

# Damnation

**Verflucht, verdammt und Halleluja!**  
Das vielversprechende Westernspiel entpuppt sich im Test als Blindgänger.



An Seilen geht's per Rutschpartie in Windeseile über viele der gigantischen Abgründe.

**DVD**  
Video-Special

**GameStar.de**  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5411

Sie spielen den Kriegsveteranen Hamilton Rourke, der mit seinen KI-Begleitern die böse Herrschaft von Prescott Standard Industries in einem alternativen Amerika zerstören will. Der Weg zum Ziel ist so lang wie hoch beziehungsweise tief: **Damnation** besteht nahezu nur aus Klippen, an die sich Holzhütten und Ruinen schmiegen, sowie aus Abgründen, über die sich Seile spannen. Gut, dass Rourke so akrobatisch ist und Hindernisse mit Sprunggewalt und Hangeleinlagen meistert. Doof, dass das selten im Fluss passiert, weil Steuerung und Held viel zu träge sind. Statt etwa einfach per Tastendruck von einem Vorsprung an einen anderen zu springen, muss Rourke immer erst übers Drücken der Shift-Taste ausgerichtet werden. Allein das oft spannende Ledesign treibt Sie vorwärts.

**Fingerkrampf**  
Prescott Standard Industries ist ein ganz mieser Verein, verwandelt er Menschen doch durch eine Droge in willenlose Soldaten. Die stehen überall an den Hängen, in den Holzhütten, in den Ruinen und Fabrikanlagen rum und warten nur darauf, dass Rourke und Co. vorbeikommen. Die Helden-truppe wehrt sich mit Pistolen, Scharfschützen-, Maschinen- und Schrotgewehren. Eigentlich sollten die Gefechte unkompliziert ablaufen, die Gegnerschläue ist bescheiden. Jedoch müssen Sie zunächst die rechte Maustaste drücken und gedrückt halten, um Rourke einen Schießprügel in die Hand zu geben. Über die linke Maus wird dann geschossen. Komplett krampfhaft wird's, wenn Sie auch noch zoomen wollen. Das geht abermals nur über Drückerei, und zwar auf die mittlere

Maustaste. Mit einem Xbox-360-Gamepad geht es einfacher.

**Damnation** kann im Stil punkten, aber die Grafik ist altbacken. Matschige Texturen sind lieblos aneinander geklebt, Details suchen Sie vergeblich, und die Figuren wirken ausdruckslos, vor allem in den Zwischensequenzen. Immerhin gibt's gelegentlich coole Kamerafahrten, die von den Figuren ablenken – solange die nicht den Mund aufmachen. Denn



Damnation bekam von der USK eine »ab 16 Jahre«-Einstufung, trotz derber Gewalt, wie sie im Bild zu sehen ist.

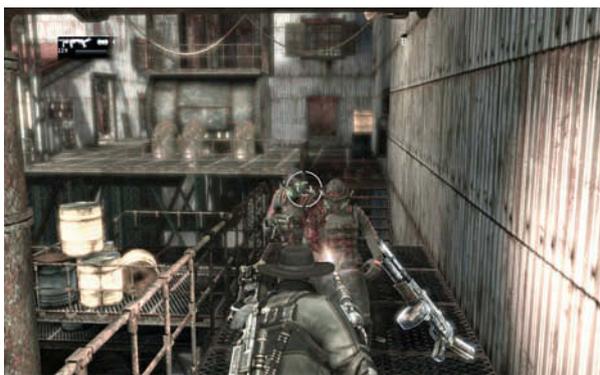
was und wie es gesagt wird, ist oft in etwa so schlüssig und gut vorgetragen wie ein von einem Erstklässler rückwärts vorgelesenes Westernheftchen. **PET**

## Western von vorgestern

**Petra Schmitz:** Technisch ist Damnation einfach nur gnadenlos veraltet. Die Grafik entstammt gefühlt dem letzten Jahrhundert, die Bedienung gestaltet sich grauenvoll umständlich. Das schmerzt, weil das Steampunk-plus-Western-Szenario an sich wirklich spannend ist. Das Schlimmste am Spiel war deswegen mein ständiger Gedanke, wie es hätte besser gemacht werden können. Blue Omega, Vorschlag: Ihr geht das noch mal an, aber dann bitte mit vernünftiger Grafik, vernünftiger Bedienung und – ganz wichtig – vernünftigen Charakteren und nicht mit solch groben Scheerschnitten aus der Blöd-Klischee-Schneiderei.



petra@gamestar.de



Nur wenn Sie die zweite Maustaste gedrückt halten, können Sie auf die Gegner ballern.

## DAMNATION

ACTIONSPIEL

ENTWICKLER	Blue Omega (Damnation ist das Erstlingswerk)	TERMIN (D)	22.5.2009
PUBLISHER	Codemasters	CA. PREIS	45 Euro
SPRACHE	Deutsch, Englisch, Franz., Span., Ital.	USK	ab 16 Jahren
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch		

ANSPRUCH	EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

### TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHE-ND-PCs	3D-GRAFIKKARTEN																
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>MINIMUM</b>	<b>STANDARD</b>	<b>OPTIMUM</b>	GeForce 6600 / 6800																
2,8 GHz Intel XP 2800+ AMD	Core 2 Duo E4600	Core 2 Duo E6600	GeForce 7800 / 7900																
1,0 GB RAM	A64 X2/4400+ AMD	A64 X2/6000+ AMD	GeForce 8800 / 9800																
9,0 GB Festplatte	2,0 GB RAM	4,0 GB RAM	GeForce 9600																
	9,0 GB Festplatte	9,0 GB Festplatte	GeForce GTX 200																
			Radeon X1600																
			Radeon X1800 / X1900																
			Radeon HD 2900																
			Radeon HD 3800																
			Radeon HD 4800																

PROFITIERT VON Xbox-360-Gamepad

BILDFORMATE	4:3	5:4	16:9	16:10	KOPIERSCHUTZ	Securrom
TON	Stereo	4.0	5.1	6.1	7.1	

### MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER)	Koop (2), Deathmatch (8), Team-Deathmatch (8), CTF (8), King of the Hill (8)
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet
DEDICATED SERVER	GameSpy
FAZIT	Die Mischung aus Akrobatik und Schießerei ist reizvoll, aber träge.

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ enorme Weitsicht - geringe Texturschärfe - schlappe Animationen - hölzerne Gesichter	5 / 10
SOUND	+ nette Musik - kaum Umgebungsgeräusche - miese deutsche Sprecher - fade Waffensounds	4 / 10
BALANCE	+ drei Schwierigkeitsgrade + nah beieinander liegende automatische Speicherpunkte - Wegfindungsrätsel wiederholen sich	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ hübsche Steampunk-Western-Mischung + riesige Areale ... - ... die sehr künstlich wirken - oft doofe Texte	6 / 10
BEDIENUNG	+ Held greift jede Kante bombensicher + einfache Fahrzeugsteuerung - umständliche Ballerei - kein freies Speichern	6 / 10
UMFANG	+ freischaltbare Extras - viele Abschnitte sehr ähnlich - kaum Wiederspielwert	5 / 10
LEVELDESIGN	+ alternative Routen zu den Zielen + teils imposante Ausblicke + zuweilen »Wo geht's weiter?«-Rätsel - oft abwechslungsarm	7 / 10
KI	+ Begleiter kämpfen effektiv ... + ... und verlaufen sich nie - Gegner reagieren oft nicht ... - ... und nutzen kaum Deckungen	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ die üblichen Standards + nie Munitionsmangel - MG zu schwach - Minen kaum zu gebrauchen - Nahkampf fummelig	6 / 10
HANDLUNG	+ hübsches Was-wäre-wenn-Szenario - keine Einordnung des Helden - ungläubwürdige Mitstreiter und Gegenspieler	5 / 10

PREIS/LEISTUNG Ausreichend SOLOSPIELZEIT 8 Stunden

FAZIT Steampunk-Western mit Design-Schnitzern.

