Bullet-Time im abstürzenden Flieger: Wie in einem Mini-Spiel müssen wir unter Zeitdruck ballern.

Geschützeinlage: Per Dauerfeuer geben wir unserer Gattin Feuerschutz, der Schild dient als Deckung.

Wanted Weapons of Fate

Dass Kugeln eine bogenförmige Flugbahn haben, liegt an der Schwerkraft. Dass Kugeln in Kurven um Deckungen in Gegner fliegen, liegt an Hollywood.

ab-18-DVD
- Video
- Demo

GameStar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 5845

Der Kinofilm **Matrix** hat 1999 zweierlei ausgelöst: Zum einen den reißenden Absatz schmaler Sonnenbrillen und enger Ledermäntel, zum anderen den inflationären Einsatz der Bullet-Time, also Schusswechseln in Zeitlupe. Seit dem Actionstreifen **Wanted** von letztem Jahr gibt's nun auch Kugeln, die nicht stur ballistisch durch die Gegend fliegen, sondern gerne mal rechts oder links abbiegen. Der Inszenierungs-Gag soll nun auch den gleichnamigen Shooter aufpeppen.

Ich bin dein Vater!

Wanted, der Kinofilm, glänzt mit zwei Arten von Geschossen. Nämlich mit Angelina Jolie und den oben erwähnten Kugeln, die im Bogen oder in Zeitlupe fliegen. Die schlechte Nachricht: Angelina kommt im gleichnamigen Spiel nicht vor. Die gute Nachricht: Die anderen Geschosse sind dabei – und spielerisch gut umgesetzt. **Wanted** ist kein Kracher, aber auch bei weitem keine Lizenzgurke wie die **Matrix**-Spiele.

Im Spiel steuern Sie entweder den Hauptdarsteller Wesley oder seinen dubios-bösen Vater Cross. Die neun Kapitel spielen teilweise in unterschiedlichen Jahren, die Handlung schließt zwar ans Ende des Kinofilms an, greift aber gelegentlich Ereignisse aus dem Film auf. Das lässt die Nicht-Film-Kenner schon mal ratlos mit den Schultern zucken. Grundsätzlich müssen Sie aber nur eins wissen: Wesley ist vom Bürohengst zu einer Art »Über-Killer« mutiert, der eine Bruderschaft aus Meuchelmördern bekämpft.

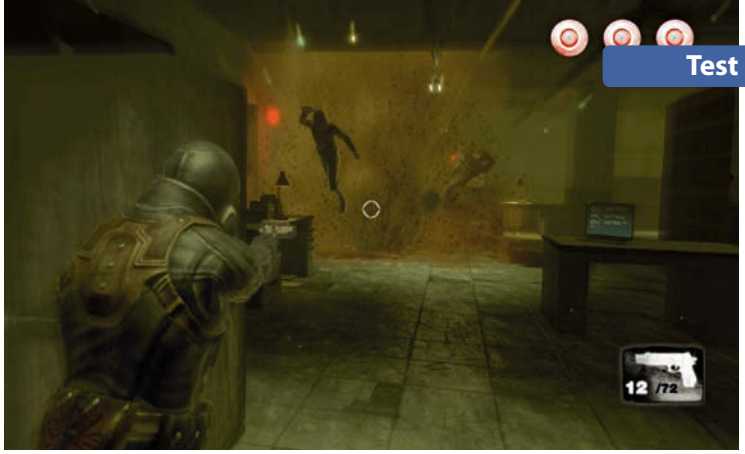
Tischlein Deck Mich

Schon nach den ersten Metern durch Wesleys gammeliges Apartment werden Sie merken, dass sich **Wanted** anders spielt als

Gegner hinter Deckungen schalten wir per Kurvenschuss aus. Das Anvisieren funktioniert ganz ähnlich wie bei einer **Golfsimulation** über eine Anzeige der Flugkurve.

Typisch: Im Kinofilm wird der Oberbösewicht Cross von einem Deutschen gespielt, nämlich Thomas Kretschmann.

Gelegentlich können wir Gegenstände auch als Kugelfang vor uns **herschieben**, so wie diesen Kopierer.



Offenbar wurden **Benzinfässer** und Feuerlöscher nur erfunden, um sie in Computerspielen zu zerlegen.

Kurvig-kurz

redaktion@gamestar.de

Martin Deppe: Von Deckung zu Deckung huschen und Patronenbillard spielen, das klingt eher beschaulich. Aber die Suche nach dem besten Schusswinkel, die flott von der Hand gehende Steuerung und der flüssige Spielablauf machen Wanted zu einem rasanten Ausflug. Der ist ebenso rasant zu Ende, schon nach rund vier Stunden ist Schicht. Zumindest ein Multiplayer-Part hätte drin sein müssen, denn die Vater-Sohn-Figuren schreien geradezu nach einem Koop-Modus. Zwar kostet Wanted nur 35 Euro, für die kurze Spielzeit ist das aber immer noch zu viel.

Standard-Shooter. Wenn Sie losstürmen und die SWAT-Kämpfer, die gerade Ihr Zuhause durchwühlen, frontal angreifen, sterben Sie einen schnellen Bildschirmtod. Stattdessen ist Deckung gefragt, immer und überall.

Mit der Leertaste ducken Sie sich hinter alles, was nicht schreiend vor Ihnen wegläuft: Tonnen, Tische, Mauern, Autos. Mit den Tasten A und D lugen Sie seitlich hervor, die naheliegendste sichere Position wird Ihnen per Pfeil angezeigt. Leertaste neu drücken, schon hechten, rollen, rutschen Sie hinter den nächsten Kugelfänger. Klingt kompliziert, geht Ihnen aber nach zwei Minuten und drei Bildschirmtoden in Fleisch und Blut über.

Golf-Krieg

Ihre Gegner kennen die Vorteile einer Deckung, aber scheinbar nicht den Kinofilm. Sobald Sie einen Widersacher erledigen, leuchtet Ihre Adrenalin-Anzeige auf, die Ihnen einen Spezialschuss erlaubt. Mitten im Gefecht rufen Sie per linker Shift- und Maustaste eine Flugkurve auf, die Sie wie bei einer Golfsimulation verschieben oder biegen können, bis der Gegner hinter seiner Deckung aufleuchtet. Dann geht's rasant weiter: Maustaste loslassen, die Kugel fliegt Ihre Kurve nach, und zweierlei kann passieren. Variante 1: Opfer tot. Variante 2: Opfer verletzt, torkelt seitlich aus der Deckung – und zwar IMMER vor Ihr Fadenkreuz, nie zur sicheren Seite.

Die Zeitlupe (Bullet-Time) ist etwas komplizierter zu handhaben, funktioniert aber wie schon x-mal gesehen: Das Geschehen läuft kurzzeitig in Zeitlupe ab, Sie können also in aller Ruhe zielen und feuern. Abgesehen von einer Handvoll Zwischenbosse und brenzligen Levelstellen brauchen Sie die Spezialschüsse nicht zwingend, sie erleichtern das Vorrücken allerdings. Das merken Sie vor allem daran, dass Sie zu Spielbeginn öfter sterben als zum Ende hin. Denn die Fähigkeiten lernen Sie erst nach und nach in eingestreuten Tutorials.

Granate! Na und?

Die Hatz auf den Obermotz der ominösen Bruderschaft führt uns streng linear durch Bürogebäude, ein abstürzendes Flugzeug, eine Seilbahnstation, pittoreske Fachwerkhäuser, aber auch durch schnöde Hallen und Gruften. Immerhin: Sobald die Umgebung langweilig zu werden beginnt, ist der Abschnitt auch schon zu Ende, außerdem lockern viele kurze Sequenzen in Spielgrafik den Ablauf auf – anfangs etwas zu oft, ab dem zweiten Drittel sind wir aber froh über die Verschnaufpause.

Das Waffenarsenal Ihres Helden-Duos bleibt die ganze Zeit über bescheiden. Anfangs rennen wir mit einem Revolver umher, später kommen Mini-MPs hinzu. In wenigen, kurzen Einlagen ballern wir außerdem von Balkons aus mit einem Scharfschützengewehr oder Schnellfeuergeschütz. Unsere Gegner setzen dafür auch mal Granaten ein, die allerdings bei Weitem keine so tödlich Wirkung haben wie etwa in **Call of Duty: World at War**. Gleiches gilt für die nervigen Wahnsinnigen, die schreiend mit gezücktem Messer auf uns zustürmen – kein Vergleich zu den gefährlichen japanischen Banzai-Angriffen in **World at War**. *Martin Deppe*

Die deutsche Version

Wir haben die englischsprachige Version von Wanted durchgespielt (Erscheinungstermin: 3. April 2009). Die deutsche Fassung (englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln) wird mit einem Monat Verzögerung am 30. April veröffentlicht. Sie ist rund sieben Euro günstiger, aber deutlich entschärft:

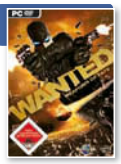
- Blut und Blutspritzer sind entfernt
- die Ragdoll-Physik ist nicht enthalten
- Kopfschüsse und Nahkampf-Attacken sind aus dem Programm entfernt

Weil Wanted auch ohne diese Inhalte noch reichlich brutal ist, hat die USK der deutschen Version keine Jugendfreigabe erteilt. Sie darf nur an Erwachsene verkauft werden.

Die eher nervigen **Nahkampfangriffe** der Trainingsjackenträger sind in der deutschen Version entfernt.

WANTED

ACTIONSPIEL



ENTWICKLER	Grin (Ghost Recon: Advanced Warfighter 2, GS 08/07: 82 Punkte)		
PUBLISHER	Warner Bros.	TERMIN (D)	30.4.2009
SPRACHE	Englisch	CA. PREIS	35 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Schuber, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch	USK	keine Jugendfr.

ANSPRUCH: EINSTEIGER 1 2 3 | FORTGESCHRITTENER 4 5 6 7 | PROFI 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 | FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7 | FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,0 GHz Intel A64 X2/4200+ AMD 1,0 GB RAM 4,8 GB Festplatte	2,4 GHz Intel A64 X2/5000+ AMD 2,0 GB RAM 4,8 GB Festplatte	2,8 GHz Intel A64 X2/6000+ AMD 2,0 GB RAM 4,8 GB Festplatte

PROFITIERT VON: Breitbildformat

BILDFORMATE: 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: Securom

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gute Unschärfeeffekte + ganz eigener Stil bei Beleuchtung und Farben – abwechslungsarm	7 /10
SOUND	+ ordentliche Waffensounds + passender Film-Soundtrack + wortkarge, aber passende Sprecher – kaum Gegnersprüche	9 /10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsstufen + nie unfair – Spiel ist anfangs schwerer als später	8 /10
ATMOSPHÄRE	+ Popcornkino-Atmosphäre + gut eingebundene Zwischensequenzen – wenige Überraschungen	8 /10
BEDIENUNG	+ vorbildliche Kameraführung + Spezialschüsse gut zu steuern – kein freies Speichern	9 /10
UMFANG	+ kurze Tutorials für Spezialschüsse – nach maximal fünf Stunden vorbei – wenig Wiederspielwert	3 /10
LEVELDESIGN	+ Intermezzi mit Bullet-Time, Geschütz und Scharfschützengewehr – schlauchige Levels – innen zu abwechslungsarm	6 /10
KI	+ Gegner nutzen Deckung – Gegner bleiben bei der Deckung – keine taktische Zusammenarbeit	5 /10
WAFFEN UND EXTRAS	+ coole Spezialschüsse + Benzinfässer und Minen als indirekte Waffe – sehr überschaubares Arsenal	8 /10
HANDLUNG	+ kapitelweiser Wechsel zwischen Vater und Sohn – Wer den Film nicht kennt, kapiert die Story nur schwer – Wo ist Angelina ...?	7 /10

PREIS/LEISTUNG: **Ungenügend** SOLOSPIELZEIT: 5 Stunden

FAZIT: **Kurze und kurzweilige Filmadaption.**

»Wanted« ist ein beliebter Titel: Über ein Dutzend Serien und Filme heißen so, der älteste ist von 1937.