

Der Kult geht weiter

Half-Life Gunman

Ebenso spektakuläre wie interaktive Levels, innovative Multifunktionswaffen und tolle Grafiken: Ein unbekanntes Team programmiert eine »Total Coversion« 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 **Counterstrike** 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.

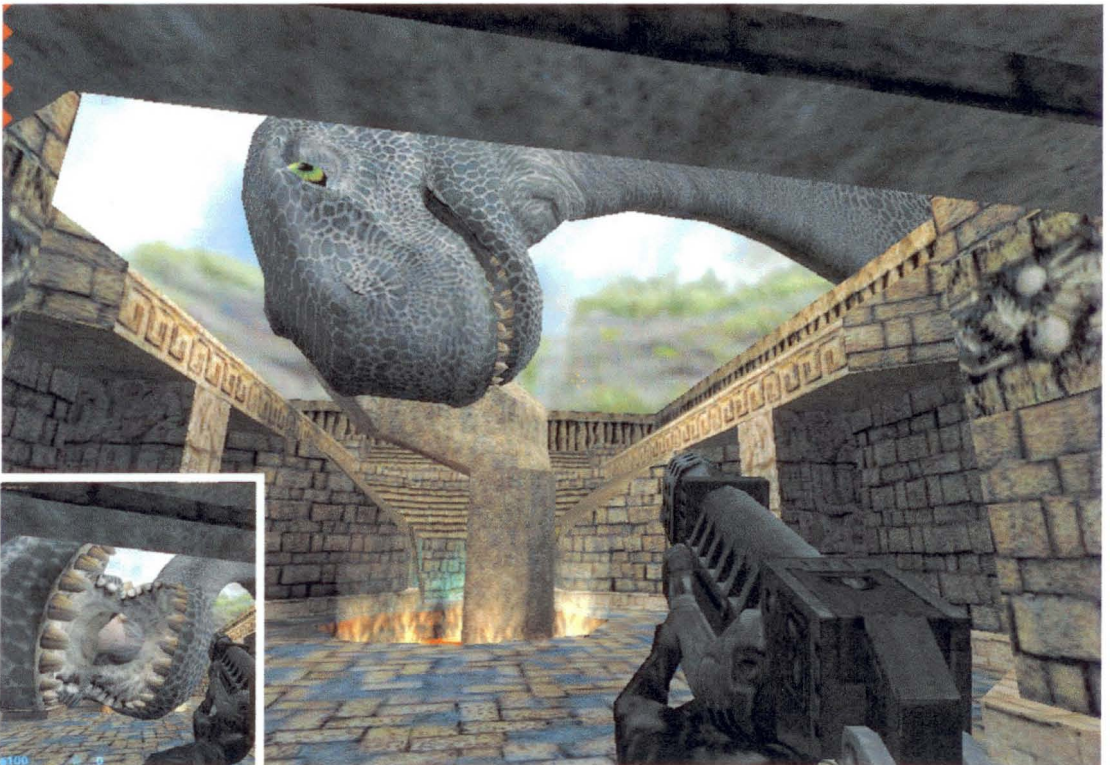
Globales Team

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

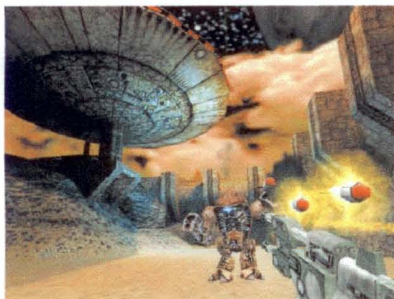
nennen sich mittlerweile **Re-wolf Software**. Das Kernteam arbeitet in einer Garage in Salt Lake City, der Rest per Internet und E-Mail in aller Welt; der Haupt-Leveldesigner Stefan Baier (18) stammt aus Deutschland.

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 **Counterstrike** 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.



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

Das Gunman Bestiarium



Die Gegnerschar 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-Actionspielen gerne tüfelt, testet und die Auswirkungen von Waffensystemen auf Monstertypen untersucht, dem offenbart **Gunman** völlig neue Dimensionen. Eigentlich gibt's gerade mal neun Schießsprügel, 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 Mischungsver-

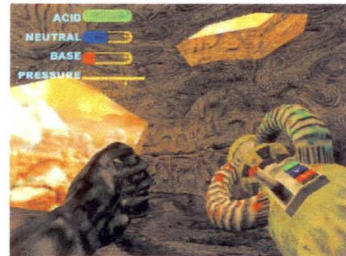
hältnis stimmte Alientypen besonders allergisch reagieren.

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-Kampfgerüste.



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

Half-Life Gunman

Genre: 3D-Action

Hersteller: Valve/Dawolf