

Cowboy spielen!

# GUN

Tony-Hawk-Entwickler Neversoft tauscht Skateboard gegen Silberbüchse und schickt Sie in ein knallhartes Western-Abenteuer, fernab von Karl May und Lucky Luke.

**Z**igaretten am Lagerfeuer, romantische Viehtriebe, ein leichtes Mädchen in jeder Stadt zwischen Laramie und Sacramento – all das kennt der Nachwuchs-Cowboy Colton White nicht mal aus der Werbung. Der Held des Actionspiels **Gun** hat dafür keine Eltern, jede Menge Feinde und muss sogar das Reiten erst noch richtig lernen. Sie merken: Entwickler Neversoft (**Tony Hawk's Pro Skater**-Reihe) schickt keinen strahlenden Pistolero, sondern ein armes Westernwüsthchen ins Abenteuer. Wir haben Colton mit einer frühen Version von **Gun** begleitet und seine mitunter ziemlich blutige Laufbahn verfolgt – vom Greenhorn zum Revolverhelden.



Indianer überfallen die Postkutsche, Colton eilt zu Hilfe. Notfalls kann er mit dem Gaul Gegner einfach niedertrampeln.

## Davy Crockett

Gleich zu Beginn trifft Colton seinen Ziehvater Ned, einen alten Trapper. Der führt durchs Tutorial und lehrt den Umgang mit Pistole und Gewehr. Per »Quickdraw« etwa verlangsamen wir die Zeit und zoomen mit der normalen Pistole ganz nah an Gegner ran – ideal für Präzisionsschüsse. Die landen wir auch im Scharfschützen-Modus von Gewehren und Flinten. Während Neds Waldspaziergang ballern wir auf Gänse, Elche, Wölfe und schließlich – höllisch aufregend – sogar auf einen Bären. Gut ausgebildet besteigen wir einen Raddampfer. Und sind gleich mittendrin in einer handfesten Schießerei.

## Billy the Kid

An Bord der Morning Star geht's zur Sache: Abtrünnige Soldaten, die mit ihrer Kriegsbemalung an Zombies erinnern, wollen das Schiff kapern. Die Ballerei verläuft recht taktisch: Colton muss in Deckung gehen, hinter Ecken vorlugen und immer wieder den Quickdraw-Modus aktivieren, um zu bestehen. Obendrein soll er den blockierten Antrieb lostreten und mit einer stationären Kanone auf die Kanus der Angreifer ballern. Nach rund 20 atemlosen Minuten stehen wir ganz oben auf dem Boot neben Ned, der Colton immer wieder Anweisungen wie »Sie kommen von links!« zuruft. Doch plötzlich läuft der Dampfer auf Grund, der Kessel explodiert, und wir werden an den Strand gespült.

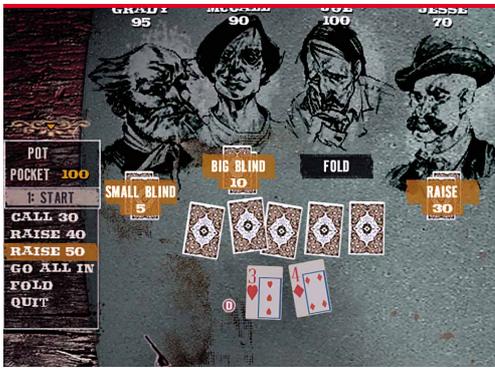


Dialoge und Zwischensequenzen werden in der fertigen Version lediglich deutsch Untertitelt sein.

## Jesse James

Echte Cowboys gehen nicht zu Fuß, deshalb steht jetzt ein Reitkurs beim Glücksspieler Honest Tom an. In den Pferdesequenzen merkt man die Erfahrung von Neversoft: Die Gäule sprechen gut an, mit ein wenig Übung preschen und springen wir problemlos über den Hindernispar-





Geld verdienen Sie unter anderem im Saloon beim Poker.



Ho, Mustang! Die Reitsequenzen spielen sich hervorragend.



Der Held schützt seinen Ziehvater Ned vor dem Bären – nebenbei lernen Sie den Umgang mit Pistolen und Flinten.

cours und gewinnen schließlich sogar ein Rennen gegen Tom.

Pferde spielen in **Gun** eine große Rolle: Immer wieder verfolgen Sie im Sattel Bösewichte und können sie sogar niedertrampeln. Nach einem Gefängnisausbruch muss Colton erst mal für sich und seine Mitinsassen Rösser klauen. Doch Vorsicht vor den mit Fackeln ausgestatteten Wachen, im Wilden Westen stand auf Pferdediebstahl der Galgen! Wie sein Neuzeit-Kollege Sam Fisher aus **Splinter Cell** schleicht Colton deshalb durch die Westernstadt Empire und schaltet die Aufpasser lautlos per Bogen aus, bevor er zur Ablenkung mit Whiskey-Molotovs einen Kuhstall anzündet. Apropos: Colton ist der Jugend kein Vorbild, denn er füllt seine Gesund-

heit mit großen Schlucken aus der Schnapsulle wieder auf.

### Sitting Bull

Seit seiner Ankündigung zur E3 2005 wurde **Gun** oft als »GTA im Wilden Westen« bezeichnet. Das stimmt jedoch nur teilweise. Tatsächlich lässt einem das Spiel in größeren Siedlungen viel Freiheit. Sollen wir zum Beispiel im Saloon ein Spielchen Poker wagen? Oder uns im Laden mit neuer Munition eindecken? Oder holen wir uns bei der Pony-Express-Niederlassung einen Kurierauftrag? Trotz dieser Wahlmöglichkeiten erreicht **Gun** nie die spielerische Offenheit eines **GTA San Andreas**. Wir können uns auch nicht einfach aufs Pferd setzen und die Prärie außerhalb der Städte erkunden



Im Städtchen Empire kann sich Colton frei bewegen und Quests annehmen.

– das wäre in den Wüstengebieten auch langweilig.

Die meiste Zeit bleibt **Gun** dicht an der Story, die obendrein ziemlich abwechslungsreich ausfällt. Mal verdingt sich Colton als Gangster, mal als Hilfssheriff. Und gegen Ende verbündet er sich gar mit India-

nerstämmen, um dem verräterischen General Hollister in dessen Fort einzuheizen. Ziel der Odyssee ist übrigens das legendäre Kreuz von Coronado, auf das schon Indiana Jones in **Der letzte Kreuzzug** Jagd machte. Und der hatte immerhin auch einen hübschen Hut auf. **MS**



Oft klemmt sich der Held wie hier im Fort hinter eine stationäre Kanone.

**GUN** markus@gamestar.de  
 Genre: Actionspiel Entwickler: Neversoft / Activision  
 Termin: Dezember 2005 Status: zu 90% fertig

Markus Schwerdtel: »Nix mit Cowboy-Romantik: Gun pflegt den schmutzigen Realo-Look später Clint-Eastwood-Western und verzichtet auf Countrymusik und sonstige Klischees wie böse Indianer. Gut so, denn das passt zur ernsten Story und dem erwachsenen Anspruch. Mitreißende Ballereien wechseln sich ab mit Schleicherei, außerdem wurde auf dem PC noch nie so dynamisch geritten. Das Western-Genre war bisher ein Spiele-Stiefkind – Gun könnte das ändern.«

### POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [QUICKLINK](#) **K135**