

Ach ja, wie einfach ist doch die Welt in 3D-Shootern. Als einsamer Held schlagen Sie sich in einer unbekanntenen Umgebung mit zahllosen Feinden und Monstern herum, immer mit dem Ziel, den Oberfiesling auszuschalten. Ein simples Prinzip, das gut umgesetzt immer wieder für extrem viel Spielspaß sorgt. Das beweist Rewolf Software mit Half-Life: Gunman einmal mehr in eindrucksvoller Manier.

# Odyssee im Weltraum

- ENTWICKLER Rewolf Software
- ANBIETER Havas Interactive
- PREIS Ca. DM 80,-
- USK Noch nicht bek.

## AUF EINEN BLICK

- 4 verschiedene Grafiksets
- 8 konfigurierbare Waffen
- Über 30 Gegnertypen
- Panzerfahrt inklusive
- Abwechslungsreiches Leveldesign

Der Beginn des Spiels ist von der Macht her stark an *Half-Life* angelehnt. Der Protagonist, Major Archer, befindet sich in einer Transportkapsel und wird während der Fahrt über seine Situation informiert, die an den Film *Starship Troopers* erinnert: Sie gehören zu einer Elite-truppe namens Gunman (die übrigens im coolen Südstaaten-Outfit rumstolzieren) und befinden sich im Krieg mit einer schleimig-ekkligen Alienrasse, den Xenomes. Nach einer vernichtenden Niederlage gegen die übermächtig wirkenden Feinde kehren Sie als einer von wenigen Überlebenden zur Raumbasis zurück. Die besagte Schlacht fiel besonders bitter aus, da der General Ihrer Truppen mit zahlrei-

■ GESTATTEN, GUNMAN!  
Derartige Machoposen vergehen dem Helden dank zahlreicher Waffen selbst inmitten von Monsterhorden nicht.



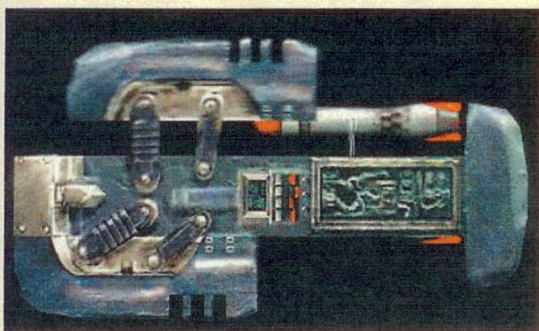
**■ GANZ DUMM  
GELAUFEN**

Ein Frontalangriff ist bei diesem Burschen nicht zu empfehlen, sonst verarbeitet er den Gunman mit seinen Raketen blitzschnell zu Pixelbrei.



**Feuer frei!**

Am Beispiel des Raketenwerfers (M.U.L.E.) zeigen wir die vielfältigen Waffenkonfigurationen von Gunman.



**Feuermodi des Raketenwerfers:**

Launch When Fired	Standardmodus
Launch When Locked	Feuert erst, wenn das Fadenkreuz ein Ziel anvisiert hat
Flightpath Guided	Rakete folgt dem Laserpunkt
Flightpath Homing	Rakete sucht sich ein Ziel
Flightpath Spiral	Abschuss von zwei Raketen, die auf einer helixförmigen Bahn zum Ziel fliegen
Trigger on Impact	Rakete explodiert beim Einschlag
Trigger on Proximity	Rakete explodiert, sobald sie in der Nähe eines Zieles ist
Trigger Timed	Rakete explodiert wie eine Granate
Payload Explosive	Standardexplosion
Payload Clusterbomb	Sechs kleine Granaten explodieren



**Feuermodi der Munition:**

Trigger Timed	explodiert fünf Sekunden nach Abwurf
---------------	--------------------------------------

chen anderen Soldaten in die Hände der Xenomes fiel. Trotz dieses Verlustes gehen die Kämpfe weiter und Sie werden zur Untersuchung eines merkwürdigen Signals auf einen unbekanntem Dschungelplaneten geschickt.

Bevor Sie allerdings richtig loslegen, absolvieren Sie ein Tutorial. Dabei machen Sie sich mit der grundlegenden Steuerung vertraut, die einfach und präzise ausfällt sowie frei konfigurierbar ist. Statt einer sterilen Erklärung band Rewolf Software diese Trainingsmission gleich mit in die Story ein. Nicht schlecht, denn sowohl für Neulinge als auch erfahrene *Half-Life*-Veteranen ist das Tutorial somit nicht langweilig. Neben den diversen Bewegungen Ihrer Spielfigur machen Sie sich auch mit den ersten Waffen sowie deren Feuermodi vertraut und besuchen die Panzerfahrtschule.

Auf dem Planeten angekommen stellen Sie fest, dass Sie in einen Hinterhalt gelockt wurden. Von Ihrem Aufklärungssteam ist nach einem knall-



**DUMM GELAUFEN** Der Hubschraubereinsatz endet für die Angreifer im Fiasko.

nicht genug, befinden sich auf diesem Planeten Dinosaurier, vorzugsweise Fleischfresser, die Sie für einen herzhaften Snack halten. Aber im Gegensatz zu Gordon Freeman sind Sie ja kein wissenschaftlicher Bücherwurm, sondern ein kampferfahrener Soldat und wissen sich trotz des anfänglich dürrtigen Waffenarsenals (Laserpistole, Shotgun) zu wehren. So dürrtig ist aber gerade die Laserpistole auch wieder nicht, was Sie spätestens beim Ausprobieren der verschiedenen



**DA SIEHT MAN, WAS MAN HAT** Trotz der veralteten Grafikengine überzeugen die Lichteffekte in Gunman. Besonders bei Laserwaffen werden die diversen Waffenmodi durch verschiedene optische Gimmicks deutlich.

Zeitgenossen werden aufgrund plötzlich auftauchender Gegner oftmals zusammenzucken und mit dem Herzkasper zu kämpfen haben. Für derartige Adrenalinschübe sorgten bis dato höchstens Spitzenspiele wie *Unreal*, *Wheel of Time* oder *System Shock 2*, was für die Klasse von *Gunman* spricht. Sie werden sich also schnell angewöhnen, vorsichtig durch die Levels zu schleichen und beim Öffnen von Türen eine wirkungsvolle Waffe zu zücken, nur für den Fall, dass ein sabberndes Alien dahinter wartet. *Gunman* bietet aber weit mehr als das Durchsuchen irgendwelcher Gebäude nach dem richtigen Ausgang. Besonders auf dem dritten Planeten, der Wüstenwelt Icnus, durchstreifen Sie großzügige Landschaften. Damit widerlegt Rewolf Software die oft geäußerte Meinung,

dass sich mit der *Half-Life*-Engine keine Außengebiete realisieren lassen. Aber nicht nur in dieser Beziehung, sondern in jeglicher Hinsicht ist die Leistung der Programmierer und Grafiker unglaublich. Was Rewolf aus der altehrwürdigen Grafikengine zaubert, beeindruckte selbst die Chefs bei Valve, die *Gunman* bei der erstmaligen Vorführung gar für Technologiestudien von *Half-Life 2* hielten. Auch die Panzerfahrt-Einlage wurde von Valve zunächst nicht ernst genommen und als programmieretechnisch nicht möglich abgetan. Falsch gedacht, denn nun ist die Fahrt mit dem Stahlkoloss ein Hauptteil des dritten Kapitels und sorgt gehörig für Laune. Und keine Angst, dass dies zu eintönig wird, denn in regelmäßigen Abständen müssen Sie wieder aus dem Vehikel aussteigen und per pedes nach



**Ein spannender, überraschender 3D-Shooter, der meine hohen Erwartungen erfüllt hat.**

Georg Valtin

**MEINUNG**

Wow, was für ein Spaß! Endlich mal wieder ein klassischer Ego-Shooter nach meinem Geschmack. Abwechslungsreiche Levels, fordernde Gegner und innovative Wummen, verpackt in einer guten Story - da lacht das Herz des Actionspielers. Okay, technisch ist *Gunman* nicht das Nonplusultra, aber wer stört sich schon an der alten *Half-Life*-Engine, wenn die Entwickler derart faszinierende Schauplätze damit realisieren? Ich jedenfalls nicht. Und dass ich als besonderes Bonbon mit einem Panzer rumhantieren darf, ist mehr als nur ein Gag, sondern gehört zu den Abschnitten mit dem größten Spielspaßfaktor. Echte Kritikpunkte fallen bei *Gunman* kaum auf. Allerdings hätten ein paar mehr Gegnertypen den letzten beiden Kapiteln gut getan. Darüber hinaus ist die letzte Spielwelt derart komplex ausgefallen, dass einige Zocker sicher schon mal die Orientierung verlieren. Das trübt den hervorragenden Eindruck des gelungenen Ego-Shooters allerdings kaum.

Benzin suchen oder Hindernisse aus dem Weg räumen.

*Half-Life: Gunman* ist insgesamt recht anspruchsvoll, bietet aber mit drei Schwierigkeitsgraden auch für Einsteiger grandiosen Spielspaß. Den soll es ebenfalls im Mehrspielermodus geben, der in der vorliegenden Version allerdings genau wie die Musik noch nicht integriert war. Als besonderes Bonbon wollen die Entwickler einen Tank-Deathmatch-Modus einbauen, bei dem Sie im Panzer gegen mehrere Kontrahenten antreten. Die Systemanforderungen von *Gunman* sind aufgrund der betagten Engine - von einigen Performance-Einbrüchen abgesehen - sehr moderat, weshalb auch Actionfans ohne High-End-Rechner das Spiel in bester Qualität genießen können.

Georg Valtin

Kaum zu glauben, aber wahr: Obwohl die Entwickler *Gunman* als Hobby quasi nebenbei programmierten und die Grafik-Engine etliche Jahre auf dem Buckel hat, muss das Spiel aktuellen Konkurrenten wie *Voyager - Elite Force* nicht nachstehen. Im Gegenteil, denn die Anzahl der überraschend stattfindenden Ereignisse (scripted events) und die Story haben mich von Anfang an begeistert und nicht mehr losgelassen. Steuerung, Optik und Sound lassen ebenso wenig zu wünschen übrig wie das clevere Verhalten der menschlichen Gegner, die auch mal Deckung suchen und geschickt verschiedene Waffen einsetzen. Einzig und allein gegen Ende des Spiels gingen den Entwicklern offensichtlich Ideen oder Zeit aus - aber bis dahin wurde ich fast perfekt unterhalten. Herr Romero, schneiden Sie sich von den Jungs eine Scheibe ab!



**MEINUNG**

**Kompliment an die jungen Entwickler - die sollte man sich merken!**

Florian Stangl

**TESTURTEIL**

**IM VERGLEICH**

Die Alternativen kurz vorgestellt.

**Wheel of Time** 1/2000

Düsterer Fantasy-Thriller mit genialen Lichteffekten und epischer Story.

**Half-Life: Gunman** 12/2000

Erstklassiger Shooter, der konsequent seine Stärken ausspielt. Eines der Action-Highlights des Jahres.

**ST: Voyager** 10/2000

Atmosphärisch gelungener, aber leider sehr kurzer Sci-Fi-Shooter.

**Kiss: Psycho Circus** 9/2000

Unterhaltsame Splatterorgie um die kultverdächtigen Rock-Opas.

**Dalkatana** 7/2000

Die Freundin von John R. ist deutlich aufregender als sein verkorkstes Spiel

**GRAFIK** ..... Sehr gut

Detaillierte Hintergründe und schöne Effekte.

.....

**SOUND** ..... Gut

Knackige Soundeffekte, Musik fehlte noch.

.....

**STEUERUNG** ..... Sehr Gut

Super, Wheel-Mouse für Waffenmodi vorteilhaft.

.....

**MEHRSPIELER** .....

In Testversion noch nicht enthalten.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Half-Life: Gunman**

**BENÖTIGT EMPFOHLEN**

Pentium 133	Pentium II 300
24 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 400 MB	HD: 400 MB

**GRAFIK**

✓ Software	✓ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✓ Aural 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✓ Open GL	

**MEHRSPIELER**

Maximale Anzahl an Spielern	
Einzel-PC 1	Netzwerk 32
Internet 32	
Anzahl der Spieler pro CD	..... 1
CDs pro Packung	..... 1

**STEUERUNG**

Force-Feedback ..... ✗

**88%**

**SPIELSPASS**