

Thomas anders

CONDEMNED

Ein Shooter ohne Schießereien ist ja eigentlich ein Widerspruch ins sich. Doch in diesem Spiel ist einiges nicht so, wie Sie vielleicht denken.

Wo tote Vögel sind, da sind früher oder später auch tote Menschen. Denn als im Ego-Shooter **Condemned** immer mehr Federvieh verendet und zeitgleich immer mehr Menschen wahnsinnig werden und mordend durch die Straßen ziehen, droht Amerika ins Chaos zu stürzen. Sie suchen nach der Ursache für die Aufstände, nach einem Serienmörder und... nach Ihrer Dienstwaffe.

Rohr verlegt

FBI-Agent Ethan Thomas jagt den »Matchmaker«, einen Serienmörder, der junge Frauen grausam erwürgt. Als der Killer mit Thomas' Waffe zwei Polizisten erschießt, findet sich der FBI-Agent zwischen den Fronten wieder: Von der Polizei wegen Mordverdachts gesucht, muss er den Wahnsinnigen stellen, um seine Unschuld zu beweisen. Doch wie, ohne Pistole? Eine neue Waffe ist in **Condemned** schnell gefunden, denn Sie können Metallrohre, Dachlatten und was Ihnen sonst so in die Hände fällt als Schlagwerkzeug benutzen. Mit einer Schaufel in der Hand machen Sie sich auf die Suche nach dem Matchmaker – und stoßen schnell auf ähnlich bewaffnete Gegner. Denn in den Straßen

der Slums, in denen der FBI-Agent auf die Suche geht, verfallen Junkies und Obdachlose in einen hemmungslosen Tötungsrausch. Eine Seuche, die in Verbindung mit den toten Vögeln in der Gegend steht? Massenpsychose? Zum Grübeln hat Thomas keine Zeit: Ständig wird er von knüppelschwingenden Irren überfallen. Statt wilder Klickorgien gibt's in **Condemned** ein simples Kampfsystem: Sie können aus zwei Richtungen zuschlagen, blocken, treten und Gegner mit einem aufladbaren Elektroschocker bearbeiten. Dabei geht Thomas nicht zimperlich mit seinen Kontrahenten um: Blut spritzt, Zähne fliegen, schließlich richtet der FBI-Agent seine Gegner mit vier »Finishing Moves« regelrecht hin.

Film noir

Durch Gewaltgrad und Erzählweise richtet sich **Condemned** an ein erwachsenes Publikum: Surreale Zwischensequenzen und überraschende Wendungen erzeugen eine dichte Atmosphäre. Allerdings trüben Designfehler die Stimmung. Thomas bewegt sich viel zu langsam, kann nicht springen, sich nicht ducken und wirkt für Shooter-Veteranen daher wie ein alter Mann. Fahndungs-



Pistolen und Gewehre sind sehr selten und schon nach wenigen Schüssen leer.

utensilien wie UV-Lampe oder Laserabtaster kommen nur an vom Spiel vorgesehenen Stellen zum Einsatz, wirkliches Detektivgefühl kommt nicht auf. Das alles sind wohl Altlasten der Konsolenfassung. Bei der macht auch Grafik im 16:9-Format

Sinn, am PC wünscht man sich hingegen die schwarzen Balken weg – wir sind ja nicht im Kino. Doch besonders Filmfreunde, denen **Sieben** oder **Saw** gefällt, werden an **Condemned** ihre düstere Freude haben.

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: C73



Wir sichern Spuren – aber nur da, wo es das Spiel auch vorsieht.

CONDEMNED EGO-SHOOTER

PUBLISHER	Monolith / Sega	RELEASE (D)	31.3.2006
SPRACHE	Englisch (dt. Untertitel)	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 20 S. Handbuch	USK	Kein Kennzeichen

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1	2	3

VERGLEICHBAR MIT Chronicles of Riddick (90, GS 02/05) Prügeln in äußerst dichter Atmosphäre. F. E. A. R. (89, GS 11/05) Noch unheimlicher, außerdem wird geballert.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAPHIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 214 MX	GF FX 5800/5900	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/9800	1800+ MHz AMD	XP 2200+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	512 MB RAM	1 GB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	6,2 GB Festpl.	6,2 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	Geforce 6800		

LAUTSPRECHER

<input type="checkbox"/> Stereo	<input type="checkbox"/> 2 vorne, 2 hinten	<input type="checkbox"/> 5.1	<input type="checkbox"/> 6.1
---------------------------------	--	------------------------------	------------------------------

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Animationen - 16:9-Format	8 / 10
SOUND	+ gute Sprecher + stimmungsvolle Musik	9 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + ausreichend Medi-Packs	9 / 10
ATMOSPHERE	+ Film-Flair - sinnloses Vogelsammeln	9 / 10
BEDIENUNG	+ Schnell- und Autospeichern - träger Held	7 / 10
UMFANG	+ Bonusmaterial - geringer Wiederpielwert	7 / 10
LEVELDESIGN	+ glaubwürdige Slums - geradlinige Levels	7 / 10
KI	+ versteckt sich + geht beim Nachladen in Deckung	9 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ Fahndungswerkzeug - Schusswaffen nicht nachladbar	7 / 10
HANDLUNG	+ spannende Story ohne Atempause	10 / 10

PREIS/LEISTUNG MANGELHAFT

EINGEWÖHNUNG 10 Minuten - SOLO-SPASS 10 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: FINSTERER EGO-PRUGLER FÜR ERWACHSENE.

82 SPIELSPASS



FABIAN SIEGISMUND fabian@gamestar.de

So habe ich mich schon lange nicht mehr erschreckt, wenn vor mir plötzlich eine Gestalt durch die Schatten huscht. Nach einer Spielstunde hat man sich zwar schon fast daran gewöhnt und auch sonst alle Spielelemente gesehen, dennoch lassen mich Story und Stimmung weiterprügeln. Aber spätestens nach zehn Stunden sind selbst Anfänger mit Condemned fertig, und dann gibt's keinen Grund, sich nochmal von vorne durch die Slums zu kloppen.

»Für kurze Zeit viel Spannung«