar een safehouse moet, als je wilt opslaan, hoewel je natuurlijk ook even je PSP op standby kunt zetten als je even later verder speelt.>>>>Sublieme presentatie>>Zo, en nu heb ik genoeg gezeurd. Want laten we wel wezen, de presentatie is weer van een bijzonder hoog niveau. Het begint al bij de introtitels, die in typerende eighties porn style op het LCD-schermje van je PSP voorbijglijden, uiteraard vergezeld van heerlijk foute muziek uit hetzelfde decennium. Het eerste echte jaren-tachtignummer dat we horen is I Wanna Know What Love is van Foreigner, terwijl de camera ons een Miami Vice-achtig shot door de palmbomen geeft.

Ook in de verdere game ontbreekt de klasse van GTA (en de bijbehorende humor) niet, wat ik persoonlijk wel een verademing vond na het vrij eentonige harde geweld uit Scarface: The World Is Yours. Tal van hilarische radiozenders en doorgedraaide talkshowhosts vergezellen je op de diverse missies, zoals we dat gewend zijn van de GTA-games. De meest bizarre commercials vliegen je om de oren en ook de



reclameborden zijn vaak een bezichtiging waard.

Soundtrack:

De soundtrack is na de wat mindere van GTA: LCS weer terug op het hoge niveau van de consoleversies. Door de muziek die via de acht verschillende radiokanalen klinkt, geeft de game een heerlijk tijdsbeeld van begin jaren tachtig en slaagt hij er wederom in de sfeer in het spel goed neer te zetten. Ruim honderd eighties songs zijn verwerkt in GTA: VCS. Ook al een prestatie op zich, want dit is meer dan in welke GTA-voorganger dan ook.

Het is ook weer mogelijk net als in GTA: LCS om je eigen muziek met behulp van een speciaal programmaatje (dat had je nog van Liberty City Stories of anders even downloaden van de Rockstar-site) op je PSP te zetten. Bij de opties in het spel kies je dan voor Custom Tracks en tadaaa!... je hoort je eigen muziek. Leuk is het wel, maar waarschijnlijk vind je de soundtrack van GTA: VCS al zo goed dat je deze functionaliteit niet eens gebruikt!

Multiplayer:

Een ander pluspunt van de handheld-GTA's is de toevoeging van multiplayer. Hoewel het nog steeds geen echte online play is en je dus vrienden met PSP én een exemplaar van Vice City Stories moet hebben. Mocht je er een handvol bij elkaar krijgen (twee kan trouwens ook al, maar dan is het lang niet zo leuk) dan kun je de volgende modes spelen:

- **Vice City Survivor:** standaard deathmatch of team deathmatch.
- **Street Rage:** racen tegen elkaar door de straten van Vice City.
- **Protection Racket:** vorm een team om je eigen gebied te verdedigen of een ander gebied aan te vallen.
- **Taken for a Ride:** soort 'capture the flag' mode waar je de auto van de tegenstander te pakken dient zien te krijgen en terug moet rijden naar je eigen gebied.
- **Tanks for the memories:** iemand rijdt rond in een tank en de rest moet hem te pakken zien te krijgen. Wie het langst in de tank rijdt wint.
- **Hit list:** iemand wordt doelwit voor de rest en moet proberen zo lang mogelijk de rest te ontlopen.
- **Grand Theft Auto:** spelers krijgen geld voor het verzamelen van auto's.
- **Might of the Hunter:** iemand vliegt rond in een Hunter en de rest moet hem te pakken zien te krijgen. Wie het langst in de heli vliegt, wint.
- **Empire Takedown:** twee teams met allebei een terrein of gebouw. De bedoeling is om explosieven te verzamelen om het gebouw van de tegenstander op te blazen.
- **V.I.P. R.I.P.:** De VIPS's moeten vijf koffertjes verzamelen en deze uiteindelijk naar een bepaalde plek brengen. De RIP's moeten dit zien te voorkomen.

Conclusie:

Er valt veel te schrijven over GTA: VCS. Maar de conclusie moet zijn dat het een zeer geslaagde PSP-titel is. Als nieuw verhaal binnen de gehele GTA-serie is Vice City Stories minder geslaagd, omdat we het nou toch wel eens allemaal gezien hebben. Of ligt dat aan mij? In de volgende uitgave van een GTA-titel zou ik



[e107 website system]

Laatste PC Nieuws

<http://www.laatstepcnieuws.nl/pl/content/content.php?content.71>

Pagina 4/4

wel weer eens wat echte vernieuwing én een sterk verhaal willen zien. Maar, niet getreurd, op Sony's draagbare spelcomputer is dit nog steeds é én van de betere spellen die je kunt kopen, met een geweldige soundtrack en een prachtige presentatie. Vandaar het mooie cijfer.