

»Sombrero steal!«

TOTAL OVERDOSE

Fahren und Ballern wie in GTA plus Mexiko-Flair plus Kill-Bill-Action ergibt das coolste Spiel der E3. Und man kann Gegnern die Hüte klauen.



An der US-Grenze zu Mexiko hat Ramiro eine Meinungsverschiedenheit mit der Polizei.



Mit dem Taco-Verkaufswagen flüchtet Ramiro vor Gangstern und Gesetzeshütern.

Ramiro »El Gringo Loco« Cruz hechtet in voller Fahrt aus dem Jeep, der in einem Feuerball in den ersten Düngersilo kracht. Eine Gruppe Bandi-



Mische statt Maloche: Ramiro hat den Staplerschein.



Mit Vierer-Kombos heizen Sie den Bikini-Babes ein.

ten wird in **Matrix**-Manier niedergemäht: Ramiro federt in die Luft, dreht sich in Zeitlupe um sich selbst und feuert mit zwei Uzis in die Bösewichter. Unter Dauerfeuer geht's eine rostige Treppe hoch zum zweiten Siloturm, dort wirft sich der Verrückte gegen die Wand. Perspektivwechsel, Zwischensequenz: Krachend kippt das Gebäude mitsamt dem schreienden Ramiro um, spektakulär eingefangen von einer Bodenkamera. Lässig springt Cruz in letzter Sekunde vom Turm, der unter ihm zusammenfällt – Auftrag erfüllt, willkommen in **Total Overdose**.

Temporausach in Zeitlupe

Der Kalifornier CJ aus **GTA San Andreas** hat allen Grund, sich Sorgen um Grenzgänger aus dem nahen Mexiko zu machen, denn dort lauert seit kurzem die ärgste Konkurrenz: **Total Overdose** vom englischen Entwickler SCI wildert mächtig im Revier des Genre-Primus. Das Szenario: Wie frisch aus dem Banderas-Film **Desperados** ge-

klaute, ein Actionrausch um Macht und Drogen. Die Grundidee: Wie in **GTA** jenseits aller Verkehrsregeln durch eine Großstadt rasen, ausufernde Schießereien mit gebührender Coolness bestehen. Die Neuerung: Die Action wird durch eine Prise Taktik angereichert, denn Ramiro reißt in **Tony-Hawk's**-Manier Attacken zu Kombinationen aneinander, die in spektakulären Akrobatik-Aktionen in **Max Payne's**cher Bullet Time gipfeln.

Absolut cool sein

Gewagte Angriffsketten bringen dicke Punkteboni, die wiederum schalten weitere Fähigkeiten frei. Viele sind mäch-

tig, manche einfach nur extrem lässig: Mit schnellem Griff wischt Ramiro einen Sombrero vom Kopf des Gegners auf seinen eigenen, dann feuert er dem Verdutzten eine Magazinladung in die Brust. Eine Einblendung meldet salopp: »Sombrero Steal!«, aufs Konto regnen Bonuspunkte. Ganz klar von **Prince of Persia** abgeschaut: Geht eine Aktion schief, dreht Cruz auf Knopfdruck die Zeit um drei Sekunden zurück und steigt sofort neu ein – ein absolut flüssiger Adrenalinrausch. Allerdings werden PC-Besitzer auf den noch warten müssen: **Total Overdose** erscheint zuerst für Konsolen, für den PC wird's wohl 2006 werden. **CS**

TOTAL OVERDOSE

Genre: 3D-Action
Termin: 2. Quartal 2006

Entwickler: SCI / Eidos
Status: zu 50% fertig

Christian Schmidt: »Haha, Knarren und Tequila! Amigos, dieses Spiel hat die dickste Hose der Messe, Señor Cruz' lässige Kombos ringen selbst GTA-Jüngern ungläubige Staunensgluckser ab. Das bei den Fun-Sportlern geklaute System sorgt für viel Taktik in den ohnehin schon fesselnden Kämpfen. Wie man hört, wird im Museum für Videospiele-Coolness schon die Pimp-Vitrine freigeräumt.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK E145