

Ein Mann baut Schrott

TOTAL OVERDOSE

Tödliche Gitarrenkästen, Gringos und ein Held jenseits des Wahnsinns: Schluss mit mexikanischer Sonnenuntergangs-Romantik!



Eine gute Kill-Kombo beschert Ihnen zuweilen auch Extra-Gesundheit. Meist dann, wenn Sie es am nötigsten brauchen.



Die smarte mexikanische Polizistin Angel sitzt am Steuer, Ramiro ballert derweil die Verfolger mit dem MG weg.

Cruz ist nicht nur einer der besten Agenten der DEA (Drug Enforcement Agency), sondern hat auch noch ein schickes Gipsbein. Das erschwert die Undercover-Jagd nach dem Mörder seines Vaters erheblich. Im Rollstuhl kann er sich nur bedingt heiße Verfolgungsjagden mit Drogendealern liefern, an Wänden Salti schlagen und dabei aus zwei abgesägten Schrotflinten feuern. Oder über die Dächer seiner Stadt hüpfen, um an neue Waffen, Bonuspunkte und Extraleben zu gelangen. Gut also, dass Cruz einen Zwillingbruder hat, der für ihn den Job zu Ende bringt. Der hält in der Unterwelt Mexikos den

Kopf hin, wenn in Fleischfabriken Metzger dem Blutausch verfallen und Hochseefrachter gesprengt werden sollen. Ramiro heißt der selbstlose Bursche, ist ein schlimmer, aber schrecklich cooler Rüpel und der Held des 3D-Actionspiels **Total Overdose**. Das Spiel krallt sich die nettesten Versatzstücke aus den aktuellen **GTA**-Titeln, **Max Payne 2** sowie **Prince of Persia 2**, um daraus eine Partitur zu komponieren, in der eine total schräg gestimmte Baller-leika die erste Geige spielt. Tanzen ist ein gutes Stichwort, denn die oft schrammelige Musik (unter anderem aus den Gitarren von Molotov) passt nicht nur wunderbar zum Szenario, sondern

lässt auch die Beine beim Spielen rhythmisch wippen.

Explosionen mit Ecken

Total Overdose ist genau wie **GTA San Andreas** eine Konsolen-Umsetzung. Das merken Sie zuerst an der detailarmen Grafik. Die Figuren sind eckig, die Autos noch eckiger. Dem Spaß tut das jedoch keinen Abbruch, denn spätestens wenn Ramiro in Zeitlupe eine Straßensperre (mit mächtig viel Explosivfässern) aus dem Weg räumt, gerät die Sparoptik in Vergessenheit. Da gehen Gringos mit ihren Autos in die Luft, Granaten fliegen und Männer mit Mistgabeln rücken an. In Sachen Gegnerzahlen klotzt **Total Overdose**

RAMIROS AKROBATISCHE VERWÜSTUNGEN



Je spektakulärer Ramiro seine Feinde angreift, desto besser für das Helden-Konto. Schön: Das Programm zeigt Ihnen, welchen Move Sie gerade gezaubert

FACTS

- > 7 abgedrehte Loco Moves
- > 20 Story-Missionen
- > 34 Mini-Missionen
- > 3 Schwierigkeitsgrade



Ramiro hat den Sombrero des Todes an seine Seite gebeamt. Dieser Loco Move erscheint als Skelett-Krieger mit Granatwerfer, optimal gegen die Barrikade.

mächtig. Doch keine Angst, dabei steht Ihnen das zweite Konsolen-Erbe des Spiels zur Seite: die Zielhilfe. Schaut Ramiro auch nur in die Richtung eines Feindes, nimmt der Held ihn automatisch ins Fadenkreuz. Stehen gleich drei Schurken nah beieinander, werden alle markiert. Akribische Mausekrobatik wie wir Sie aus normalen Shootern kennen, entfällt. Stellenweise werden die Kämpfe dadurch fast zu leicht.

So eingängig die Steuerung bei Baller-Szenen ist, so matschig fällt sie in Sachen Vehikel aus. Die Kisten schlingern alle gleich wild über die Straßen –

egal, ob Sie nun einen Truck oder einen Sportwagen unter dem virtuellen Po haben. Nur konsequent schlecht, dass es auch kaum Geschwindigkeitsunterschiede bei den Kisten gibt. Weiterer Minuspunkt: Sie können bei Autofahrten die Kamera nicht frei schwenken. Das Spiel zeigt Ihnen auch im Rückwärtsgang nur die Richtung, in die Sie gerade fahren. Das macht rasante Wendemanöver zum Glücksspiel.

Die machen nur Spaß!

Total Overdose will nicht das echte Mexiko abbilden. Das Programm nimmt sich selbst nicht

ernst – und das ist gut so. Gerade deshalb wirken die seltsamen Fähigkeiten von Ramiro auch nicht aufgesetzt: Der Mann kann nämlich nicht nur im Falle seines Ablebens die Zeit zurück drehen (wie in **Prince of Persia 2**), um den vorher begangenen Fehler auszubügeln, sondern auch in Bullet-Time **Matrix**-mäßige Haken an Wänden schlagen und gleichzeitig aus zwei Knarren ballern. Doch damit nicht genug, Ramiros beste Waffen sind seine so genannten Loco Moves. Davon gibt es sieben, einer schräger als der andere und alle tödlich: El Mariachi etwa zaubert zwei Gi-

MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Jaja, cool ist Total Overdose tatsächlich. Aber auch einfältig: Ich laufe auf einen Parkplatz voller Gringos, mache ein paar coole Moves, und alle fallen tot um. Ich stürme ein Haus voller Gringos, mache ein paar coole Moves, und alle fallen tot um. Ich rase in eine Straße voller Gringos, mache... Moment, das kann doch nicht alles sein?! Wo ist die lebendige, faszinierende Stadt eines GTA? Wo sind Handlung und Charaktere? Fehlanzeigen, Total Overdose setzt ganz auf stupide Schießereien. Wer auf überzeichnete, abgedrehte Ballerorgien steht, mag sich mit diesem Umstand abfinden. Mir ist's auf Dauer jedoch zu simpel.

»Mexikanischer
Simpel-Eintopf«



haben und die dafür kassierte Punktzahl. Deswegen: Langweiliges Ballern führt zwar auch zum Ziel, macht aber weniger Spaß und bringt Ramiro nichts.



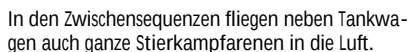
tarrenkästen in des Helden Hände. Zwar kann er sich mit den Dingen nur langsam bewegen, doch Bleikugeln spucken sie schnell und effektiv. El Toro hingegen macht aus Ramiro einen wilden Stier (nur ohne Hörner). Wie im Rausch rast er dann auf die Gegner zu und erledigt sie per Kopfstoß. Ist El Toro aktiviert, lässt sich Ramiro nur via Maus steuern; er reagiert nicht mehr auf Richtungsangaben über die Tastatur.

Die Loco Moves sind nicht nur zeitlich begrenzt, sondern wol-

len zuerst verdient werden. Das schaffen Sie zum einen durch absolvierte Mini-Missionen, so genannte Herausforderungen, zum anderen durch möglichst viele Kills in Folge. Wenn Sie wilde Prügeleien und spektakuläre Abschnüsse in einer begrenzten Zeit aneinander reihen, verdienen Sie sich die nötigen Punkte. Es entsteht eine permanente Hatz auf die Gegner. So gewinnt das Spiel enormes Tempo und seinen Reiz.

Burritos & Drogen

Die Herausforderungen gehen fix von der Hand und machen Laune. Mal sollen Sie drei Burrito-Stände in die Luft jagen und die darin versteckten Drogen beim nächsten Polizisten abliefern, dann wieder den Bruder eines Gringos rächen und ein Schurkennest ausheben. Für die heimlichen Pistenrowdys gibt's immer mal wieder Rennen ge-



CHRISTIAN SCHMIDT

christian@gamestar.de

Na gut, in Total Overdose kommt auch ein Dreijähriger mit Waffenschein zurecht, das Spielprinzip ist ungefähr so anspruchsvoll wie das Nachmittagsprogramm auf MTV. Ähnlich stupide muss es sein, den ganzen Tag im getunten Pimpmobil die Münchener Leopoldstraße rauf und runter zu fahren, und wissen Sie was: Ich würd's trotzdem gern machen! Weil ich mich dabei fühle wie der König, el muchacho grande, el gringo más cool en el mundo. Dito in Total Overdose: Dieses Spiel ist so jenseits, wer sich nach krachbunten Zeitlupen-Bleitänzen nicht auf die Brust trommelt, ist mit Testosteron-Immunität auf die Welt gekommen. Nehmen Sie's nicht ernst. Bitte. Schalten Sie ab, akzeptieren Sie's einfach: Sie sind der Beste.

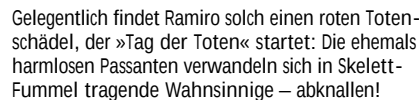


»Amigos, jetzt geht's los«

gen die Zeit. Dabei ist es – wie bereits erwähnt – egal, ob Sie einen Sportflitzer oder einen gewöhnlichen Wagen nutzen. Die Mini-Aufträge sind kein Zwang. Sie müssen nicht alle erledigen. Lediglich zwischen den Story-Missionen verlangt das Programm, dass Sie mindestens einen gewinnen – sonst geht die Geschichte nicht weiter. Ein weiterer Vorteil, wenn Sie viele der kleinen Ballereien oder Rennen in Angriff nehmen: Es gibt mehr der bereits erwähnten wichtigen Boni für Ramiro (etwa LocoMoves).

Schnell zum Wahnsinn

Die Welt von **Total Overdose** ist deutlich kleiner als die von **GTA San Andreas**. Ewig lange Autofahrten durch die Stadt Los Toros zum nächsten Auftrag entfallen. Doch lohnen Erkundungstouren durch die Viertel. In Zigarettensautomaten lagern häufig Waffen, in Getränkeautomaten Gesundheits-Boosts oder Knarren. Wer nicht zu faul ist, über Dächer zu springen, wird mit vielen Upgrades belohnt. Waffensymbole sind besonders wertvoll. Hat Ramiro zehn davon eingesammelt, kann er fürderhin eine der zahlreichen Knarren in der Dual-Ausführung benutzen. Maschi-



TECHNIK-CHECK

TUNING-TIPPS

- 1 Ab 256 MByte RAM läuft das Spiel flüssig und ohne lange Ladezeiten. Nur kurz nach dem Start eines Levels ruckelt es, bis alle Daten im Speicher sind.
- 2 Bei zu niedriger Performance senken Sie die »Grafik-Qualität«: Pro Stufe steigt die Leistung auf älteren Karten um einige Prozent.

- 3** Am meisten Leistung gewinnen Sie, indem Sie eine geringere Auflösung wählen: bis zu 30 Prozent pro Stufe sind drin.

CHECKLISTE

1,5 GByte Speicherplatz
min. 256 MByte RAM
DirectX-7-Karte
DirectX 9.0c

FK

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

		RAM									
256 MBYTE	1,2 MHz	800x600 ^o 1024x768									
	1,6 GHz	1024x768 1280x1024									
	2,0 GHz	1280x1024 1600x1200 ⁿ									
512 MBYTE	1,2 GHz	800x600 ^o 1024x768									
	1,6 GHz	1024x768 ^s 1280x1024									
	2,0 GHz	1280x1024 1600x1200 ⁿ									
			Prozessor								
			Geforce 2 / 4 MX	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9800/ 9600/9600	Geforce FX 5800/5900	Radeon 9700/9800	Geforce 6600 / GT	Radeon x800/x850	Geforce esno.
RAM	Prozessor	Pixel									

1) minimale Details 2) Schatten aus 3) 4x FSAA und 8x AF aktiviert

☐ nicht möglich
 ☐ stark ruckelnd
 ☐ mäßig ruckelnd, spielbar
 ☐ perfekt spielbar

nengewehre, Pistolen und ab-gesägte Schrotflinten in zwei Händen zu halten, sieht nicht nur cool aus, sondern erleichtert die Kombo-Kills enorm.

Wer keine Lust auf Erkunden hat, ruft per Tastendruck ein Missionsmenü auf. Darin sind die aktuell verfügbaren Mini-Aufträge verzeichnet, die Sie auch sofort anwählen dürfen. Eine kurze Ladesequenz folgt, Sie stehen vor dem Auftraggeber – und ab geht's.

Mitwippen erlaubt

War die englische Sprachausgabe der Preview-Version aus dem letzten Monat schon hart an der Grenze zur Genialität, so lautet die frohe Kunde nun: Auch auf Deutsch ist Ramiro ein Held, den man wegen seiner Coolness einfach ins Actionherz schließen muss. Mopst er auf der Straße ein Fahrzeug, bekommt der ursprüngliche Besitzer einen lässigen Spruch (»Igitt, wir brauchen einen Duftbaum!«) zu hören. Die Dialoge mit seinem Agentenbruder sprühen vor Wortwitz, und feindliche Gringos palavern mit spanischem Akzent.



Auf dem Anwesen eines korrupten Autohändlers muss Ramiro auch leicht bekleidete Damen erledigen.

Wie die Faust aufs Auge passt da der Soundtrack. Mal gibt es mexikanische Folklore-Klänge, dann wieder harte Gitarrenriffs oder »Hip-Hopiges« von Delinquent Habits und Molotov. Zwar können Sie nicht wie in **GTA San Andreas** Radiosender wählen, dafür spuckt das Spiel aber stets an den richtigen Stellen eine stimmige Untermalung aus, zum Beispiel schnelle Rhythmen bei Verfolgungen.

Frei speichern dürfen Sie in **Total Overdose** nicht. Das Programm legt zwischen den Mis-

sionen automatisch einen Spielstand an. Bei großen Story-Aufträgen dürfen Sie an blauen Lichtsäulen selber sichern. Schön: Haben Sie **Total Overdo-**

se einmal komplett gemeistert, gewährt Ihnen das Spiel freien Zugriff auf alle Story-Missionen – keine Ruhe für Ramiro. **PET**

► WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK:H147



Nach einer Mission sehen Sie eingehemste Punkte und Boni auf einem Ergebnisbildschirm.

PETRA SCHMITZ

petra@gamestar.de

Wo mich **GTA San Andreas** anödet, trumpft **Total Overdose** so richtig auf: bei den Schießereien. Selten empfand ich so viel Kurzweil beim Umnieten von Gegnerhorden, denn Ramiro und seine Moves sind einfach nur cool. Kein anderes Wort trifft es besser. Toll auch, dass ich nicht Stunden nur mit Fahren verbringen muss, um an eine Mission zu gelangen. Das Spiel schmeißt mich, wenn ich will, von Action-Sequenz zu Action-Sequenz.

Apropos Action: Ein bisschen mehr Leben auf den Straßen von Los Toros hätte ich mir schon gewünscht. Und auch das teils öde Design der Stadt gewinnt bei mir keinen Ehrenpreis. Aber im Endeffekt stört das nicht wirklich, weil es in **Total Overdose** nur um eines geht: völlig brachiale Ballerei mit herrlich bekloppten Spezial-Attacken. Tja, Kollege Graf, ich stehe eben auf überzeichnete Gewaltorgien. Mit Humor geht eben alles besser.

»Ay Caramba!«



TOTAL OVERDOSE 3D-ACTION

PUBLISHER: Deadly Games / Eidos RELEASE (D): 15.9.2005
SPRACHE: Deutsch CA. PREIS: 45 Euro
AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch, USK: ab 18 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTIEGER: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 FORTGESCHRITTENER: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 PROFI: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
VERGLEICHBAR MIT: **GTA San Andreas** (90, 08/05) Das Vorbild ist ernster, länger und schwieriger. **Prince of Persia 2** (81, 01/05) Coole Moves und Zeit-Tricks im Pluderhosen-Orient.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,2 GHz Intel	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel
Radeon 9000	1,2 GHz AMD	1500+ AMD	1800+ AMD
Geforce 4 Ti	256 MB RAM	512 MB RAM	512 MB RAM
Rad. 9500/9600	1,5 GB Festplatte	1,5 GB Festplatte	1,5 GB Festplatte
Radeon X800/X850			
Radeon X600			
Geforce 6800			
LAUTSPRECHER	Stereo	2 vorne, 2 hinten	5.1
			6.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+	fetzig	Effekte	-	Charakter- und Automodelle	7 / 10		
SOUND	+	großartiger	Soundtrack	+	Lokalisierung	10 / 10		
BALANCE	+	unterschiedliche	Schwierigkeitsgrade	+	Rückspulfunktion	10 / 10		
ATMOSPHÄRE	+	herrlich	abgedrehtes	Gangster-Szenario	+	Klasse Design	10 / 10	
BEDIENUNG	+	Zielhilfe	+	Schnelleinstieg in Missionen	-	Speichersystem	7 / 10	
UMFANG	+	frei	erkundbare	Stadt	+	haufenweise	Mini-Aufgaben	8 / 10
LEVELDESIGN	+	viel	zu entdecken	-	zuweilen	arg öde	7 / 10	
KI	+	Gegner	verstecken	sich...	-	...aber	reagieren kaum	5 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+	Loco Moves	+	Waffen	+	ausbaufähiger	Held	10 / 10
HANDLUNG	+	witzig	inszenierte	Hatz	auf	fiese	Drogenbarone	8 / 10

PREIS/LEISTUNG BEFRIEDIGEND

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten SOLO-SPASS 20 Stunden MULTIPLAYER-SPASS —

FAZIT: ABGEDREHTE BALLEREI MIT WILDEN SPECIAL-MOVES.

