

Angriff des Underdogs

Half-Life Gunman



Auf den Spuren von Half-Life: Mit spektakulärem Leveldesign, innovativen Waffen und Action der harten Gangart gelingt einem internationalen Team von Spielefreaks ein bombastisches Baller-Festival.

Inhalt

Mega-Test	66
Technik-Check	70
Kleine Monsterkunde	72
Die wichtigsten Schussmodi	76
Taktiken	224



Der **Bergbau-Planet Ferren** ist alles andere als kohlschwarz, sondern überzeugt durch schräge Monster und leuchtende Farben (1024x768, Direct 3D).

Sie sind die Underdogs. Anfangs gibt keiner ihnen eine Chance. Die anderen haben den teuren Maschinenpark, das Personal und die Ressourcen. Und trotzdem stehen sie am Ende als Gewinner da. Die Rede ist von den Machern des 3D-Action-spektakels **Gunman Chronicles**. Denn hinter den toll aufgebauten Levels und innovativen Waffensystemen, den witzigen Ideen und gemeinen Gegnern stecken keine renommierten Designer, die im Stile eines John Romero eimerweise Geld aus den Fenstern werfen. Sondern 15 begeisterte Spielefreaks aus aller Welt, die sich unter dem Namen Rewolf (Name des Gründers Herb Flower rückwärts) zusammengeschlossen haben. Ursprünglich wollten sie nur eine Singleplayer-Modifikation für **Quake 2**, dann für den Megahit **Half-Life** programmieren. Bis **Gunman** im Laufe des Entwicklungsprozesses immer umfangreicher und anspruchsvoller wurde, und irgendwann

auch die **Half-Life**-Macher Valve endgültig überzeugte. Jetzt erscheint es nach gut drei Jahren Arbeit als eigenständiges Spiel.

General als Gegner

Auch der Gunman ist Außenseiter. Vor Jahren war er Teil des Bataillons jenes legendären Generals, der eroberungslüstern auf dem fernen Planeten Banzure Prime landete. Leider entpuppte sich der scheinbar friedliche Himmelskörper (laut schick gerendertem Introfilm) schnell als Hort hungriger Monsterpflanzen. Der General und seine Mannen verschwanden offenkundig als Ballaststoff im Gemüseagen. Nur einem Elitekämpfer gelang knapp die Flucht – diesen wackeren Soldaten steuern Sie später mit Maus und Tastatur aus der bewährten Ich-Perspektive.

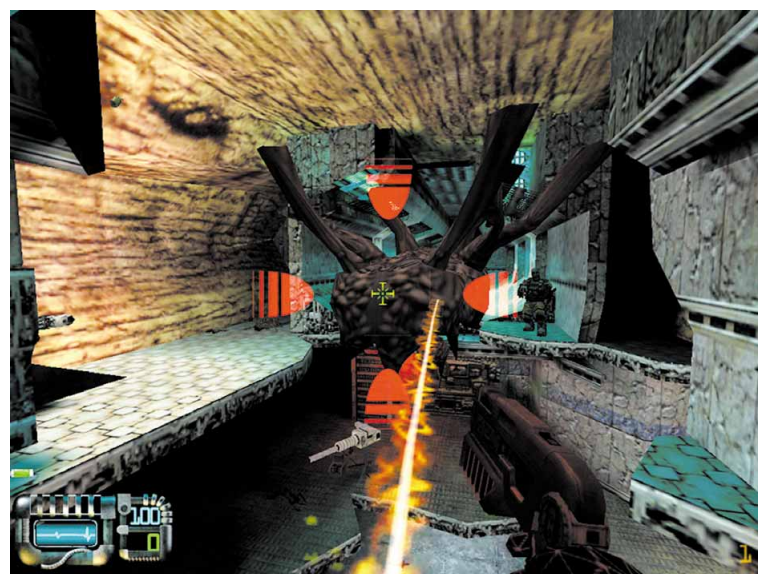
Das eigentliche Spiel beginnt ein paar Jahre nach der Katastrophe im All. Ähnlich wie in **Half-Life** stehen Sie in einer Kabine und gucken sich 3D-Labo-

ratorien aus dem Fenster an. Es folgt eine kurze waffentechnische Einweisung. Dann geht es richtig los: Von Banzure Prime dringen ungewöhnliche Funksignale. Wenig später landen Sie mit schwer bewaffneten Kollegen zwischen grasenden

Kulleraugen-Dinos und morschen Dschungeltempeln erneut auf dem Planeten – mitten in einer hochexplosiven Falle. Und sind schon wieder auf sich allein gestellt! Rasch stellt sich heraus, dass die Kollegen von einst auf mysteriöse Weise doch



Auf Video-CD:
Video-Special



Eine **Alien-Königin** greift sowohl die Schergen des Generals wie auch Sie an (800x600, OpenGL).

überlebt haben und Sie für einen fiesen Fahnenflüchtling halten. Zusammen mit dem General sinnen sie auf Rache. Und wo man schon am Kämpfen ist, darf es doch auch gleich die Herrschaft über die bekannte Galaxie sein. Sie sind allein auf einem feindlichen Planeten und die letzte Hoffnung der Menschheit. Des Generals Elitesoldaten sehen in Ihnen den Erzfeind, böse Aliens eine Zielscheibe, wilde Echsen eine Zwischenmahlzeit – schlimmer geht's nicht.

Rauch und Schall

Gleich nach ein paar Minuten fliegt das erste Gebäude in die Luft – ab da scheppert, explodiert und raucht es fast ständig. Wo spektakuläre Explosionen in anderen Titeln eher mal die Ausnahme sind, treibt **Gunman** den Adrenalinspiegel so immer wieder hoch. Da krachen Sie durch brüchige Gänge mehrere Etagen in die Tiefe, rings um Sie herum versinkt der scheinbar sichere Boden plötzlich in Lava, gewaltige Maschinen brechen Feuer spuckend zusammen. Immerhin waren die Entwickler so schlau, streckenweise auch mal für Ruhe zu sorgen und Sie durch finstere Täler oder gespenstisch hallende Röhren zu schicken. Auch einige makabre Scherze, ähnlich den legendären 3D-Szenen mit den Wissenschaftlern aus **Half-Life**, sind enthalten. Beispielsweise stehen Sie unvermittelt im Dunklen. Ein paar Augenbli-



Mit den friedlichen **Wissenschaftlern** aus **Half-Life** hat dieser Herr nichts zu tun – er bewacht seine Anlagen so gut wie möglich und greift sofort an.

cke verstreichen, dann öffnet sich an der Decke eine Luke, höhnisches Gelächter erschallt, und jemand wirft ein halbes Dutzend bissige Mini-Dinosaurier herab. An anderer Stelle, Sie haben gerade eine Alien-Königin ausgeschaltet, bricht deren Ekel-Nachwuchs für kurze Zeit scheinbar in Tränen aus – greift dann aber umso wütender an.

Action steht ganz klar an allererster Stelle, nur sehr selten gibt's mal ein kleineres Rätsel. Beispielsweise können Sie das mörderische Dauerfeuer eines kaputten Panzers nur beenden, indem Sie auf einer Felsnadel einen großen, wackligen Steinbrocken mit einem gezielten Schuss auf den Tank herabstürzen lassen.



In alten **Bergwerksstollen** geht es besonders bleihaltig zu.



Westernschlägerei mit den feindlichen **Weltraumcowboys** – aus der Nähe attackieren Ihre Hauptgegner mit lederbewehrten Fäusten.

Martin Deppe



Feuer frei

Ein guter 3D-Shooter muss für mich vor allem ein prallvolles Waffenarsenal haben, das über Standard-Pistolen und die obligatorische Schrotflinte hinaus-

geht. Ich will nicht einfach nur immer stärkere Wummen, sondern auch Granaten, Minen und Lenkraketen. Half-Life war da schon vorbildlich – Gunman setzt spürbar noch einen drauf, spendiert mir sogar einen Panzer.

Und für fast jeden Gegnertyp gibt's ein maßgeschneidertes Gegenmittel. Das Rumexperimentieren mit den verschiedenen Waffenfunktionen und Taktiken macht mir einen diabolischen Spaß: »Mal gucken, wie die Bies-ter auf diese Munition reagieren...«

Tiefe Täler

Das Programm besteht aus fünf Abschnitten. Nach dem Start auf der Raumstation und der Dschungelwelt geht es, unterbrochen von einer 3D-Zwischensequenz, auf den bizzarr bunten Planeten Ferren. Dort legen Sie sich mit dem Zentralcomputer einer alten Bergbau-Kolonie an, der seine eigenen Vorstellungen von Machtverteilung hat. Anschließend folgt ein Abstecher in die West Canyons – Half-Life-Veteranen und Counterstrike-Fans fühlen sich

in den engen Tälern sofort heimisch. Dort sind Sie nicht nur zu Fuß unterwegs, sondern lassen es in einem Panzer mit schweren Kanonen mal so richtig pyrotechnisch krachen.

Zum Abschluss geht es gegen den Endgegner und einige Alien-Königinnen in ein abgestürztes Raumschiff mit Laboratorien, spinnenverhangenen Gängen und seltsamen Maschinen. Die Levelabschnitte klappern Sie größtenteils hintereinander ab. Nur an wenigen Stellen sind sie komplexer angelegt; verlaufen kann man sich da aber ebenfalls nicht. Übrigens folgt **Gunman** in Sachen Umfang nicht dem bedauerlichen Trend zum Eintages-Vergnügen à la **Star Trek Voyager** – im Solomodus sind Sie mit dem Programm ungefähr so lange beschäftigt wie seinerzeit mit **Half-Life** oder **Unreal** (etwa 35 Stunden).

Waffen nach Maß

Das Waffensystem ist die wichtigste Innovation in diesem Spiel: Die Schussmodi sämtlicher Knarren können Sie weitgehend Ihren individuellen Vorlieben sowie an besondere Feinde anpassen. Jede hat ein – angesichts der Optionen sehr übersichtliches – Bildschirm-



An einer Stelle kämpfen Sie gemeinsam mit Robotern gegen fiese Aliens.



Einen großen Teil des Spiels verbringen Sie nicht in engen Gängen, sondern unter dem Sternenhimmel fremder Planeten.

menü. Darin bestimmen Sie, ob die Torpedos des Raketenwerfers geradeaus fliegen oder

sich auf Ziele aufschalten. Ob sie beim Einschlag oder zeitverzögert detonieren, mit direkter Sprengwirkung oder als Streubombe. Bei einer Schleuder für chemische Flüssigkeiten legen Sie den Druck fest, sowie das Mischungsverhältnis von Säure und Lauge. Das hat teils dramatische Auswirkungen auf den Schaden beim Feind. Insbesondere einige Aliens reagieren auf bestimmte Flüssigkeiten extrem allergisch. Die Energiepistole verschießt unterschiedlich breite Plasmakugeln, mit einem Upgrade mutiert sie sogar zum Scharfschützengewehr. Andere Extras wie die gewohnten Unsichtbarkeits-Bonbons oder Quaddamage-Pillen gibt's in **Gunman** übrigens nicht.

Heißes Rattern

Einen eher unwillkommenen Extramodus haben einige Schießprügel, wenn Sie zu lange damit feuern und die Dinger überhit-

Technik-Check

Die Hardware-Ansprüche liegen etwa zehn Prozent über denen von Half-Life (dessen leicht modifizierte Engine verwendet wird), weil für die Spielfiguren mehr Polygone und einige Spezialeffekte zum Einsatz kommen. An Grafikschnittstellen werden Software, Direct-3D und – am besten – Open-GL angeboten. Ihr Prozessor sollte mindestens 400 MHz Taktfrequenz haben, erst dann läuft Gunman richtig gut.

Festplatte/RAM

Gunman lässt nur eine Vollinstallation zu. Unser Testmuster benötigte etwa 360 MByte, also etwas weniger als Half-Life. Für ein flüssiges Spiel sollten mindestens 128 MByte im Computer stecken. Mit nur 64

MByte kommt wegen gelegentlichem Ruckelns keine rechte Freude auf. Die Nachladezeiten bei den Levelwechseln sind erfreulich kurz.

Tuning-Tipps

TIPP 1: Verwenden Sie, wenn möglich, Open-GL als Grafik-Schnittstelle, unter Direct-3D läuft Gunman nicht so flott.

TIPP 2: Die einzig wirklich wirksame Tuning-Möglichkeit ist das Heruntersetzen der Auflösung. Mit 640 mal 480 Bildpunkten sieht Gunman aber immer noch imposant und detailliert aus.

TIPP 3: Deaktivieren Sie alle Soundoptionen wie A3D, EAX oder High Quality Sound. Das schafft zusätzliche Leistungsreserven.

Die Performance-Tabelle

		Voodoo 1	Rage 128	Matrox G400	Voodoo2	TNT 1	TNT 2	Voodoo 3	Geforce 256
P200 MMX	640x480	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
PII/300	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■
AMD K6-2/450	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■
PIII/550	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■
Athlon 500	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■
PIII/700	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■
Athlon 700	800x600	□	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768	□	■	■	■	■	■	■	■

□ nicht möglich, bzw. nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

zen. Dann hört das Maschinen-
gewehr gar nicht mehr auf zu rat-
tern und verputzt schlimmsten-
falls auf einen Schlag sämtliche
Munitionsvorräte. Und aus einer
Stromstrahl-Kanone flutscht
schon nach kurzer Zeit ein großer
Energieball – der netterweise
aber besonders viel Schaden in
der Gegnerschar anrichtet. In der
Praxis tut das neuartige Waffen-
system dem Spielspaß spürbar
gut. Wir haben beim Test zwar
an einigen Knarren schnell die

fen größtenteils in wilder Cow-
boy-Aufmachung an, gelegent-
lich auch zusammen mit dick
vermummten Raketen-Spezia-
listen oder scheinbar aus **Mad
Max** geflohenen Minihub-
schrauber-Piloten. Dem General
begegnen Sie im Spiel nur
an ganz wenigen Stellen per-
sönlich. Gelegentlich dürfen Sie
aber eine seiner fanatischen An-
sprachen als 3D-Hologramm in
Hightech-Labors oder als Bild
auf einem TV-Monitor verfol-
gen. Davon abgesehen haben
Sie es je nach Planet mit einem
wilden Mix aus Dinosauriern,
Raketen schießenden Robotern
und teils sehr bizarren Außer-
irdischen zu tun. Zwischen-
durch treffen Sie auch mal auf
fiese Obermotze, etwa dem
großartig animierten Riesen-
Dino in der ersten Welt oder
einen Raumschiff-Bomber in
der zweiten.

Große Teile der insgesamt
überzeugenden KI stammen
aus **Half-Life**. Besonders deut-
lich wird das am Fluchtverhal-
ten der Gegner. Die gehen wie
die Soldaten im Meisterwerk
von Valve in Deckung, weichen
geschickt Schüssen aus und
versuchen nach schweren Tref-
fern auch mal die Flucht. Bei
Granatenbeschuss reagieren

Kleine Monsterkunde



Ihre eigent-
lichen Geg-
ner tragen
Cowboyhut und
hören auf das Kom-
mando des schurki-
schen Generals.

Der **Stahlkrieger** mit
dem blauen Riesen-
auge ist wie die
meisten Roboter nur
in größeren Gruppen
eine echte Gefahr.



Der **Riesen-Dino** ist hungrig
und unverwundbar – um dem
Biest zu entkommen, müssen Sie sich
etwas einfallen lassen.

Abgefahren: Dieser
seltsame **Außerirdi-
sche** hat es faust-
dick hinter den vie-
len Ohrmuscheln –
er schießt mit ziel-
suchender Bio-
Masse.



Der **Panzer** ist problemlos steuerbar und lässt es dank
Kanone und Maschinengewehr ordentlich krachen.

optimale Betriebsart gefunden
und nie wieder verändert. An an-
deren haben wir aber immer wie-
der gebastelt und für bestimmte
Gegner unterschiedliche Konfi-
gurationen ausprobiert – das gilt
vor allem für den Raketenwerfer
und die Chemieschleuder.

Wild, Wild West

Die Hauptfeinde in **Gunman**
sind Ihre Ex-Kollegen. Die grei-

sie leider mit dem gleichen
sinnlosen Verzweiflungsmanö-
ver – hinknien und Hände vor
die Augen. Koordinierte Atta-
cken, wie sie im großen Bruder
vorkommen, haben wir nicht
gefunden. Allerdings setzt das
Programm auch viel stärker auf
wilde Massenschlachten, die
wenig Spielraum für kluge
Manöver lassen. Besonders gut
gefallen uns übrigens einige
der Animationen. Die hauchen
den 3D-Figuren immer wieder

Leben ein – zum Beispiel gibt's
einen putzigen Mini-Stahlkrie-
ger, der wie ein aufgeschreck-
tes Huhn durch die Gegend
wackelt.

Vorsprung dank Texturen

Das Programm nutzt die glei-
che Engine wie **Half-Life**. Er-
kennbare technische Änderun-
gen hat Rewolf zwar nicht
vorgenommen, trotzdem wirkt
die Grafik an vielen Stellen

Petra Schmitz



Nur ballern?

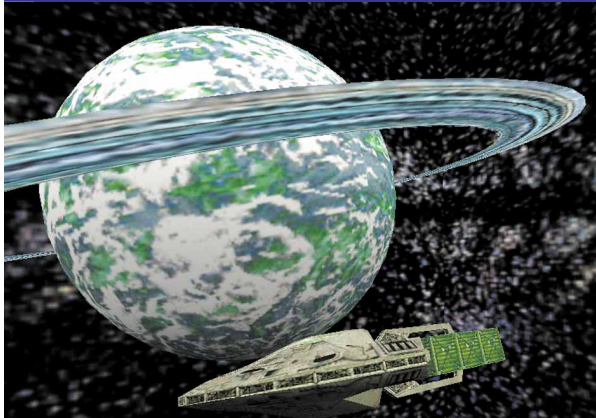
Irgendwie werde ich nicht
so recht warm mit Gun-
man. Meine Ansprüche an
die Story in 3D-Shootern
sind durch Spiele wie Star
Trek Voyager, Deus Ex und
nicht zuletzt Half-Life derart gestiegen, dass
ich eine wirklich packende Handlung hier
ganz stark vermisste. Andere Titel (etwa Voya-
ger) bringen durch bessere Zwischensequen-
zen und ordentlich Kinopathos mehr Drama-
turgen und Motivation ins Spiel.

Was Levels und Waffenvielfalt angeht, hat
Rewolf allerdings ein kleines Meisterwerk
geschaffen. Mit mehr Augenmerk auf die Story
hätte aus Gunman ein erstklassiges Spiel wer-
den können. So ist es nur ein sehr gutes.



In engen **Canyontälern** werden Sie von durchgeknallten **Raketenwerfer-Soldaten** aus der Ferne beschossen.

Typische Cutscene: Blinder Passagier



In einem Raumschiff des fiesen Generals fliegen Sie zu einem anderen Planeten. Unterwegs erfahren Sie etwas über seine Pläne, werden in Ihrem Container abgesetzt – und von wilden Schüssen gehörig aufgeschreckt.

spektakulärer. Die Entwickler verwenden fast durchgehend feiner aufgelöste Texturen. Insbesondere die ersten beiden Planeten zeigen teilweise sehr schön gezeichnete Wandverkleidungen. Außerdem sind einige der Level-Abschnitte deutlich größer. Neue Daten werden übrigens wie im Vorbild an verwinkelten Gängen oder Schleusen in den Speicher geladen. Vor allem auf dem dritten Planeten, der Canyon-Welt, sind Sie in riesigen Tälern unterwegs, einmal legen Sie sich über einem gewaltigen Staudamm mit einem Helikopter an. Auch in den Menüs kennen Fans von Gordon Freeman sich sofort aus. Ob Grafik-Optionen oder Steuerung: Sie sind identisch aufgebaut. Eine Schnittstelle, über die künftige Solo- und Multiplayer-Erweiterungen ohne größere Schwierigkeiten aufgerufen werden können, ist übrigens schon enthalten.

Pistolen-Mann in Deutschland

Ende November soll **Gunman** im Laden stehen. Hierzulande wird zunächst einmal die ungekürzte US-Fassung mit englischer Sprachausgabe und deutschem Handbuch veröffentlicht. Später kommt eine vollständig übersetzte Version auf den Markt. In der sollen Sie statt auf menschliche Gegner auf Robotersoldaten tref-

Peter Steinlechner



Adrenalin pur

An alle PC-Spieler mit schwachem Nervenkostüm: Vorsicht! Derart aufreibende 3D-Action wie in **Gunman** gab es schon länger nicht mehr. Pausenlos fliegt irgendwas in die Luft und mir um die Ohren, die Gegner sind ebenso zahlreich wie herausfordernd. Glanzlicht neben den spektakulär designten Levels sind vor allem die vielfältigen Waffen – einfach klasse, was die Entwickler sich da ausgedacht haben. Grafisch sieht man der Half-Life-Engine die Jährchen inzwischen zwar an, vor allem die Farbeffekte wirken teils arg künstlich. Aber immerhin haben die Designer hier wirklich alles rausgeholt. Mein Highlight: die oft extrem liebevoll gestalteten Texturen.

Verwirrte Cowboys

Das größte Manko ist die recht wirre und wenig originelle Story um den General. Das spielt zwar letztlich keine so große Rolle, weil ich sowieso auf alles und fast jeden schieße – aber deutlich mehr hätte Rewolf da in Sachen Motivation schon rausholen können. So richtig mag ich mich auch nicht damit anfreunden, ausgerechnet auf angeblich fernen Planeten gegen Canyon-Cowboys anzutreten. Sei's drum, wer Action vor allem dann mag, wenn sie hart und schnell und effektiv ist: unbedingt zugreifen.

fen, sämtliches Blut wird entfernt. Das Programm enthält einen Multiplayer-Modus mit fünf Deathmatch-Levels sowie einen für Panzerschlachten. Weil die in unserer Testversion noch fehlen, reichen wir die Mehrspieler-Wertung nach, voraussichtlich schon im nächsten GameStar. **PS**

Gunman Chronicles

Genre:	3D-Action	Preis:	ca. 80 Mark
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	Hersteller:	Valve/Rewolf
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Festplatte:	ca. 100 bis 350 MByte
Multiplayer:	16 (LAN, www)	Spieler:	Einer
3D-Karten:	<input type="checkbox"/> Voodoo 1 <input type="checkbox"/> Voodoo 2 <input type="checkbox"/> Voodoo 3 <input type="checkbox"/> Riva TNT <input type="checkbox"/> Riva TNT2 <input type="checkbox"/> Geforce <input type="checkbox"/> Matrox G400 <input type="checkbox"/> Rage 128		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium II/233 16 MByte RAM, 8fach CD	PII/300, 64 MB, 8xCD, 3D-Karte oder PII/400, 64 MB, 8x CD	Pentium II/500 128 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik		Gut
Sound		Gut
Bedienung		Sehr gut
Spieltiefe		Gut
Multiplayer	Noch nicht testfähig	



Rasanter Ego-Shooter für Action-Puristen.

Präsentiert das Gewehr!

Die wichtigsten Schussmodi von Gunman

GAUSSPISTOLE

Waffe: Gausspistole Munition: Plasmaladungen Schussmodi: 4
Besonderheit: Allroundwaffe, große Reichweite, zu Scharfschützengewehr aufrüstbar.



Einstellung: Rapid
(Schnellfeuermodus)
Schaden: 10



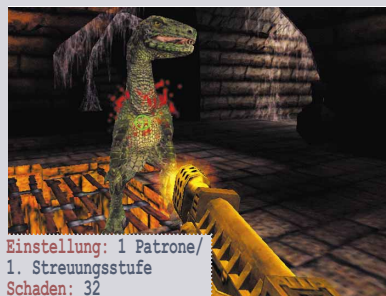
Einstellung: Charge
(Aufladmodus)
Schaden: 50



Einstellung: Sniper
(Scharfschützenmodus)
Schaden: 40

SCHROTGEWEHR

Waffe: Schrotgewehr Munition: Schrotpatronen Schussmodi: 16
Besonderheit: Allroundwaffe, kurze Reichweite, lange Nachladezeit



Einstellung: 1 Patrone/
1. Streuungsstufe
Schaden: 32



Einstellung: 2 Patronen/
2. Streuungsstufe
Schaden: 48



Einstellung: 4 Patronen/
1. Streuungsstufe
Schaden: 80

MASCHINENGWEHR

Waffe: Maschinengewehr Munition: MP-Geschosse Schussmodi: 3
Besonderheit: Allroundwaffe, mittlere Reichweite, kann überhitzen, mit Kühler



Einstellung: Normal
Schaden pro Treffer: 10



Einstellung: Schnellfeuer
Schaden pro Treffer: 10



Waffe im Überhitzungs-
zustand, Kontrollverlust

In Gunman haben Sie scheinbar nur neun Waffen zur Verfügung. In Wahrheit verbirgt sich dahinter aber eine ganze Batterie an Kriegsgerät. Denn jeder Schießprügel lässt sich mindestens dreimal modifizieren – einer sogar 625 Mal. Wir zeigen Ihnen die wichtigsten sechs Waffen mit jeweils drei typischen Konfigurationen.

ELEKTROGEWEHR

Waffe: Elektrogewehr Munition: Batterien Schussmodi: 64
Besonderheit: gut gegen Roboter, Reichweite variabel, kann überhitzen



Einstellung: Reichweite 3, Kraft 3, Volt 3
Schaden: 14



Einstellung: Reichweite 1, Kraft 4, Volt 4
Schaden: 18



Einstellung: Reichweite 4, Kraft 1, Volt 4
Schaden: 20

GRANATWERFER

Waffe: Granatwerfer Munition: Granaten Schussmodi: 36/4
Besonderheit: Granaten einzeln zündbar, gut gegen fliegende Objekte, hohe Reichweite



Einstellung: Zündung bei Aufprall, zwei Granaten (Spiral)
Schaden: 240



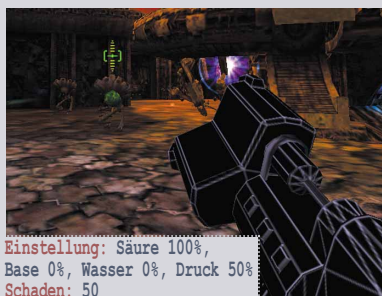
Einstellung: Zielsuche an, Zündung bei Aufprall
Schaden: 120



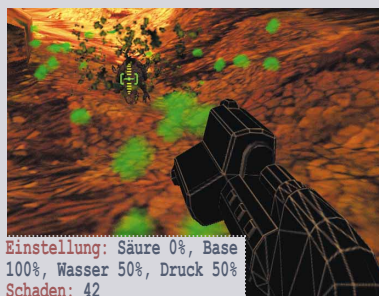
Einstellung: Splittergranate
Schaden: 120
(30 pro Splitter)

CHEMIKALIENGWEHR

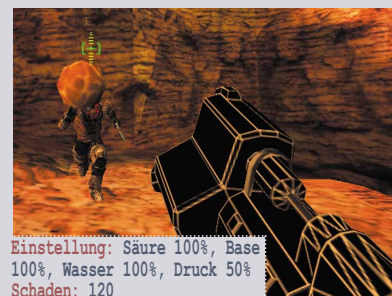
Waffe: Chemikaliengewehr Munition: Säure, Base, Wasser Schussmodi: 625
Besonderheit: besonders effektiv gegen Aliens, mittlere Reichweite



Einstellung: Säure 100%, Base 0%, Wasser 0%, Druck 50%
Schaden: 50



Einstellung: Säure 0%, Base 100%, Wasser 50%, Druck 50%
Schaden: 42



Einstellung: Säure 100%, Base 100%, Wasser 100%, Druck 50%
Schaden: 120