

Showdown im All

Für viele ist Half-Life noch immer das beste Action-Spiel aller Zeiten. Eine packende Story, herausfordernde Gegner und der nahezu perfekte Einsatz von kleinen Rätseln machten es zum Klassiker. Jetzt gibt es den inoffiziellen Nachfolger Gunman. Kann das Programm in die Fußstapfen des großen Vorbilds treten? (Nils Matthesen)



Von diesem merkwürdigen Kerl werden Sie aus einer Art Helikopter attackiert

Ursprünglich war Gunman nur als kostenloses Zusatzprogramm für Half-Life geplant. Doch im Laufe der Zeit wurde das Spiel immer umfangreicher und der Aufwand immer größer, so dass sich das Entwicklerteam von Rewolf dazu entschloss, Gunman als Vollpreisspiel zu veröffentlichen.

Die Story ist recht simpel: Vor einigen Jahren waren Sie mit Ihrer Kampftruppe auf einem feindlichen Planeten im Einsatz. Als einziger Überlebender gelang Ihnen die Flucht, so dachten Sie jedenfalls. Nun taucht unvermittelt der für tot befundene, befehlshabende General von damals wieder auf, lockt Sie in einen Hinterhalt und schwört Rache. Ausgerechnet Sie sollen ihn im Stich gelassen haben, weswe-

gen er Ihnen neben fiesen außerirdischen Kreaturen auch Ihre Ex-Truppe der Gunmen auf den Hals hetzt. Von diesen werden Sie nun über verschiedene Planeten quer durch die ganze Galaxie gejagt. Nebenbei will der General natürlich auch noch die Weltherrschaft an sich reißen, weshalb Sie sich erst recht dazu verpflichtet fühlen, ihm das Handwerk zu legen.

Technikprüfung bestanden

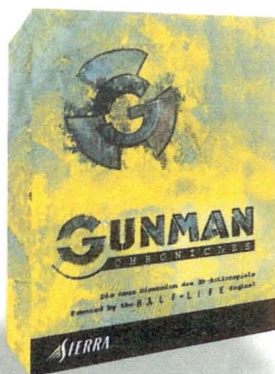
Der erste Deja-vu-Effekt tritt direkt am Anfang auf. Genau wie in Half-Life befinden Sie sich auf dem Weg zu Ihrem Einsatzort, der in diesem Fall auf einer Raumstation liegt, und können sich erst mal in Ruhe ein wenig umgucken. Dabei fällt direkt auf, dass alles aus der inzwischen in die Jahre gekommenen Half-Life-Technik herausgeholt wurde. Insbesondere die feinen Texturen stechen ins Auge, und später im Spiel können Sie über spektakuläre Lichteffekte und vor allem über die gewaltigen Endgegner staunen. Trotz allem kann insbesondere die Grafik der Level nicht mit moderneren Vertretern des Genres, wie zum Beispiel Star Trek Voyager, mithalten. Dafür sind die Systemansprüche auch nicht so groß: Mit einer 400-MHz-CPU und einer 3D-Karte läuft's flüssig.

sonders achten, denn alle neun erhältlichen Waffen verfügen über unzählige Konfigurationsmöglichkeiten. So können Sie beispielsweise das Elektrowehr je nach Situation in Sachen Reichweite, Kraft und Voltzahl verändern oder Ihre Laser-Pistole in ein Scharfschützengewehr verwandeln. Viel Zeit werden Sie aber im Spiel dafür nicht haben, denn Gunman wird Ihren Adrenalinspiegel permanent am oberen Limit halten. Es gibt plötzliche Explosionen, Raumschiffe bombardieren Sie, Decken brechen ein, Sie zucken wegen eines lauten Geräusches zusammen und flüchten vor überdimensionalen Monstern. Manchmal werden Sie sich wie ein gehetztes Tier vorkommen.

Harte Gegner

Der Schwierigkeitsgrad trägt einiges dazu bei, selbst in der mitt-

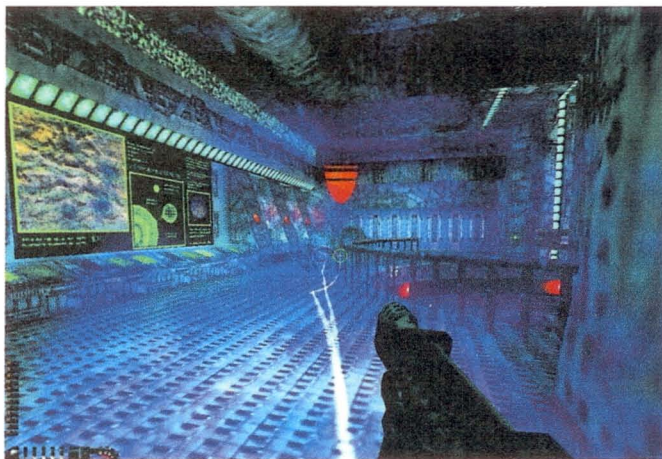
leren Einstellung sollten Sie sich möglichst schnell die Position der Schnellspeichertaste einprägen. Die Dinos, Aliens, Roboter und die Cowboy-ähnlichen Schergen des Generals wissen nämlich ziemlich genau, wie man Ihnen am effektivsten Schaden zufügt. Mit präzisen Schüssen, hinterhältigen Attacken und cleveren Ausweichmanövern versuchen die Gegner, Sie zu zermürben. Glücklicherweise hegen Ihre Kontrahenten aber auch untereinander keine Sympathie. Betreten Sie einen neuen Abschnitt, empfiehlt es sich deshalb des Öfteren, erst einmal abzuwarten und zu beobachten, wie sie sich gegenseitig bekämpfen. Danach erledigen Sie den



Preis/Leistung ● gut
Qualität ● sehr gut
Fazit: Würdiger Nachfolger von Half-Life, mit permanenter Action und fordernden Gegnern
Preis: ca. 80,-DM
Hersteller: Valve/Rewolf
Info: Tel.: 06103/99400
www.rewolfsoftware.com/gunman

Innovatives Waffensystem

Am Ziel angekommen, geht's direkt los: Meteoriteneinschlag! Auf der Flucht werden Sie ausführlich mit der Steuerung vertraut gemacht und im Umgang mit den Waffen geschult. Auf die Waffen-Lektion sollten Sie be-



Mit Lichteffekten wurde in Gunman nicht geizt