Sombrero of Death!

TOTAL OVERDOSE

Tequila! Latinas! Sonne! Der neue Chef im Pueblo heißt Ramiro Cruz – GTA zieht nach Mexiko, und alles wird ein bisschen einfacher, ein bisschen heller und ein gewaltiges Stück cooler.

Kommt ein Mann aus einer Bar. Steht ein anderer Mann vor ihm, der hat zwei Schrotflinten in den Händen, einen Sombrero auf dem Kopf und Federn am Hemd, hinter ihm brennen zwei Autos. Überschlägt der Mann aus der Bar kurz im Kopf: Aha, der Typ hat seinen Truck in meine Limousine gerammt, ist aus der Explosion gehechtet, hat meinen sieben Wachen Schrot in den Bauch gejagt, José den Sombrero geklaut und ihn dann mit seiner eigenen Rostschaufel verprügelt. Und er hat meine Hühner erschossen. Der Mann aus der Bar flucht und rennt, so schnell die Beine ihn tragen; an seinen Fersen klebt ballernd Ramiro Cruz samt Sombrero und Flinten und dem festen Vorsatz, die Worte »cool« und »Actionspiel« auf ewig in **Total Overdose** zu verschmelzen.

Ramiro hechtet in Zeitlupe vom Steg und feuert auf die Fässer, zwei Wachen verschwinden in der Explosion - Mexican Blow Out!

Mein idiotischer Bruder

Latino-Held Ramiro Cruz ist der dritte in seiner Familie, der auf Rachefeldzug geht: Den Vater, erfahrener Drogenfahnder, hat's beim Einsatz auf ein Mafiacamp erwischt. Quasi als Tutorial räuchern Sie das Dschungellager aus, dann schmeißen ausgerechnet die eigenen Kollegen Vater Cruz auf dem Rückweg aus dem Flugzeug – Exitus, Perspektivwechsel. Jetzt ist Sohn Tony dran, der nicht an die offizielle Meldung glauben mag, der Vater sei an einer Überdosis (engl.: Overdose) gestorben. In der zweiten Mission platzt Tony ins Lager der örtlichen Dealertruppe und verteilt großzügige Mengen Blei an die Anwesenden, dann schmeißt ihm ausgerechnet der letzte Gegner eine Granate vor die Füße – Schnitt, Krankenhaus, Tony übergibt zähneknirschend an »meinen idiotischen Bruder« Ramiro, frisch aus dem Knast entlassen. Dem bleibt das Spiel für den Rest der 53 Missionen treu. Zudem ist der Rahmen für jede Menge Slapstick-Wahnsinn gesetzt: Zwilling Ramiro gibt sich als Tony aus, über Funkstöpsel flucht ihm sein Bruder Anweisungen ins Ohr. Weil Ramiro ins Leben seines Bruders schlüpft, setzt's regel-

Nur in der PC-Version eingebaut: Wenn der rote Zielkreis um das Killerbabe gelb leuchtet, löst ein schneller Mausklick einen Kopfschuss aus.

Unglaublich coole Szenen wie den lässigen Radschlag an der Containerwand lösen Sie mit einem Knopfdruck aus.

mäßig Prügel von Wildfremden, etwa von der Kneipenschönheit: »Du Arschloch Cruz, tu nicht so, als ob wir uns nie begegnet wären!« Fernab jeder Ernsthaftigkeit ballert sich Ramiro so von einer größeren Katastrophe in die nächste.

Temporausch in Zeitlupe

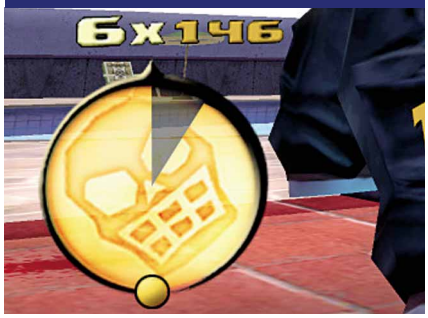
Zum Beispiel in der Barszene (siehe oben). Der Kerl aus der Kaschemme ist ein Kontaktmann, der Ramiro ins örtliche Kartell von César Morales einschleusen soll. Ramiro heftet sich an die Fersen des Flüchtenden, der Ihnen wogenweise Handlanger entgegen wirft – schon geht's im Kugelhagel quer durch die Stadt Los Toros, eine mexikanische Ausgabe von **GTA**s Liberty City. Wenn Sie einen Gegner umnieten, läuft links unten für einige Sekunden ein Zeitkreis ab. Schaffen Sie innerhalb dieser Frist einen weiteren Abschuss, springt die Anzeige wieder auf den Höchststand und tickt erneut herunter – so reihen Sie in Temporausch Kills aneinander, denn in **Total Overdose** ist vorsichtiges Verstecken sinnlos. Je länger die Abschusskette, desto besser der Bonus, der am Schluss herausspringt: Loco Moves, Waffentalentpunkte, Rewinds (siehe Kasten). »Den Rekord hält einer unserer Tester, 105 Kills am Stück«, grinst Designer Dax Ginn vom englischen Entwickler SCi. Und weiter geht's: Wenn Ramiro nach vorn oder zur Seite hechtet, schaltet das Spiel automatisch in die stilvolle Zeitlupe. Genau wie die Bullet Time aus **Max Payne** ist auch Ramiros Zeitlupen-Kontingent begrenzt – theoretisch. »Wir haben zwar einen Adrenalinbalken«, lacht Ginn, »aber in der Praxis wird dir der nie ausgehen. Warum sollten wir den Spaß beschränken?« Im Gegensatz zu Mr. Payne nutzt Señor Cruz zudem seine Umgebung für spektakuläre Manöver. Wenn Sie auf eine Wand zurennen, drückt sich Ramiro daran ab und schlägt in Zeitlupe ein Rad über die Köpfe seiner Gegner – während er weiter aus vollen Rohren feuert.

Die doppelte Gitarrenkasten-Nummer: El Mariachi ist einer von sieben extrem wahnsinnigen Loco Moves, mit denen Ramiro kurzzeitig aufräumt.

Bomben auf Rädern

Aus solchen Spezialbewegungen und gezielten Treffern bastelt sich Ramiro Angriffskombos, die vom Spiel mit dicken Punkteprämien belohnt werden. Hechtsprung + Kopftreffer = »Bullseye!«, Nahkampf + Kopftreffer = »Tequila Takedown!« – 70 solcher Kombinationen kennt das Spiel, darunter so kuriose wie einen Raketentreffer aus dem Herabgleiten an einem gespannten Seil. Wer immer die gleichen Kombos benutzt, senkt auf Dauer ihren Punktwert, Abwechslung wird

DER WAHNSINN HAT METHODEN



Killzähler: Je mehr Gegner Ramiro in schneller Folge umlegt, desto höher klettert der Killzähler – und spuckt am Ende brauchbare Belohnungen aus.

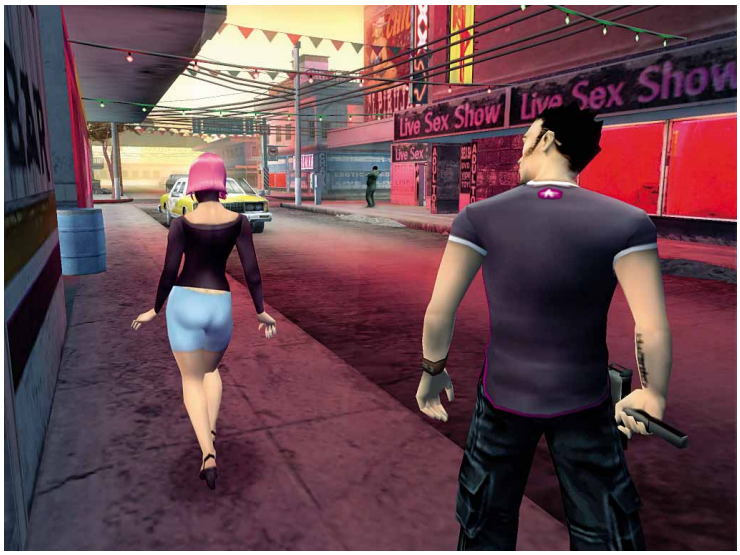
Angriffs-Kombos: Ramiro reiht Bewegungen, Angriffe und Treffer zu Kombos aneinander, die satte Punkte bringen. 70 verschiedene Kombos kennt das Spiel.

Bullet Time Moves: Ramiro nutzt seine Umgebung für spektakuläre Zeitlupenmanöver und ballert bei jedem Hechtmanöver in stilvoll verlangsamtem Tempo.

Loco Moves: Als Belohnung fürs Punktsammeln oder Kill-Ketten erhält Ramiro sieben Loco Moves, besonders starke, komplett durchgeknallte Spezialmanöver.

Rewind: Wenn Ramiro stirbt, dreht er auf Tastendruck die Zeit um fünf Sekunden zurück und steigt sofort wieder ins Spiel ein – Schnellspeichern war gestern.

Waffentalentpunkte: Durch Kombos sammelt Ramiro Waffentalentpunkte, mit jedem Level lernt er, eine Waffengattung beidhändig zu benutzen.



In der Mexiko-Metropole Los Toros kann sich Ramiro zwischen den Missionen frei bewegen.

Ramiro hat ein Auge auf die süße Latina Angel geworfen. Die Lady ist selbst nicht von Pappe.

belohnt. Apropos Kopftreffer: »Auf den Konsolen ist das Zielen mit dem Gamepad schwierig, auf dem PC waren Kopfschüsse mit der Maus dagegen viel zu einfach«, erzählt Dax Ginn. Deshalb hat die PC-Version ein erweitertes Zielsystem: Die Zielmarke eines Gegners verfärbt sich nach einigen Sekunden für einen Sekundenbruchteil gelb; nur wenn Sie genau in diesem Moment klicken, fliegt die Kugel Richtung Kopf. Das klappt außerdem nur mit manchen Waffen. Zu denen zählen übrigens auch die Fahrzeuge im Spiel: »Unsere Autos sind eigentlich nur Bomben auf Rädern«, feixt Ginn. Fahrmissionen wie in **GTA** gibt es nicht, Vehikel explodieren sofort, wenn sie mit hoher Geschwindigkeit auf Hindernisse prallen. Dafür reicht die Auswahl der Sprengbrummis vom Rostlaster über Golfwägen bis zum Traktor.

Topf für'n Kopf?

Zwischen den 20 Storymissionen darf Ramiro frei in Los Toros herumlaufen und Unheil stiften; 33 optionale Einsätze lassen sich in der Mexiko-Metropole aufstöbern. Auch hier geht's leichtherziger zur Sache als in San Andreas: Ramiro klaut Passanten den Hut, worauf einige eine Pistole ziehen und wild um sich ballern; aus Zigarettenautomaten fallen Waffen. Die Gegner in den Missionen gehen schon mal mit Harken, Nagelbrettern und Schaufeln auf Ramiro los oder tragen Kochtöpfe auf dem Kopf – auch die kann Cruz mopsen und selbst aufsetzen. Vollkommen von Sinn und Verstand verabschiedet sich **Total Overdose** schließlich bei den Loco Moves, zum Schreien komischen Spezialattacken, die Sie durch effektives Punktesammeln nach und nach für Ramiro erspielen (siehe Kasten).

Tijuana lässt grüßen

Gelungene Animationen und hübsche Effekte konnten bei der Preview-Version nicht darüber hinwegtäuschen, dass **Total Overdose** für die aktuelle Konsolengeneration und den PC parallel entwickelt wurde. Entsprechend blockig sehen die Levels aus, aktuellen Referenzspielen hinkt das englische Mexiko-Abenteuer klar hinterher. Immerhin wirkt die Grafik stimmig und auf **San Andreas**-Niveau; die PC-Version bekommt zudem höhere Auflösungen, Environment Mapping und ein paar mehr Details spendiert als die Konsolenbrüder. Über jeden Zweifel erhaben ist der Sound: Für passende Atmosphäre hat SCi allerfeinsten Tijuana-Hip-Hop von Delinquent Habits und Molotov eingekauft; der Latino-Akzent der (englischen) Sprecher allein packt auf das ganze Paket noch mal eine Coolness-Stufe obendrauf. Und die beste Nachricht: Schon im September soll die wahnwitzige Jagd nach den Mördern von Ramiros Vater losgehen. CS

Skurriles Gefecht in der Arena von Los Toros: Schwertkampf gegen herumknüppelnde Wrestler.

Zu den schwer verrückten Gegnern in Total Overdose zählt auch ein schwer bewaffneter General.

DIE LOCO MOVES

Golden Gun: Für kurze Zeit ist jeder Schuss ein tödlicher Kopftreffer, selbst wenn Ramiro nur grob in Richtung Gegner zielt.

El Toro: Ramiro sieht rot und rast wie ein Stier durch die Gegend – wer ihm vor die Hörner kommt, wird davon geschleudert.

Hurricane: Drehsprung mit Doppel-Uzis, danach zeigt das Spiel, was im Umkreis getroffen wurde: Fenster, Hühner, Gegner.

Pinata Boom Boom: Ramiro wirft eine explosive Pinata, alle Gegner im Umkreis rennen zu der Köstlichkeit. Boom Boom!

El Mariachi: Das legendäre bleispritzende Gitarrenkästen-Doppel. Ramiro läuft damit langsam, richtet aber riesigen Schaden an.

El Mysterioso: Ein Wrestler in lilafarbener Hose erscheint aus dem Nichts, flucht auf Spanisch und prügelt Feinde ins Jenseits.

Sombrero of Death: Ramiro bekommt Schützenhilfe von einem Sombreroträger im Skelettanzug. Mit Granatwerfer.

Einer der Loco Moves: Mit dem Hurricane-Drehsprung schaltet Ramiro alle Gegner im Umkreis aus.

TOTAL OVERDOSE

Genre: 3D-Action
Termin: 16. September 2005
Entwickler: SCi / Eidos
Status: zu 90% fertig

Christian Schmidt: »Total Overdose hat den ironischen Sitcom-Humor, den ich bei der mitunter zynisch-realistischen Doku-Soap GTA vermisse. Weiterer Unterschied: Hier geht's vor allem um Schießereien, die Total Overdose in nie gesehenem Tempo in Szene setzt. Wenn sich Redakteure laut lachend um einen Monitor scharen und hinterher wild gestikulierend erzählen, was sie gerade gesehen haben – dann kann das Spiel nicht viel falsch gemacht haben.«

➤ AB-18-DVD: Video-Special