



Traum oder Wirklichkeit? Ihr Held vermisst den Zeigefinger seiner linken Hand.



Wo kommen all die verstümmelten Menschen her – und warum greifen sie an?

CSI war gestern

## CONDEMNED CRIMINAL ORIGINS

Ein Serienkiller versetzt die Stadt in Angst und Schrecken – und schiebt Ihnen die Schuld in die Schuhe. Wer steckt hinter den Morden?

**K**ennen Sie Roger Rabbit? Den Zeichentrickhasen? Müssen Sie aber gar nicht. Es reicht, wenn Sie den Filmtitel **Falsches Spiel mit Roger Rabbit** im Hinterkopf behalten. FBI-Agent Ethan Thomas ist zwar keine Zeichentrickfigur, sein Name besitzt allerdings genauso viele Silben wie der von Meister Lampe. Und: Er wird von seinen Kollegen für einen Serienkiller gehalten. Wenn das mal kein falsches Spiel ist!

### Auf der Suche

Unser erster Einsatz mit Agent Thomas geht im Action-Thriller **Condemned: Criminal Origins** von Monolith schon gut los. Wir folgen dem Polizei-Detective Dickenson in ein abbruchreifes, verlassenes Lagerhaus. Dort gibt ein morbider Verbrechensschauplatz den Kriminalbeamten

Rätsel auf: Eine Frau wurde auf grausige Weise getötet und mit Schaufensterpuppen zu einem makabren Stilleben arrangiert – David Finchers Thriller **Sieben** lässt grüßen. Wir beraten uns per Handy mit Kollegin Rosa im FBI-Labor, fotografieren den Tatort und finden unter dem grünen Laser-Licht unserer Speziallampe weitere Spuren auf den Schaufensterpuppen. Während wir die Informationen an Rosa leiten, hören wir seltsame Geräusche aus dem dunklen Gebäude. Dickenson, seine Kollegen und wir schwärmen aus und beginnen, die Umgebung zu erkunden – vielleicht ist der Killer noch in der Nähe?

### Auf der Flucht

**Condemned: Criminal Origins**, das für die Xbox 360 bereits erschienen ist und im März für den PC folgen soll, besticht vom ersten Moment durch seine düster-dichte, unheilvolle Atmo-

sphäre. Die Kriminalitätsrate der namenlosen Stadt, in der Agent Thomas ermittelt, steigt enorm, dazu treibt ein Serienkiller nahezu ungestört sein Unwesen. Und am Ende des ersten von insgesamt zehn Kapiteln kommt es für unseren Helden doppelt dicker: Er stellt zwar den Mörder, doch dieser überrumpelt ihn, schnappt sich Thomas' Waffe und erschießt damit zwei von dessen Kollegen, bevor er verschwindet – ab jetzt sind Sie nicht nur Jäger, sondern auch Gejagter. Zum Glück ist Rosa von Ihrer Unschuld überzeugt und hilft Ihnen bei der Spurensuche, die nach dem Willen von Lead Designer Frank Rooke etwa ein Drittel des Spiels ausmachen soll. Über die Ergebnisse ihrer Untersuchungen unterrichtet Sie Rosa regelmäßig per Telefon. »Das Spiel merkt dabei, ob ihr gerade Zeit für ein Gespräch habt oder nicht«, erklärt Rooke.



Auch die Gegner setzen Gegenstände als Waffe ein.



Alle Hinweise und Untertitel werden eingedeutscht.



Der gesuchte Serienkiller kombiniert Schaufensterpuppen und Mordopfer zu bizarren Szenen. Kollegin Rosa hilft übers Handy.

## Auf der Lauer

Mehr Verbrechen = mehr Verbrecher. Nach ein paar eher harmlosen Burschen im Lagerhaus warten schon im zweiten Kapitel in einer U-Bahn-Anlage ein paar hartgesottene Gauner auf uns. Ohne Pistole müssen wir sie im Kampf Mann gegen Mann überwältigen – mit

Röhren, Regalbrettern, Schaukeln und Brechstangen, die wir bei unserer Suche finden. Zwar besitzen wir immer noch einen Taser-Elektroschocker, der einen Angreifer für eine Weile lähmt und entwapfnet, doch müssen wir den Schergen danach schleunigst ausschalten. Ansonsten findet er nach kurzer Ruhepause womöglich noch ei-

ne bessere Waffe, mit der er Ihnen erneut zu Leibe rückt – der cleveren KI sei Dank. »Wir drehen den Spieß um«, ergänzt Frank Rooke. »In unserem Spiel gibt es zwar auch Schusswaffen mit begrenzten Munitionsvorräten, doch Nahkämpfe erlauben uns viel intensivere Auseinandersetzungen.«

## Auf der Fähre

Neben der Laser- besitzen Sie noch eine UV-Lampe, ein Gasspektrometer, einen Molekülsampler, einen 3D-Scanner und eine Kamera, mit der Sie die Spur des Killers verfolgen. Ist ein Raum für eine genauere Untersuchung zu hell, müssen Sie erst die Lichter löschen – zum Beispiel per Schalter oder mit einem langen Metallrohr,

mit dem Sie die Glühbirnen zerbrechen. In jedem Fall lockt die Dunkelheit noch mehr lichtscheues Gesindel an. Manche Holztüren öffnen Sie nur mit einer Feueraxt, verrostete Vorhängeschlösser lassen sich durch einen beherzten Schlag mit dem Vorschlaghammer knacken. Ein weiteres »Hilfsmittel« bei den Ermittlungen sind gespenstische Visionen, die gelegentlich vor Ihrem inneren Auge ablaufen und in die Sie manchmal sogar eingreifen müssen, um zu überleben. Haben Sie eine gute Soundanlage daheim? Bestens, die hilft Ihnen mit 5.1-Raumklang, im Halbdunkel heranschurfende Gegner zu orten. Anders als in der Xbox-360-Fassung soll es frei wählbare Speicherpunkte geben. **RA**



Auf dem Weg durch die Unterwelt gibt's so manche Überraschungen – etwa diese Wesen, die aus einem Luftschacht unter der Decke springen.

## CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

roland@gamestar.de

Genre: Action-Adventure  
Termin: Ende März 2006

Entwickler: Monolith / Sega  
Status: zu 75 % fertig

**Roland Austinat:** »Auch beim zweiten Anspielen macht Condemned einen hervorragenden Eindruck. Sicher, die Geschichte und die Levels sind höchst linear und bieten damit keinen großen Wiederspielwert. Doch die dunkle Atmosphäre schlägt alle halbherzig umgesetzten Japano-Konsolethriller Marke Silent Hill mit links. Auch die Mischung aus Spurensuche und derber Nahkampf-Aktion wirkt rund und nicht aufgesetzt. Ich schaudere schon – vor Vorfreude.«

**POTENZIAL SEHR GUT**

