

# Project Origin

Neuer Name, gleiches Spiel. Monolith setzt seinen Horror-Shooter F.E.A.R. fort. Ganz nach dem Motto: mehr Grusel, mehr Action, mehr Angst.

**gamestar.de**  
 - Screenshot-Galerie  
 ▶ Quicklink: 4516  
 - Infos zum Spiel  
 ▶ Quicklink: 4517

Operationstische haben generell etwas Beunruhigendes an sich – vor allem, wenn man selbst darauf liegt. So wie der Held in **Project Origin**. Dem scheint es zu Beginn des Spiels nicht allzu gut zu gehen, denn aus der Egoperspektive, also der seinen, müssen wir mit ansehen, wie an ihm, also an uns, herumgeschribbelt wird. Plötzlich scheint irgendetwas schiefzugehen. Die Ärzte hantieren hektisch, wir Rufe erfüllen den Raum – wir können dem Geschehen nur hilflos zuschauen. Immer wieder flackern kurze Erinnerungsfetzen auf, schauerhafte Bilder von Monstern, die uns bei lebendigem Leib

auffressen – dann Finsternis, Ohnmacht, Stille. Als wir wieder zu uns kommen, ist der Saal menschenleer. Wie viel Zeit mag wohl vergangen sein? Die Halogenlampen flackern, umgeworfene Regale und Tische liegen kreuz und quer verstreut, Blut klebt an den Wänden, den Türen, den Geräten, und irgendwo fliept ein Fernseher unangenehme Töne. Wir rappeln uns auf und greifen zur Pistole sowie einer Hightech-Brille, die neben uns auf einem Tablett liegen. Letztere dient als Benutzeroberfläche – Energiebalken, Rüstungsstatus, Munition. Wir laden die Waffe durch und bewegen uns vorsichtig aus dem Raum. Schon

hat er uns in seinen Bann gezogen, der inoffizielle Nachfolger zum Horror-Shooter **F.E.A.R.**

## Gruseln

Von der Handlung ist bislang kaum etwas bekannt. Nur so viel: **Project Origin** setzt direkt nach dem Ende des Vorgängers an und soll sich laut Troy Skinner, dem leitenden Produzenten des Spiels, stärker auf die Hauptfigur und das mysteriöse Mädchen Alma konzentrieren. Viel mehr wollen wir im Moment auch gar nicht wissen – immerhin trug die Geheimniskrämerei bereits in **F.E.A.R.** einen Großteil zur Hochspannung bei. Doch zurück ins Krankenhaus:

Langsam tasten wir uns – die Waffe im Anschlag – in der Dunkelheit voran. Kaum ein Moment vergeht, in dem nicht irgendein Flüstern an unsere Ohren dringt, sich Schattens gespenstisch bewegen oder eine Tür plötzlich zugestoßen wird. Das alte Rezept der Entwickler, beim Spieler ein andauerndes Unbehagen zu erzeugen, funktioniert blendend – den unzähligen, gut getimten Skriptsequenzen sei Dank. Dabei schafft das Team den eleganten Spagat zwischen subtilen Gruselmomenten und fiesem Schockeffekten. Obwohl wir mit Almas plötzlichem Auftauchen ja schon rechnen, schockt uns die Kleine jedes Mal aufs Neue.

## Entwickler-Check

Monolith wurde 1994 gegründet und hat sich als Spezialist für Ego-Shooter etabliert. Zu den größten Hits zählen die beiden **No One Lives Forever**-Teile, **Tron 2.0** und **F.E.A.R.** Das Studio hat seinen Sitz in Kirkland, Washington. 2004 wurde Monolith von Warner Bros. übernommen, die auch den Vertrieb von **Project Origin** übernahmen. Wer das Spiel in Deutschland in den Handel bringt, ist noch unklar.

**Bislang veröffentlichte Spiele (Auszug):** F.E.A.R., Condemned, The Matrix Online, Tron 2.0, No One Lives Forever, Alien vs. Predator 2  
**Derzeitige Projekte:** Project Origin, zwei noch nicht angekündigte Titel



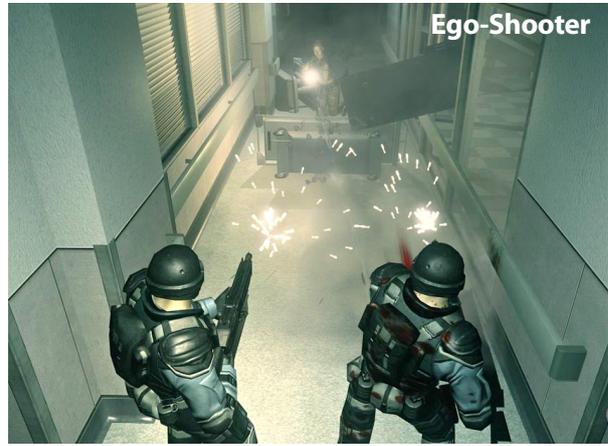
**MONOLITH**



Im **Zeitlupen-Modus** sehen Sie nun auch in dunklen Bereichen besser. Werfen wir eine Granate, bremst das Spiel die Zeit automatisch.



Gemein: Mit dem **Riesen-Schweißbrenner** setzen Sie Gegner in Brand.



Nur selten sind Sie mit **KI-Kollegen** unterwegs. Die erwischt es ohnehin meist zuerst.

## Ballern

Es dauert nicht lange, bis wir auf die ersten gegnerischen Soldaten treffen. Kaum eröffnen wir das Feuer, stellt sich das altbekannte **F.E.A.R.**-Gefühl ein: Kugeln zischen durch den Raum, Glascheiben zerspringen, Putz bröckelt von den Wänden, Computer explodieren. In Sachen Partikeleffekte und Beleuchtung macht die Grafikeinheit auch heute noch einiges her. Bei den Texturen und dem allgemeinen Detailgrad der Levels merkt man dem Technikgerüst aber sein (relativ) hohes Alter an – hier sollten die Entwickler dringend tun. Doch zurück zu den Gegnern: Die haben seit **F.E.A.R.** nichts von ihrer Intelligenz eingebüßt, hechten bei Blickkontakt sofort in Deckung, brüllen sich Befehle zu und versuchen, uns zu umkreisen. Dabei nutzen die Burschen Regale und Tische noch einen Tick klüger als im Vorgänger. Auch der Held hat dazugelernt und kann bestimmte Objekte wie Patientenbetten oder Arzneischränke verschieben oder gar umwerfen, um sich dahinter zu verschanzen. Das bringt mehr Dynamik in die ohnehin schon temporeichen Ballereien. Apropos Dynamik: Künftig müssen Sie nicht mehr darüber grübeln, welche Waffe Sie auf sammeln oder lieber liegen lassen. Denn wo Sie in **F.E.A.R.** gerade mal drei Knarren gleichzeitig mit sich herum-schleppen durften, passen in **Pro-**



Wie schon im Vorgänger werden auch in Project Origin zahlreiche Ballereien durch **aufwändige Partikeleffekte** spektakulär inszeniert.

**ject Origin** gleich fünf Wummen in die Heldentaschen. Das Arsenal gleicht dem des Vorgängers fast wie eine Patrone der anderen. Allerdings gibt's nun auch einen Super-Schweißbrenner, der eine konzentrierte, meterlange Flamme verschießt und die Gegner ratzfatz in Brand steckt – klingt fies, und sieht auch dementsprechend aus. Höchstwahrscheinlich werden Sie derart drastische Effekte in der deutschen Version nicht zu sehen bekommen.

## Bremsen

Natürlich ist auch der legendäre Zeitlupen-Modus wieder mit von

der Partie. Und der ist in **Project Origin** sogar noch ein bisschen mächtiger ausgefallen als im Vorgänger. So verlangsamt der Held auf Knopfdruck nicht nur die Zeit, sondern sieht auch die Umgebung wie durch eine Nachtsichtbrille grünlich und kontraststärker. Selbst in der Dunkelheit verschanzte Gegner erkennen wir dadurch deutlich besser. Nettes Detail: Werfen wir eine Granate, brems das Programm die Zeit automatisch, bis es zur Explosion kommt – das hat spielerisch zwar keine Vorteile, sieht aber tod-

schick aus. Mehr tot als schick sind wir, als uns plötzlich wie aus dem Nichts ein Gollum-ähnliches Wesen anspringt und an die Kehle will. Doch plötzlich erscheint Alma. Hinter ihr tut sich ein schwarzes Loch auf, das den halben Flur mit lautem Getöse verschluckt; auch das Monster, das uns ans Leder wollte. Dann erneut Finsternis, Ohnmacht, Stille – der erste Level ist zu Ende. Was ist da eben passiert? Hat Alma uns etwa geholfen? Es bleibt spannend – und Furcht einflößend, im wahren Sinne der Worte. **DM**



In gruseligen **Zwischensequenzen** bekommen Sie es immer wieder mit Alma zu tun.

## Project Origin

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **3. Quartal 2008**  
 ► Hersteller **Monolith / Warner Bros. Games** ► Status **zu 80% fertig**

**Daniel Matschijewsky:** Was ich von Project Origin bisher gesehen habe, jagt mir einen kalten Schauer über den Rücken. Das ist durchaus positiv gemeint, denn anders als die müden F.E.A.R.-Addons besinnt sich das Spiel auf die Stärken seines Vorgängers: Horror, Spannung, Schockeffekte. Allerdings stört mich ein wenig, dass sich bei der Technik nichts getan zu haben scheint – und das, obwohl F.E.A.R. bereits drei Jahre alt ist.



danielm@gamstar.de