



Sie dürfen immer nur auf das **Ziel** schießen, das Ihnen das Spiel mit einem weißen Kreis vorgibt. Freies Zielen gibt's nur gelegentlich, innerhalb des Fokus-Modus.

Wheelman

Es gibt eine Grenze zwischen »unkomplizierte Action« und »dummer Quatsch«.
Dieses Spiel schlingert bei wilden Verfolgungsjagden zügellos auf ihr herum.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6100

Nur weil einer Lahm heißt, muss er noch lange kein schlechter Fußballer sein. Und nur weil einer Diesel heißt, muss er noch lang kein Gefühl für Auto-spiele haben. Im Actionspiel **Wheelman** von Vin Diesels eigenem Entwickler-Team Tigon Studios mimt der glatzköpfige Hollywood-Star selbst den Helden: einen muskelbepackten Fluchtwagenfahrer (»Wheelman«), der als Undercover-Agent die Gangsterszene von Barcelona infiltrie-

ren soll. Die Story klingt also ganz nach Diesel, im Tank hat **Wheelman** allerdings Zucker.

Lahmes Gerase

Vin Diesels Alter Ego heißt Milo Burik. Wenn Ihnen dabei der Name Niko Bellic in den Sinn kommt, ist das vermutlich gewollt, denn **Wheelman** wäre wohl gerne wie **GTA 4**. Burik verdingt sich wie Bellic für verschiedene Auftraggeber in einer frei befahrbaren Spielwelt. Drei Gangsterbanden gibt's in Bar-

celona, und der Wheelman arbeitet für jede der verfeindeten Parteien, ohne dass die das mitbekommen. Mal klaut er Autos, mal überführt er präparierte Karren von A nach B, mal liefert er sich Verfolgungsjagden mit der Konkurrenz. Dabei raubt er wie Bellic nach Belieben Fahrzeuge, die im Straßenverkehr herumeiern.

Im Mittelpunkt von **Wheelman** steht also das Rasen, doch gerade die Auto-Physik haben die Tigon Studios gehörig an die Wand ge-

setzt. Die 24 Fahrzeugklassen des Spiels (von denen sogar zwei lizenziert wurden) fahren sich alleamt recht ähnlich und fühlen sich an, als würde sie eine unsichtbare, göttliche Hand wie Spielzeugwägelchen durch die Stadt schieben. Das wird durch die albernen Ramm-Manöver noch verstärkt, die Burik ausführen kann: Mit Mausbewegungen lassen Sie Ihr Auto in voller Fahrt gummiballartig zur Seite schnellen, völlig losgelöst von den Regeln der Phy-



Die **Polizei** taucht zu sporadischen Verfolgungsjagden auf, gehört ansonsten aber nicht zum Straßenbild.



Zerstören wir ein gegnerisches Auto, gibt's eine kurze, schicke **Zwischensequenz**.



Burik kann per **Hechtsprung** in andere Fahrzeuge hüpfen.



Nur bei den **Präzisionsschüssen** dürfen Sie selbst zielen.



Das hilft auch Augen zuhalten nichts: Die **Shooter-Passagen** von Wheelman sind ziemlich hässlich. Und obendrein noch langweilig.

sik. Aber mit denen hat **Wheelman** ohnehin nichts am Hut, denn nachvollziehbare Schadensmodelle oder glaubwürdige Unfälle gibt's in diesem Spiel nicht.

Igel und Hase

Weil die Maus beim Fahren für die Ramm-Manöver zuständig ist, können Sie sich im Auto nicht umsehen. Sollte sich Ihr Gegner bei einer Verfolgungsjagd überraschend hinter Sie fallen lassen und abbiegen, bekommen Sie das also nur mit, wenn Sie die Mini-Karte im Auge behalten. Aber halb so wild: In den meisten Missionen warten Ihre Opfer geduldig an der nächsten Straßenkreuzung auf Sie, nur um wieder Gas zu geben, sobald Sie sie fast eingeholt haben. Dramatik kommt so nicht auf. Das umgekehrte Prinzip gilt, wenn Sie die Polizei am Hacken haben. Die Jungs kleben Ihnen beharrlich an der hinteren Stoßstange, egal wie schnell Sie fahren, und brechen die Verfolgungsjagd erst dann ab, wenn der KI gerade danach ist. Im Gegensatz zur **GTA**-Serie gehören die Herren von der Rennleitung auch nicht zum Straßenbild, son-

dern tauchen aus dem Nichts hinter Ihnen auf, wenn die Mission oder der Zufall das gerade wollen.

Hohles Gephraze

So künstlich wie die Verfolgungsjagden fühlt sich auch der Rest des Spiels an. Die Entwickler behaupten zwar nicht, Barcelona bis ins Detail nachgebaut zu haben, ein bisschen mehr Leben und Abwechslung hätte der Stadt aber dennoch gut getan. Wenigstens haben die Tigon Studios Milo Burik eine Karte verpasst, mit der er sich durch Barcelona teleportieren kann, anstatt jede Strecke fahren zu müssen. So springen Sie zum Beispiel bequem von Storymission zu Storymission. Die werden in der Regel von einer kurzen Zwischensequenz eingeleitet, in der Vin Diesel (beziehungsweise sein Synchronsprecher Martin Kessler) dümmliche Dialoge mit verschiedenen Unterweltlern führt. Hier fällt auf, dass die Entwickler zwar einige Detailarbeit in die Polygon-Muskeln und die digitale Knollnase von Milo Burik gesteckt haben, die anderen Spielfiguren sehen im Vergleich dazu jedoch eher comic-haft aus. So wirkt Vin Diesel in seinem eigenen Spiel ein wenig deplatziert.

schnell fährt und dabei noch ein paar Blechschäden verursacht, sammelt er »Fokus-Energie«. Die setzen Sie dann auf Knopfdruck in besonders schnelle Sprints oder Präzisionsschüsse um. Nun können Sie mit der Maus für wenige Sekunden in Zeitlupe gezielt auf Autoreifen, Benzintanks oder Insassen ballern. Das klappt auch zusammen mit einem schicken 180-Grad-Powerslide, bei dem

Burik auf seine Verfolger feuert. Ohne Fokus-Energie dürfen Sie nur durch simples Geklicke auf das jeweils vom Spiel markierte Ziel schießen. Kein Vergleich also zur freien Sicht und dem Kampfsystem von **GTA 4**. Nach alledem bleibt festzustellen: Wenn Philipp Lahm und Vin Diesel die Nachnamen tauschen würden, wäre sowohl dem deutschen Fußball als auch **Wheelman** geholfen. **FAB**

TÜV abgelehnt

Fabian Siegmund:

The Wheelman will kein GTA 4 sein? Papperlapapp, natürlich will es das. Das Spielprinzip stimmt in großen Teilen mit dem der GTA-Serie überein. Mit dem Unterschied, dass in The Wheelman kaum etwas davon gut funktioniert. Das Spiel fühlt sich künstlich, bruchstückhaft und seelenlos an. The Wheelman will eher wie Crazy Taxi sein? Dann sollte es sich nicht so ernst nehmen. Unfreiwillig komisch ist das Ergebnis allemal.



fabian@gamestar.de

Eins auf die Nase

Burik fährt nicht nur Auto, sondern ist gelegentlich auch zu Fuß unterwegs. Dann wird **Wheelman** zu einem altmodischen Shooter aus der Verfolgerperspektive, der sich von der relativ freien Spielwelt verabschiedet und zu eintönig texturierten Schlauchlevels zurückkehrt. Dann doch lieber zurück ans Steuer, denn dort kann Burik immerhin ein paar Spezialmanöver ausführen. Wenn der Wheelman lange genug sehr

WHEELMAN

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER Tigon Studios (Erstlingswerk)
 PUBLISHER Midway / Ubisoft
 SPRACHE Deutsch, Englisch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 22 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 26.3.2009
 CA. PREIS 45 Euro
 USK ab 16 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCS			FÜR HIGEND-PCS			3D-GRAFIKKARTEN	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM				
2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD			3,2 GHz Intel A64 3000+ AMD			Core 2 Duo E4300			GeForce 6600 / 6800	
1,0 GB RAM			2,0 GB RAM			2,0 GB RAM			GeForce 7800 / 7900	
2,0 GB RAM (Vista)			3,0 GB RAM (Vista)			4,0 GB RAM (Vista)			GeForce 8800 / 9800	
15 GB Festplatte			15 GB Festplatte			15 GB Festplatte			GeForce 9600	
PROFITIERT VON Xbox-360-Gamepad										
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Securom										
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1										
Radeon X1600										
Radeon X1800 / X1900										
Radeon HD 2900										
Radeon HD 3800										
Radeon HD 4800										

BEWERTUNG

GRAFIK	Zeitlupe-Kamerafahrten + halbwegs echt wirkender Vin Diesel aber comic-hafte Nebendarsteller + lahme Effekte	6 / 10
SOUND	cooler Flamenco-Soundtrack + Autoradio + Originalstimme und deutscher Originalsprecher von Vin Diesel + miese Synchronisation	7 / 10
BALANCE	leichter Einstieg + Milo heilt selbständig + unnötige Zeitlimits bei manchen Aufträgen + teils zu leicht, teils zu schwer	6 / 10
ATMOSPHÄRE	teils nette Zwischensequenzen + frei befahrbare Stadt die sehr künstlich wirkt + Gegner warten bei Verfolgungsjagden	4 / 10
BEDIENUNG	Speicherpunkte innerhalb der Missionen + Tastatur nicht frei belegbar + keine schwenkbare Kamera beim Fahren	3 / 10
UMFANG	große Stadt + sieben Arten von Nebenmissionen die schnell langweilig werden + kein Mehrspieler-Modus	7 / 10
LEVELDESIGN	einige markante Gebäude aus Barcelona + monotone Straßenzüge keine Höhenstufen + triste, geradlinige Shooter-Passagen	6 / 10
KI	Gegner führen Ramm-Manöver durch + KI-Fahrer verhalten sich ungläubwürdig + Shooter-Gegner stehen planlos herum	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	Fokus-Energie für Sprints + Präzisionsschüsse + 180-Grad-Slides vorgegebene Ziele bei den Auto-Schießereien	8 / 10
HANDLUNG	cooler Macho Vin Diesel + stereotype Story + zusammenhanglose Missionen und Nebenaufträge + kein Humor	3 / 10

PREIS/LEISTUNG **Mangelhaft** SOLOSPIELZEIT 10 Stunden

FAZIT **Liebloser GTA-Klon mit Vin Diesel.**

