



Vom Addon zum Vollwert-Spiel

Half-Life Gunman

Die Herbstabende können kommen: Mit Gunman wartet Action pur auf alle Fans intelligenter Shooter.

Größe Geschichten beginnen manchmal in ganz kleinen Garagen. Denken Sie nur an den Mythos um Microsoft-Gründer Bill Gates. In ein paar Wochen findet wieder eine Geschichte ihren fulminanten Abschluss, die in einer Garage in Salt Lake City begann: Dort startete die Entwicklung für **Gunman**, einer »Total Conversion« zu **Half-Life**. Bei einer Total Conversion han-

delt es sich um ein eigenständiges Spiel, das allerdings auf einem anderen aufbaut. Grafiken, Waffen und Story werden ausgetauscht. Lediglich die Engine bleibt nahezu im Originalzustand. Das Team von Rewolf-Software sitzt zur Zeit in den Valve-Büros in Seattle, um mit Hilfe der Gordon-Freeman-Väter letzte Änderungen an seinem Erstlingswerk vorzunehmen.

Und morgen das Universum

Alte Kollegen sind nicht immer gute Kollegen. Der General, Oberbösewicht in **Gunman**, wird Sie das schnell lehren. In einer fernen Zukunft plant er mit seinen Schergen die Übernahme des bekannten Universums. Dazu besetzen die Unholde fremde Planeten und las-

sen ihre Bewohner durch widerliche Experimente zu willenslosen Sklaven mutieren. Und weil das alles gar nicht nett klingt, sollen Sie, der Gunman, dem üblen Treiben schleunigst ein Ende bereiten. Immerhin kennen Sie den General noch aus früheren Zeiten – und seine Stärken und Schwächen.

Als Retter des Universums sind Sie auf vier verschiedenen



Der **General** ist Ihr Hauptgegner in Gunman. Fast das ganze Spiel über bleibt er jedoch geschickt im Hintergrund, zum Kampf stellt er sich erst im Showdown.

Welten unterwegs. Ein Dschungel-szenario erwartet Sie ebenso wie eine stillgelegte Bergbau-Kolonie, in der sich die Forscher des Generals verborgen halten, um ihrem diabolischen Werk nachzugehen. Ein langes Intro erklärt Ihre Vergangenheit, von Planet zu Planet reisen Sie in fulminanten Render-Zwischensequenzen. Im Finale treten Sie schließlich gegen den bärtigen Fiesling selber an.



In der **Dschungelwelt** warten nicht nur Monster auf Sie. Gelegentlich dürfen Sie auch mal die friedliche Fauna bestaunen.

Aber bis dahin ist es noch ein weiter Weg, denn nicht nur die Abgesandten des Generals werden sich Ihnen entgegenstellen. Auch Fauna und Flora der fremden Welten sollen Ihnen gehörig zusetzen.

Auf eigenen Füßen

Als uns Haupt-Leveldesigner Stefan Baier das Spiel im Juli erstmals vorstellte, war es noch als **Addon** zu **Half-Life** geplant. **Gunman** sollte im Herbst als Glanzstück einer Mod-CD erscheinen. Doch nicht nur Game-

Star (wir brachten sofort eine große Exklusiv-Preview), sondern mittlerweile auch Valve hat das Potenzial des Spiel erkannt: Die Total Conversion wird als eigenständiges Spiel veröffentlicht, das im Gegensatz zu **Opposing Force** auch ohne das Mutterprogramm läuft. Während **Opposing Force** viel zu schnell durchgespielt war, soll **Gunman** Sie durch über 70 Levels voll spannender Kämpfe und kleiner Rätsel scheuchen.

Obwohl die Gegner-KI in **Half-Life** auch nach zwei Jahren immer noch zu den besten ihres Genres zählt, ist sie den **Gunman**-Machern nicht gut genug. Gerade knöpfen sie sich die Codes vor, um die KI umzuschreiben. Vor allem die Aliens sollen weitaus cleverer und vorsichtiger agieren als ihre Vorgänger, die sich in **Half-Life** oft blindlings auf Sie stürzten.

Pustefixe

Die Waffen zählen zu den Highlights in **Gunman**. Obwohl Ihnen nur neun Schießprügel zu Verfügung stehen, haben Sie doch eine riesige Auswahl: Die schlichte Kanone, die Sie zu Anfang tragen, können Sie später zu einem Scharfschützengewehr aufrüsten. Und die Chemgun soll über 50 (!) Schussmodi haben, um Ihre



Die großen **Roboter** sind mit die übelsten Gegner, die der General auf Sie hetzt.



Das prächtige **Szenario** sollte Sie besser nicht ablenken, sonst entkommt Ihnen dieses Raumschiff.

Gegner mit hochgiftigen Gemischen lahmzulegen. Das bietet viel Spielraum zum Experimentieren, kann aber auch in Bedienungssorgen ausufern. Denn allein das Interface für eine einzige Wumme müsste riesige Ausmaße haben. Rewolf will sich allerdings noch verstärkt um das Waffenmenü kümmern. Vielleicht schafft das junge Team endlich das, was die gestandenen Designer von **Fakk 2** nicht zustande gebracht haben: eine komfortable und einfache Waffenwahl.

Gun-Männer

Die zahllosen Waffenooptionen werden vor allem im Multiplayer-Deathmatch wichtig: Sie sehen nur, welchen Schießprügel der Gegner gerade gezückt hat – aber nicht, welcher Schussmodus aktiviert ist. Ob das jedoch Sinn macht, wird sich erst im Praxistest herausstellen. Von einer versteckten Konfigurationsmöglichkeit, die Knarren beim Abfeuern explodieren lässt, war ebenfalls die Rede. Das könnte dann so aussehen: Spieler A

trimmt seine beste Wumme auf Selbstzerstörung und legt sie ab. Spieler B findet sie, freut sich, feuert damit, und das Ding fliegt ihm um die virtuellen Ohren. Doch Rewolf hält noch andere Überraschungen bereit. Stefan Baier: »Wir haben einen Panzer,



Die Feinde sind überall und dazu noch gut ausgestattet. Hier greift uns ein **Helikopter-Schurke** aus der Luft an.

der auch wirklich fährt.« Mehr wollte er zunächst nicht verraten, rückte aber dann damit heraus, dass auch ein Capture-the-Flag-Modus mit dem Ungetüm in Planung ist. Freuen wir uns also auf wahnwitzige Online-Schlachten, in denen gleich mehrere der Stahlkolosse antreten. **PET**

Half-Life Gunman

Genre: 3D-Action **Hersteller:** Rewolf/Valve
Termin: Oktober 2000 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

Petra Schmitz: »Klasse, was Rewolf bereits aus der angestaubten Half-Life-Engine gekitzelt hat. Und ich bin mir sicher, dass die Jungs noch mehr in petto haben. Der General könnte zu meinem Lieblings-Bossgegner werden.«