Captain Hamilton beharkt seine **Feinde** in allen Lebenslagen – auch wenn er gerade über einem Abgrund baumelt.

So schnell wie Quake, so akrobatisch wie Prince of Persia und das alles in irrer Höhe – ein schwindelerregender Mix aus Shooter und Action-Adventure.

Damnation

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 5412
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 5411

Da bewegt sich doch was! Über die gewaltige Brücke schlängelt sich ein Konvoi aus Soldaten und Fahrzeugen. Unsere Aufgabe: Brücke sprengen, Konvoi aufhalten. Kein Problem, denn wir sind Captain Hamilton Rourgke und haben Sachen drauf, die französischen Parkoursportlern die Tränen in die Augen treiben. Das hilft uns im Moment jedoch herzlich wenig, weil das Missionsziel mehrere Kilometer entfernt ist, wir auf einer Klippe stehen und der Konvoi sich über eine Schlucht bewegt. Ein schneller Blick zeigt uns, dass etwas unterhalb unserer jetzigen Position ein kleines Dorf liegt, und eine Art Aufzugschacht ist auch zu erkennen. Karte? Fehlanzeige. Wozu auch? Blue Omega, die Entwickler von **Damnation**, wollen stets alle Missionsziele sichtbar halten – auch wenn mehrere Kilometer und vor allem Höhenmeter zwischen Ziel und Spieler liegen. Wir steuern unseren Helden aus der Schulterperspektive und haben so stets eine gute Übersicht. Eine Gesundheitsanzeige gibt es nicht. Ähnlich wie in **Crysis** färbt sich der Bildschirm rot, wenn es uns erwischt hat. Die Lebensenergie kehrt, ganz neue Shooter-Schule, nach und nach von selbst zurück.

Wo sind all die Indianer hin?

Captain Hamilton Rourgke macht seine Kletterausflüge nicht zur körperlichen Ertüchtigung, sondern in Diensten der »Peacemakers«. Einer Truppe von Guerillas, die den Dreifrontenkrieg beenden will, der die USA zu zerstören droht. **Damnation** spielt in einem alternativen Universum, in dem der amerikanische Bürgerkrieg nie beendet wurde und seit nunmehr 40 Jahren unzählige Opfer, sowohl auf Seiten der Konföderierten als auch Seiten der Union fordert. Zu allem Überfluss mischt auch noch ein Industriemagnat mit, der diesen Wahnsinn beenden will. Gut eigentlich. Schade nur, dass er zu diesem Zweck mit seiner eigenen Armee jeden tötet, der so rum läuft.

Auch wenn der Captain im ersten Moment etwas cowboyhaftes hat und Indianer auftreten, verwursten die Entwickler nicht einfach Westernklischees. Sie bedienen sich vielmehr der gesamten amerikanischen Geschichte und setzen neben Cowboyhüten und Revolvern auch auf großstädtische Bowlerhüte und stark an Tommyguns erinnernde Waffen.

Gute Freunde kann niemand trennen

Zurück zum Captain. Wir suchen uns einen Weg über eine kleine Schlucht. Da ist das kleine Dorf, nichts wie hin. Schleichen ist angesagt, ab hinters Haus. Hier klemmt eine Tür. Die Lösung: Anlauf nehmen und springen, schon zerspringt das Fenster neben der störrischen Tür in tausend Teile und schon geht's weiter. Es folgt der erste atemlose Moment: Kurz vor dem zweiten Abschnitt des auf einem Felsplateau errichteten Dorfes gähnt erneut eine

Die **Waffen** unseres Charakters sind immer sichtbar, er kann jedoch nur drei Wummen gleichzeitig tragen.

Mit **schwerem Geschütz** sprengen wir unsere Gegner einfach und effektiv aus einem Fabrikgebäude.

Unsere **KI-Mitstreiterin** unterstützt uns im Feuergefecht selbstständig. In kniffligen Situation weist sie uns auch auf neue Wege hin.

Schlucht. Wieder Anlauf, wieder springen. Nur diesmal folgt kein Fenster, sondern ein Kabel, an dem wir zu Boden rutschen. Klar hat es so etwas schon gegeben, aber selten hat die Tiefe so beunruhigend realistisch gewirkt.

Auf das Kabel haben uns unsere Begleiter aufmerksam gemacht, indem sie vor uns daran heruntergerutscht sind. In **Damnation** werden wir von computergesteuerten Gefährten unterstützt, die wie wir zu akrobatischen Turneinlagen fähig sind. Blöderweise sind unsere Gegner, von denen es am unteren Ende des Seils nur so wimmelt, ebenfalls in der Lage zu klettern, zu springen und zu hangeln. Also suchen wir die direkte Konfrontation und ballern uns mit Hilfe unserer Begleiter einen Weg frei. Wir haben die rettende Brücke stets im Blick und klettern einfach grob in ihre Richtung, dabei gibt es keinen vorgeschriebenen Pfad. Trotzdem können wir nicht wie in **Assasin's Creed** an jeder Wand raufkraxeln, sondern orientieren uns an immer wieder auftauchenden Elementen, wie Stangen, Vorsprüngen und Fenstern. Die Entwickler haben mit Absicht keinen großen Sandkasten erschaffen, sie wollen den Spieler führen. Damit die Klettereinlagen nicht frustrierend werden, hat **Damnation** eine Art eingebaute Fehlerkorrektur. Wir müssen nicht Pixelgenau springen, um eine Kante zu erreichen, kleine Abweichungen gleicht das Spiel aus. So soll der Spielverlauf flüssig und vor allem schnell gehalten werden.

Es gibt so viele Möglichkeiten

Apropos Waffen und Ballern. Laut den Entwicklern von Blue Omega wird **Damnation** keine Einheitslösungen bieten. Wir haben eine Szene deshalb gleich mehrfach gespielt: Zuerst sind wir stumpf in Gegnermassen hinein gelaufen und haben uns mit Maschinengewehr und Pistole wenig elegant durchgeballert. Dann haben wir es auf die hinterhältige Tour gemacht, sind auf ein Gebäude geklettert und haben Feind für Feind mit dem Scharfschützengewehr erledigt. Als letzte Variante sind wir um die Horden herumgeschlichen und haben nur im Notfall zu einer schallgedämpften Knarre gegriffen. Wir haben den Abschnitt mit jeder der genannten Vorgehensweisen geschafft.

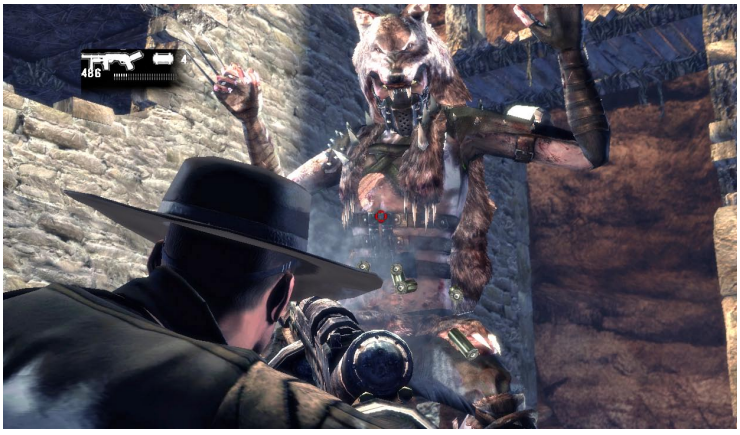
Um an neue Waffen zu kommen, sammeln wir diese einfach im Level ein. Mehr als drei sind jedoch nicht drin, die Charaktere tragen ihre Artillerie immer sichtbar am Körper, da ist der Platz begrenzt. Im Gegensatz zu solch weltlichen Stauraumproblemen steht die »Spiritvision« (engl.: Geistsicht). Wenn wir diese aktivieren, können wir uns weder bewegen noch wehren. Dafür steht uns nun eine Fähigkeit zur Verfügung, die in Multiplayer-Shootern verpönt ist – wir können durch Wände sehen. Freundlich gesonnene Truppen sind blau gefärbt, unfreundliche rot. So können wir immer verfolgen, wo sich unsere Gefährten gerade befinden oder Gegnern aus dem Weg gehen.

Das muss kesseln

Damit wir nicht ewig durch die riesigen Gebiete laufen müssen, stehen uns Fahrzeuge zur Verfügung. Wir haben bisher nur das »Steambike« zu sehen bekommen, ein Motorraddings mit drei Rädern. Unser Gefährte in dieser Mission nimmt automatisch hinter uns Platz und wir können durch einen Canyon rasen. Die Kiste ist nicht nur verdammt schnell, sondern kann auch an Wänden entlang fahren – in Kombination mit den gewaltigen Höhen kickt das ordentlich Adrenalin in die Venen. Nachdem es uns aus dem Sattel gehauen hat, lernen wir die (bis da hin) sehr fair gesetzten Speicherpunkte lieben: Nur wenige Meter vor unserer Unfallstelle startet die wilde Fahrt erneut. Die Entwickler wollen überall dort automatische Speicherpunkte setzen, wo Testspieler Probleme hatten. Bei uns hat das schon gut geklappt, wir mussten nie länger als 30 Sekunden spielen, um an heiklen Stellen weiter machen zu können.

Die Hoffnung stirbt zuletzt

Eigentlich ist es ja noch geheim, aber die Entwickler waren so stolz auf ihre Multiplayer-Optionen, dass sie uns ein paar Details verraten haben. So wird es einen kooperativen Modus geben, in dem ein Spieler die Rolle von Captain Hamilton Rourgke übernimmt, während sein menschlicher Mitstreiter im Laufe der Geschichte in mehrere Rollen schlüpft. Er übernimmt dabei immer den jeweils wichtigsten Begleiter des Captains. Zu den anderen Mehrspielermodi haben die Macher des Spiels nur verraten, dass es die klassischen Spielvarianten aber auch Überraschungen geben wird. Das lässt auf auf »Capture the Flag«, »Deathmatch« und »Teamdeathmatch« hoffen. Wenn wir uns jetzt vorstellen, wie menschliche Spieler die akrobatischen Möglichkeiten nutzen und von Gebäude zu Gebäude springen, während andere sie dabei unter Beschuss nehmen, fühlen wir Mehrspielerspaß erster Klasse auf uns zu kommen – und dann gibt's ja auch noch die Fahrzeuge ... Die Brücke haben wir übrigens gesprengt, da bewegt sich garantiert nichts mehr. PD



Die Dame mit der eigenwilligen Kopfbedeckung attackiert uns mit ihren **Klingen** im Nahkampf.

Damnation

▸Angespielt ▸Genre **Action** ▸Termin **4. Quartal 2008**
▸Hersteller **Blue Omega / Codemasters** ▸Status **zu 70% fertig**

Philipp Dubberke: Ich bin bei Genremixes immer erstmal skeptisch. Die Idee einen Shooter mit einem Action-Adventure zu paaren und auf einen schnellen, spannenden und dabei spielbaren Spross zu hoffen, ist ambitioniert. Doch Damnation scheint es richtig anzupacken. Spielbar, actionreich und voller Überraschungen soll es sein. Und das ist es. Zumindest soweit, wie wir es spielen konnten.

philipp@gamestar.de

Potenzial Sehr gut

... hier die Interpreten: PUR, Franz Beckenbauer, Nena, Torfrock, Bushido.