

Western ohne Winnetou

# GUN



Der Vater tot, den ganzen Wilden Westen im Nacken: Cowboy Colton White kämpft gegen Desperados und um Gerechtigkeit. Tony-Hawk-Entwickler Neversoft entdeckt das vernachlässigte Western-Genre.

**Z**wei Monate hat sich Colton White nicht gewaschen, schwarze Ränder zieren seine Fingernägel und die Zähne putzt er ohnehin immer nur mit Whiskey – die Freudenmädchen von Dodge City empfangen ihn trotzdem. Denn das Actionspiel **Gun** verzichtet auf

die geschneigelten Sunnyboy-Pistolereros typischer Cowboyfilme und zeigt den Wilden Westen, wie er wirklich war: schmutzig, brutal und hässlich. Letzteres trifft allerdings auch auf die Optik von **Gun** zu. Vor allem Texturen und Charaktermodelle sehen im Vergleich zu Konkurrenten wie **Call of Duty 2** arg kümmerlich aus. Dank gelungener Western-Atmosphäre und fesselnder Geschichte lohnt es sich trotzdem, mit Colton zu reiten.

### Bärentöter

Coltons Abenteuer beginnt mit einem als Jagdausflug getarnten Tutorial. Unter Anleitung des (Zieh-)Vaters Ned lernen Sie den

Umgang mit Messer, Gewehr und Pistole. Letztere verfügt mit dem Quickdraw-Modus über eine Art Bullet Time – ideal, um Enten abzuballern, Kopfschüsse zu platzieren oder Geiseln hinter menschlichen Schutzschilden gezielt auszuschalten. Wie gesagt: **Gun** ist brutal.

Zum Schluss der Einführung erlegen Sie in einem spannenden Zweikampf (die gibt es immer wieder gegen besonders starke Bossgegner) einen Bären und gehen an Bord eines Raddampfers. Nach einem erbitterten Feuergefecht gegen abtrünnige Soldaten drückt Ihnen Ned einen Freudenhaus-Gutschein in die Hand: Colton soll im »Al-

hambra« die hübsche Jenny treffen. So beginnt eine stimmungsvolle Geschichte um Treue, Verrat und Rache.

### Am Rand der Wüste

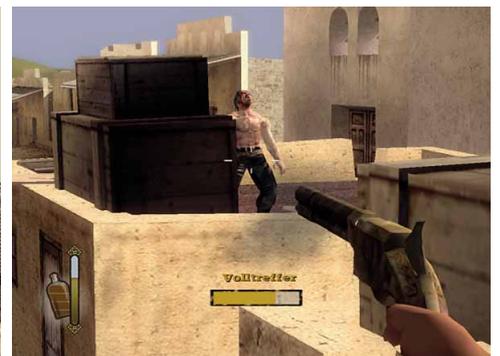
In Städten wie Dodge City oder Empire können Sie sich frei bewegen, allerdings bestehen die Käffer meist nur aus ein paar Häusern. Wer die Siedlung verlässt und einfach in die Wüste galoppiert, stößt schnell an eine unsichtbare Barriere, dann ist mit der Illusion von Freiheit endgültig Schluss. Dafür gibt es in den Dörfern viel zu tun. Colton reitet für den Pony-Express einfache Kuriermissionen, jagt steckbrieflich gesuchte Gangster oder

IN GAMESTAR 01/2001...

...testeten wir das erste PC-Spiel von Neversoft. Tony Hawk's Pro Skater 2 brachte die Funsport-Welle auf dem PC ins Rollen und kassierte zudem als erster Titel unseren Award »für erstklassigen Soundtrack«, den Tester Markus Schwerdtel gegen den zunächst erbitterten Widerstand der Kollegen unbedingt einführen wollte.



Toby die Fackel war mal Bürgermeister von Dodge City, jetzt müssen wir ihn ausschalten. (1024x768)



Der Quickdraw-Modus erleichtert kurzzeitig das Zielen.



Die Goldschürfferei wirkt arg aufgesetzt, bringt aber Geld.



Noch kämpft Colton gegen die Apachen, später werden sie Verbündete.



Mit dem lautlosen Bogen erledigt der Held im Dunkeln die Pferdewachen.

hilft einem Farmer, sein Vieh zusammenzutreiben. Dadurch verbessern Sie Charakterwerte wie Reiten oder Zielgenauigkeit und verdienen ein paar Dollar, die Sie sofort zum Händler tragen. Der verkauft Upgrades für Waffen (Munitionskapazität, Schadensbonus) und Pferd (Geschwindigkeit, Gesundheit) sowie etliche Knarren. Diese Verbesserungen wirken sich stark aus und erleichtern das Cowboy-Leben enorm. Erfolgreich absolvierte Story-Missionen schalten oft neue Nebenaufgaben frei.

Allerdings ist den Entwicklern von Neversoft (**Tony Hawk-Reihe**) wohl aufgefallen, dass trotz Subquests das Geld schnell knapp wird. Deshalb haben sie in der Landschaft Goldklumpen verstreut. Die kann der Held per Spitzhacke abbauen. Dazu kniet er sich – wie ein Bergmann in **World of Warcraft** – hin und hackt auf das Gold ein. Das sieht lächerlich aus und stört die ansonsten dichte Western-Atmosphäre immens.

**MARKUS SCHWERDTTEL**

markus@gamestar.de

Den Realismus-Ansatz von Gun finde ich klasse, der Wilde Westen war nun mal härter als die Bad Segeberger Karl-May-Festspiele. Aber warum zerstören die Entwickler die dichte Atmosphäre mit idiotischen Mätzchen wie den Goldsuch-Einlagen? Und ziemlich schnell wird einem klar, dass die groß angekündigte spielerische Freiheit nur pure Augenwischerei ist.

Aber egal, denn auch wenn man sich lediglich strikt an die Story-Missionen hält, erlebt man ein packendes Cowboy-Abenteuer mit rücksichtslosen Ausbeutern, unterdrückten Indianern und selbstverständlich schönen Frauen – auch wenn die mit zeitgemäßen Charaktermodellen noch viel hübscher wären. Sehr gut hat Neversoft die spielerische Abwechslung hinbekommen und Ballern, Schleichen und Reiten im richtigen Verhältnis gemischt. Gun ist kein Wild-West-GTA, aber ein brauchbares Actionspiel.



»Nur ein Streifschuss«

**TNT & Tomahawk**

Optisch wirkt **Gun** wegen des begrenzten Western-Grafikstils und der drögen Technik schnell öde, spielerisch gibt's dafür viel Abwechslung. Mal kämpft sich Colton mit Pistole und Messer durch ein Hotel, mal muss er zu Ross eine Postkutsche durch Indianergebiete eskortieren. Dann wieder schleicht er in **Splinter Cell**-Manier durch ein nächtliches Dorf und stiehlt Pferde. Oder er platziert Dynamitfässer an Bahngleisen und legt so einen Hinterhalt. Oder er kraxelt auf der Suche nach einem Impfstoff über die Dächer des Städtchens Empire. Oder, oder, oder... Bei all diesen Aktionen gilt: Wer drauflos ballert und stürmt, verlässt den Schauplatz mit den Stiefeln voraus. Taktisches Nachladen und Whiskey-Saufen (füllt Gesundheit auf), Ducken sowie der überlegte Einsatz des Quickdraw-Modus sind Pflicht.

Zum Glück funktioniert die Steuerung mit Maus und Tasta-

tur meist problemlos, nur selten bleibt Colton an einer Ecke oder einem ungünstig platzierten Felsen hängen. Das Highlight sind die Reitzszenen: Mühelessen Sie durch die Prärie, springen über Zäune und schießen vom Pferd aus auf Banditen und Indianer. Letztere müssen übrigens nicht nur als böse Rothäute erhalten. Vielmehr hilft Colton den Ureinwohnern später im Spiel gegen den goldgierigen Ober-Bösewicht Magruder. Denn in dem Punkt hat Neversoft tatsächlich Wort gehalten: **Gun** ist ein Western ohne viele Western-Klischees.

MS INFO: WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: L141

**KÄFER IM PISTOLENLAUF**



Wenn Sie Ihrem Pferd per Hufeisen-Upgrade mehr Geschwindigkeit verleihen, kann die Grafikengine von Gun manchmal nicht mehr mithalten. Leveldaten werden dann zu langsam nachgeladen, und Colton reitet ins Blaue. Das stört die Atmosphäre, spielerische Nachteile bringt es allerdings keine.



**GUN ACTIONSPIEL**

PUBLISHER	Neversoft / Activision	RELEASE (D)	10.11.2005
SPRACHE	Englisch (dt. Untertitel)	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 24 S. Handbuch	USK	ab 16 Jahre

**GEIGNET FÜR**

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

VERGLEICHBAR MIT: GTA San Andreas (90, GS 08/05) Gun-Vorbild, noch mehr spielerische Freiheit, Total Overdose (82, 10/05) Abgedrehte Mexiko-Ballerlei, Klasse Musik.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 2/4 MX	1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
Radeon 9000	XP 1600+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2800+ AMD
Geforce 4 Ti	512 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	2,6 GB Festpl.	2,6 GB Festpl.	2,6 GB Festpl.
Radeon X600			
Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo | 2 vorne, 2 hinten | 5.1 | 6.1

CD/DVD: Video-Special

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK L132

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ Animationen - trübe Texturen - Figuren	6 / 10
SOUND	+ klasse Sprachausgabe... - nur in Englisch	8 / 10
BALANCE	+ stetig steigender Schwierigkeitsgrad + faire Speicherpunkte	8 / 10
ATMOSPHERE	+ »schmutziges« Western-Feeling - lächerliche Goldsuche	9 / 10
BEDIENUNG	+ gut umgesetzte Konsolensteuerung - seltene Hänger	7 / 10
UMFANG	+ große Spielwelt + Nebenmissionen - kein Multiplayer	8 / 10
LEVELDESIGN	+ glaubwürdige Westernwelt - unsichtbare Mauern	8 / 10
KI	+ Gegner verschansen sich... - ...bleiben aber berechenbar	7 / 10
WAFFEN	+ massig Waffen + Knarren-Tuning + Quickdraw-Modus	9 / 10
HANDLUNG	+ harte Western-Story + keine Stereotypen	10 / 10

**PREIS/LEISTUNG GUT**

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten - SOLO-SPASS 20 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: HARTE COWBOY-GESCHICHTE, TECHNISCH SCHWACH.

**80 SPIELSPASS**