

Der Kult geht weiter

# Half-Life Gunman

**Ebenso spektakuläre wie interaktive Levels, innovative Multifunktionswaffen und tolle Grafiken: Ein unbekanntes Team programmiert eine »Total Conversion« für Half-Life, die eigentlich ein neues Spiel ist.**

Es ist nicht taufrisch, seine Grafik lässt keine Kinnlade mehr nach unten klappen – aber trotzdem ist **Half-Life** immer noch beliebter als jedes andere 3D-Actionspiel, egal ob es **Quake 3** oder **Unreal Tournament** heißt. Lange Zeit lag das an der genialen Solo-Kampagne, mittlerweile steht dank der Multiplayer-Modifikation **Counter-strike** der Mehrspieler-Modus im Vordergrund. Doch das könnte sich bald erneut

ändern: Mit der Solo-Erweiterung **Gunman**. Die bietet Singleplayer-Spielspaß pur, ist umfangreicher als die Missions-CD **Opposing Force** und bietet komplett neue Grafiken, andere Gegner, innovative Kampfgeräte und spektakuläre Levels.

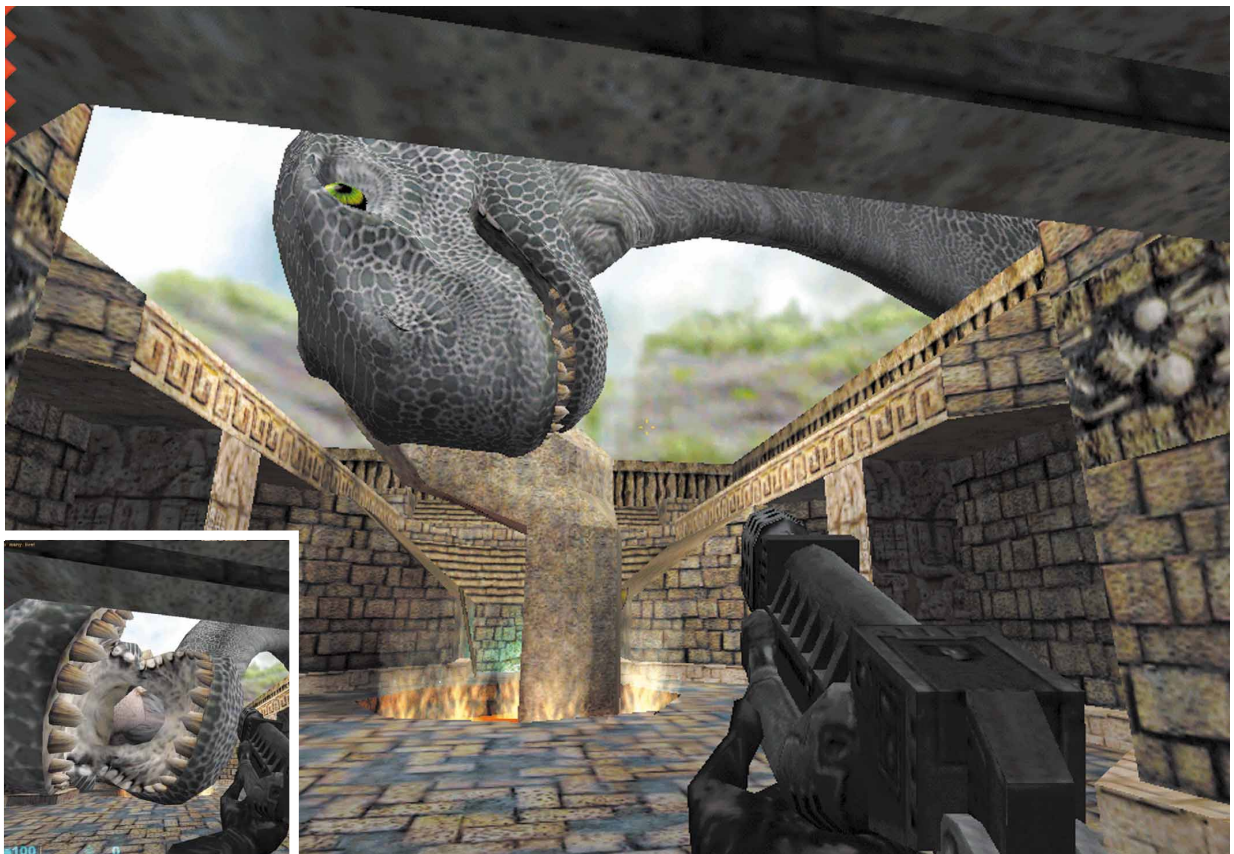
## Globales Team

Hinter **Gunman** steckt ein buntes Team aus begeisterten Spielern, Hobby-Entwicklern und Neu-Profis. Die

nennen sich mittlerweile Re-wolf Software. Das Kernteam arbeitet in einer Garage in Salt Lake City, der Rest per Internet und E-Mail in aller Welt; der Haupt-Leveldesigner Stefan Baier (18) stammt aus Deutschland.

Längst hat **Half-Life**-Hersteller Valve das Potenzial erkannt: Das Programm soll diesen Herbst als Glanzlicht einer offiziellen Addon-CD erscheinen; außerdem werden Sie dort bekannte Er-

weiterungen wie **Counter-strike** finden. **Gunman** hat aber weder mit der Handlung noch mit dem Universum des Gordon Freeman etwas zu tun, sondern nutzt lediglich Valves Grafik-Engine und die grundlegenden KI-Routinen. Ansonsten könnte es als eigenständiges Spiel verkauft werden. Wie wir uns bei einer langen, exklusiven Präsentation in der GameStar-Redaktion überzeugen konnten, hätte es dann keine Pro-



Überraschung! Plötzlich stehen Sie vor einem gewaltigen **Dinosaurier** und müssen vor seinen **Beißerchen** flüchten.



bleme, sich gegen viele Genre-Vertreter durchzusetzen.

## Gunman vs. General

In der Rolle des Weltraum-Elitesoldaten »Gunman« liefern Sie sich einen Kampf mit alten Kollegen. Die mussten Sie vor langer Zeit auf der Dschungelwelt Banzure Prime zurücklassen, jetzt dringen von dort geheimnisvolle Signale zur Erde. Natürlich schickt man Sie los – und prompt begegnen Ihnen die rachsüchtigen Kameraden von einst, angeführt vom General. Mit den Schergen des Cowboyhut-bewehrten Haudogens, mit Aliens und beider Parteien Plan zur Eroberung unserer Welt müssen Sie sich fortan herumschlagen. Und kommen kräftig im All herum. Sobald der erste Planet überstanden ist, geht's – unterbrochen von einer beeindruckenden 3D-Zwischensequenz mit Raumschiffen – weiter nach Ferren, einer alten Bergbau-Kolonie, wo sich zur Feindesschar noch wildgewordene Roboter gesellen. Dann gelangen Sie zu den West Canyons, deren ausgestorbene Täler und Schluchten noch am ehesten an **Half-Life** erinnern, und das große Finale gegen den General steigt in einem mittlerweile vom Erdreich überdeckten, abgestürzten Raumschiff.



In einer versteckten Hütte treffen Sie auf einen beidhändig feuernenden **Corporal** Ihres Hauptgegners.

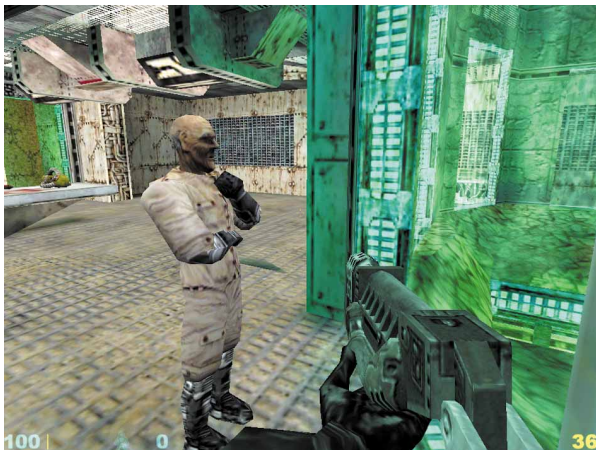
## Schuhgröße 183

Gleich zum Auftakt des Spiels verschlägt es uns den Atem: Wir sind in einem Dschungel unterwegs, waten durch Wasser, hangeln uns an Lianen zu Baumkronen empor, marschieren durch Tempel. Plötzlich sehen wir für wenige Sekunden, wie sich über uns ein gewaltiger Echschwanz bewegt. Die Umgebung wackelt, Stampfen ist zu hören, dann kracht

ein mächtiges Dinosaurier-Bein vor uns durch die morsche Decke, bleibt kurz stehen, zieht sich wieder zurück, nur ein Fußabdruck bleibt zurück. Weiter geht's, wir stehen unter freiem Himmel – und ein riesiger Saurier grinst uns an, pendelt kurz mit dem Kopf und schnappt dann mit Zähnen zu, auf die auch Godzilla stolz wäre.

Solche geskripteten Abenteuer sollen Sie in den prächtig texturierten Umgebungen

von **Gunman** ständig erleben. Da stürzen Meteore ab, Planeten geraten aus ihrer Umlaufbahn. Sie jagen ganze Gebäude in die Luft und erkunden Laboratorien, in denen seltsamste Experimente ablaufen. Zwischendurch verbünden Sie sich mit Robotern und kämpfen gemeinsam gegen Aliens. Einmal lenken Sie sogar einen Panzer durch Canyons – obwohl, wie Stefan Baier uns erzählt, sogar Valve der Meinung war,



Anders als in Half-Life schießt dieser **Forscher** zurück.



Im engen Canyon müssen Sie an **Selbstschussanlagen** vorbei.



Heiße Action in der fremden Bergbauwelt von Ferres, in der fiese Roboter angreifen.



derartiges sei mit der **Half-Life**-Engine nicht zu machen.

### Angriff der Forscher

Abgesehen vom General und seinen Soldaten-Kameraden

kriegen Sie ständig neue Gegner vor die Flinte geschickt. In den Canyons bekommen Sie es mal mit einem wild ballernden Einsitzer-Hubschrauber zu tun,

oder Sie begegnen einer außerirdischen Ekel-Königin, die wie am Fließband ständig neue Krieger produziert. Ähnlich wie in **Half-Life** vertriehen Wissenschaftler in

Laboratorien ihr makabres Tagwerk. Anders als im Valve-Erstlingswerk flüchten die Forscher aber nicht, sobald ihnen blaue Bohnen um die Ohren fliegen, sondern zü-



**Stefan Baier:** »Dann hat Valve angerufen und gefragt, ob wir Gunman nicht auf Half-Life porten wollen.«

## Der Haupt-Leveldesigner im Interview

Stefan Baier ist als Lead Level Designer der kreative Geist hinter den beeindruckenden Levels von Gunman. Etwa 60 Prozent der Maps stammen von ihm, außerdem koordiniert er per Internet und E-Mail die restlichen. Der 18-Jährige aus Remshalden bei Stuttgart geht zur Schule, später will er vielleicht in der Spieleentwicklung arbeiten.

**GameStar** Wie hat das mit Gunman eigentlich angefangen?

**Stefan Baier** Eingestiegen bin ich vor etwa drei Jahren. Anfangs war das ein Experiment von Herbert Flower, unserem Team-Leader, der einfach ein paar Deathmatch-Levels für Quake machen wollte. Das wurde immer aufwendiger,

da haben wir gesagt, lass uns doch ein Singleplayer-Spiel draus machen. Leider wollte id Software dann keine neuen Total Conversions. Zu dem Zeitpunkt wollten wir schon aufgeben. Und genau in der Woche hat Valve angerufen und uns gefragt, ob wir Gunman nicht auf Half-Life porten wollen.

**GameStar** Wie eng arbeitet ihr mit Valve zusammen?

**Stefan Baier** Das beschränkt sich auf technische Fragen, wir kriegen die Tools und Editoren vielleicht etwas früher, aber werden grundsätzlich nicht anders behandelt als andere Mod-Teams.

**GameStar** Wie viele Leute stecken denn insgesamt hinter Gunman?

**Stefan Baier** Unser Kernteam besteht aus sechs passionierten Entwicklern, die sind alle in Salt Lake City. Wir arbeiten

noch mit anderen Leuten zusammen, die sich unserem Team für eine Aufgabe anschließen, aber keine große Rolle im Entwicklungsprozess spielen.

**GameStar** Wie hat das mit dem Level-Basteln bei dir begonnen?

**Stefan Baier** Schon mit ungefähr zehn Jahren. Ich habe lange Zeit Levels für Doom und Duke Nukem 3D gebaut, und jetzt seit vier Jahren mit den diversen Versionen der Quake-Engine.

**GameStar** Welche Pläne hast du für die Zukunft?

**Stefan Baier** Mal abwarten, was da an Angeboten in mein Postfach flattert. Wahrscheinlich bleibe ich bei Rewolf Software und gehe als Lead Designer nach Salt Lake City. Das hängt vom nächsten Projekt, dem finanziellen Support und meinen Plänen mit der Schule ab.





**Mission im Überblick:** Erst kämpfen Sie gegen den raketenbewehrten Bergbau-Roboter, dann arbeiten Sie sich zur Zentrale vor (achten Sie auf den kleinen Bildschirm), jagen das gewaltige Gebäude in die Luft, und sehen dann in der 3D-Zwischensequenz, wie die gesamte Anlage spektakulär einstürzt.

cken die Machete und gehen zum Gegenangriff über.

Auf jedem Planeten begegnen Sie anderen Monstren. Mit Dinos müssen Sie sich nur auf dem ersten herum-schlagen, später geht's auch

## Das Gunman Bestiarium



Die Gegenschar von Gunman ist ebenso vielfältig wie toll animiert. Hier ein paar Exemplare.

gegen Bergbau-Roboter und vor allem die fiesen Aliens vom Stamm der Xenome.

### Multifunktions-Kampfgerät

Wer in 3D-Aktionspielen gerne tüftelt, testet und die Auswirkungen von Waffensystemen auf Monstertypen untersucht, dem offenbart **Gunman** völlig neue Dimensionen. Eigentlich gibt's gerade mal neun Schießprügel, von der Pistole über die Schrotflinte bis zum Raketenwerfer. Aber die sind vielfältiger nutzbar als jedes Multifunktions-Küchenrührgerät. Beim Raketenwerfer etwa haben Sie (durch Kombinationen) die Wahl zwischen 36 Modi. In einem Bildschirm-Menü bestimmen Sie, ob Sie feindliche Biester per Cluster-Bombardement beharken, einen einfachen Torpedo direkt geradeaus schicken, hitzesuchende oder Infrarot-gesteuerte, einfache oder doppelte Geschosse abfeuern. Bei einer Plasmakanone bestimmen Sie das Mischungsverhältnis zwischen Säure und Lauge, was ebenfalls unterschiedlichste Effekte hat – mal klebt der Geschossklumpen an Wänden, mal ist Nervengas dabei, auf das be-

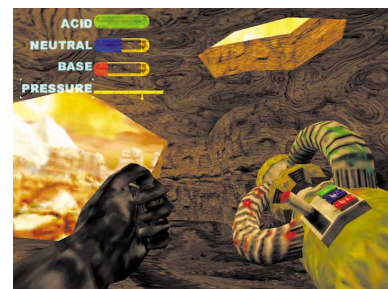
stimmte Alientypen besonders allergisch reagieren.

Für einige Waffen gibt's Extras, wie sie in Ego-Shootern so bisher nicht vorgekommen sind. Beispielsweise einen Kühler für das Maschinengewehr: Solange Sie den nicht gefunden und montiert haben, kann das Kampfgerät in besonders heftigen Schießereien überhitzen – und feuert dann solange, bis das Magazin leer ist.

### Status

Derzeit werkeln die Entwickler noch an den letzten Details. Die meisten Levels sind fertig, allerdings muss Rewolf sich noch um das Feintuning kümmern. Größte Herausforderung ist noch der Level mit dem Panzer – der hat zwar bei uns in der Redaktion schon problemlos funktioniert, allerdings soll darin noch mehr an Überraschungen geboten werden, als es momentan der Fall ist. Aller Voraussicht

nach veröffentlicht Publisher Havas hierzulande eine entschärfte Version, in der – wie bei **Half-Life** – einige allzu deftige Splattereffekte entfernt werden sollen. **PS**



Per **Bildschirm-Menü** konfigurieren Sie die Multifunktions-Kampfgeräte.



Auf dem ersten Planeten Banzure Prime begegnen Sie auch hungrigen **Raptoren**.

## Half-Life Gunman

**Genre:** 3D-Aktion **Hersteller:** Valve/Rewolf  
**Termin:** 3. Quartal 2000 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Peter Steinlechner:** »Wer auf Solo-Aktion steht, der kommt im Herbst nicht um Gunman herum. Leveldesign und Grafiken sind unglaublich ideenreich und liebevoll, und auch die Story verspricht Spannung pur.«