



Das Spiel mit der Angst

# F.E.A.R.



Sie haben bei Doom 3 nur müde über die Schockeffekte gelacht? Filme wie Halloween schauen Sie sich zum Frühstück an? Dann hätten wir vielleicht eine Idee, wie Sie die Furcht wieder lernen können.

**W**as war das? Ein kleiner roter Schemen – nur am Rande des Sichtfelds. Tiefer Schreck, Herzrasen. Hatten Sie schon einmal Angst vor einer Farbe? Fürchteten Sie sich schon mal vor einem kleinen Mädchen in einem roten Kleid? Falls nicht, wird sich das spätestens mit **F.E.A.R.** ändern.

**FACTS**

- > 22 Levels
- > 8 Waffen
- > 2 Granatentypen
- > 1 Minentyp
- > 4 Schwierigkeitsgrade

Der Grusel-Shooter von Monolith (**No One Lives Forever 2**) bringt es durch den geschickten Einsatz von plötzlicher Dunkel-

heit, nervenzerfetzender Musik und wohllosiert gestreuten Schockelementen (die sich nicht abnutzen) fertig, hundert Mal schauriger als **Doom 3** zu sein. Obendrauf setzt das Spiel noch eine KI, die hart an der Vormachtsstellung von **Far Cry** kratzt, und lässt Ihre Grafikkarte mit modernen Effekten am Limit arbeiten. Klingt ganz gut? Ist aber deutlich besser!

**Menschenfresser**

**F.E.A.R.** steht für First Encounter Assault Recon. Das ist der Name

einer Spezialeinheit der US-Army für unerklärliche Phänomene. Sie sind Mitglied dieser Truppe, ein Greenhorn zwar, aber mit exzellenten Bewertungen Ihrer Ausbilder. Deswegen zögert man nur kurz, bevor man Sie in ein als normales Bürogebäude getarntes Forschungszentrum für Raumfahrt schickt. Dort hat eine Gruppe gedankenmanipulierter Soldaten ein Blutbad unter den Angestellten angerichtet. Wer der Anführer dieser Männer ist, wird schnell klar: Paxton Fettel, ein grausamer, übersinnlich Begabter, der nicht zögert, sein vom Leichenfressen blutbesudeltes Gesicht in Überwachungskameras zu halten. Doch seine Motivation bleibt zu-

nächst unklar. Rache? Schlichte Lust am Töten? Und was hat es mit dem kleinen Mädchen im roten Kleid auf sich, das die Morde stets begleitet und sogar an den Massakern beteiligt ist?

Je weiter Sie sich durch die Soldatenhorden schießen, je häufiger Sie Fettel und dem Mädchen begegnen, desto mehr wird Ihnen bewusst, dass irgendetwas Sie mit den Monstern in Menschengestalt verbindet. Visionen suchen Sie heim, in denen Ihnen eine merkwürdige Hauptrolle zufällt... Genug zur Story, wir wollen ja nicht alles verraten. Ein bisschen aber doch: Ein Großteil der Geschichte wird durch Funknachrichten Ihres Einsatzleiters übermittelt. Die gehen



Dieser Gegnertyp kann sich unsichtbar machen. Sie erwischen ihn mit aktivierter Zeitlupe.

**DEUTSCHE VERSION**



Zum Test lag uns die US-Version vor. Darin können Sie mit dem Bolzenschuss-Gewehr Gegner an Wände nageln und per Granaten ganze Körper sprengen. In der deutschen Version wird das nicht möglich sein. Blut-Effekte bleiben aber laut Vivendi erhalten.



Wenn plötzlich Türen vor Ihnen mit Karacho aufbrechen, sollten Sie die Zeitlupe aktivieren. Meist stehen Sie nämlich dann gleich mehreren Gegnern gegenüber.

aber in der ständigen Anspannung unter. Zudem bleibt der Held ähnlich unbefriedigend farblos wie Gordon Freeman in **Half-Life 2**, sagt er doch das ganze Spiel über kein einziges Wort.

**Auf beweglichen Schienen**

Büros, stillgelegte Fabriken, Lagerhallen, Ruinen, Tiefgaragen – Ihre Hatz auf Paxton Fettel führt Sie meist durch Gebäude. Zwar lenkt das Leveldesign schienengleich durch Räume und Gänge, gaukelt Ihnen aber durch kleinere Alternativrouten wie Lüftungsschächte Bewegungsfreiheit vor. Diese alternativen Strecken sind anders als in **Deus Ex 2** nicht bemüht auffällig eingebaut, sondern fügen sich natürlich ein. In einem Abschnitt gar haben Sie keine andere Wahl, Sie müssen sich

nach verborgenen Wegen umsehen: Das Alarmsystem im Forschungszentrum wird aktiviert, und sämtliche Selbstschussanlagen sind scharf. So scharf, dass bereits eine kleine Bewegung im Sichtkreis der Anlagen genügt, um Ihnen Dauerfeuer auf den Pelz zu brennen.

Für Sie bedeutet das Schleichen und im Verborgenen auf den richtigen Moment zur Flucht in Richtung des nächsten Lüftungsschachts zu warten. Ein bisschen ärgerlich: Entwickler Monolith betreibt öfter Zweitverwertung. Viele Räume ähneln sich extrem. Wir hatten

nicht selten den Eindruck, dass wir im Kreis gelaufen sind. Nur neue Feinde signalisierten uns, dass wir doch auf der richtigen Route unterwegs waren.

In Hallen oder auf den wenigen Flächen unter freiem Himmel stehen Kisten, Fässer (Überraschung; manche mit explosi-



Per ferngesteuertem MG säubern wir den nächsten Raum.



Die Plasma-Gun lässt aus Gegnern Skelette werden.



Effekte, Effekte, Effekte: Zeitlupe plus Feuer sah nie besser aus. F.E.A.R. lässt Ihre Grafikkarte am Limit ackern. Dafür wirken die Texturen sehr öde.

vern Inhalt!) und Container. Dahinter können Sie sich prima vor Schüssen schützen und gleichzeitig die Feinde mit Blei eindecken, wenn Sie seitlich aus der Deckung lugen.

### Besetzer-Couch

Paxton Fettels Schergen sind ähnlich schlau wie die von Doc Krieger aus **Far Cry**. Und genau wie ihre Inselbrüder treten sie niemals alleine auf, versuchen, Sie zu umrunden, werfen Granaten mit tödlicher Präzision,

nutzen Deckung und schaffen sich sogar selber welche. Beispiel: Wir bewegen uns zügig, aber vorsichtig durch einen schlecht beleuchteten Gang. Plötzlich hören wir, dass vor uns Gegner lauern und linsen um die Ecke. Ein Schurke sieht uns, schnappt sich ein Sofa, verbarrikiert damit den Weg und geht gleichzeitig dahinter in Deckung. Die erste Granate fliegt in unsere Richtung. Wir schießen, schmeißen sogar selber eine Sprengkapsel. Die Feinde du-

cken sich hinter dem Hindernis, ballern aber dennoch mit über den Kopf erhobenen Waffen weiter. Unbemerkt hat inzwischen ein Gegner die Engstelle umlaufen und schießt uns in den Rücken. Wir sterben. Beim nächsten Versuch läuft die Situation gänzlich anders ab, weil wir uns entschlossen haben, auf Vorsicht zu pfeifen und gleich auf die Bösewichter losstürmen. Die nehmen sich dann nicht die Zeit, das Sofa als Blockade einzusetzen, sondern zie-

hen sich wild ballernd um die nächste Ecke zurück und suchen dort Schutz. Gebrüllte Befehle wie »Hold this position!« signalisieren, dass die Buben dort ewig auf uns lauern werden. Wir müssen folglich die Initiative ergreifen.

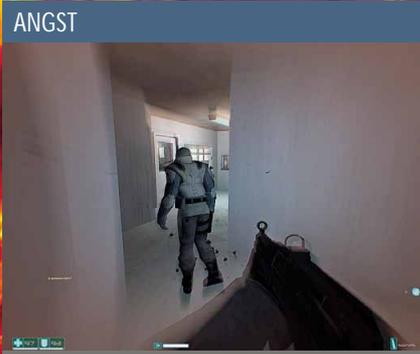
Trotz der erstaunlichen KI würzt **F.E.A.R.** das Spielerlebnis immer wieder mit geskripteten Aktionen der Widersacher. So werden Sie in einem Kellerraum stets folgende Szene erleben (sofern Sie den betreffen-

### HORREND SCHLAU



Die künstliche Intelligenz in **F.E.A.R.** ist erstaunlich. Hier ein Beispiel: Zwei Schergen haben uns an einem Fenster entdeckt. Während ein Gegner uns mit Sperrfeuer belegt, erklimmt sein Kollege die Leiter, um uns von oben aufs Korn zu nehmen. Auf den beiden unteren Schwierigkeitsgraden ist diese Situation leicht zu meistern. Auf den beiden hohen wird es kniffliger, weil Ihre Hitpoints schnell schwinden. Am besten nehmen Sie hier eine Granate!

ANGST



F.E.A.R. schürt die Angst durch vielerlei Effekte. Mal geht einfach nur das Licht aus, dann wieder sehen Sie Geister vor sich, die Ihnen scheinbar einen Weg weisen. Und immer wieder taucht die Gestalt des kleinen, namenlosen Mädchens in Rot auf, huscht aus einer Ecke in eine andere. Schauen Sie dann dort nach, sehen Sie nur eine rohe Mauer – keine Tür. Gelegentlich nähert sich Ihnen die Gestalt auch in einer der zahlreichen Zwischensequenzen und Visionen. Bleibt das Mädchen zu Beginn noch auf Distanz, rückt es im Verlauf des Spiels immer näher an Sie heran, wird bedrohlicher, erschreckt Sie noch effektiver, steht gar auf Tuchfühlung plötzlich vor Ihnen. Was Sie mit ihm verbindet, bleibt bis kurz vor Ende ein gut gehütetes Geheimnis. Nach der Auflösung sind Sie aber noch nicht aus der Schauermär entlassen. Seien Sie gespannt! Denn es ist kein Jux: Unsere Tester (vor allem Petra Schmitz) zuckten gleich mehrfach mit einem Aufschrei vom PC zurück.



Mechs sind harte Brocken. Die legen Sie nur mit der richtigen Waffe und einem schnellen Zeigefinger lahm.

den Söldner nicht schon vorher über Distanz ausgeschaltet haben): Eine Gruppe Gegner nähert sich, beginnt zu schießen, brüllt sich Anweisungen zu. Einer der Feinde schnappt sich ein Regal, wirft es schräg gegen die Wand, um seinen Kameraden Deckung zu geben und krabbelt selber darunter hindurch.

**Gespickter Söldner**

Shooter-typisch geht es in F.E.A.R. nur mit einer kleinen Waffe los. Die richtig dicken Dinger wie Raketenwerfer finden Sie erst später im Spiel, und da können Sie die erst richtig gut brauchen. Denn gelegentlich müssen Sie auch gegen Mechs antreten, die Sie ihrerseits mit Raketen beharken. Eine der effektivsten Bleipusten im Programm ist die Plasma-Gun. Sie verschießt einen blauen Funken, der das Gegenüber sofort in ein rauchendes Skelett verwandelt. Doch um die Balance zu wahren, ist Munition für das gute Stück äußerst knapp. Die meiste Zeit werden Sie mit den zwei Maschinengewehren, den Dual-Pistolen und dem Bolzenschussgerät arbeiten. Letzteres spickt die Feinde mit dicken Metallstäben.

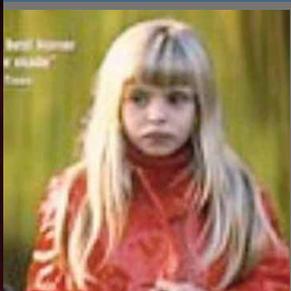
F.E.A.R. kennt Trefferzonen: Ein Schuss in den Kopf bedeutet für einen gewöhnlichen Söldner das sofortige Aus. Lediglich die »Heavy Armor Guards« sind nicht so leicht zu knacken. Gut gepanzert halten die einiges aus und verzichten auch auf Deckung. Doch selbst gegen vier Söldner und einen dieser Kolosse haben Sie dank Zeitlupenfunktion immer eine Chance. Per Tastendruck verlangsamen Sie ähnlich wie in **Max Payne 2** die Zeit, Ihre Feinde bewegen sich nur noch schleppend. Die Zeitlupendauer lässt sich genau wie Ihre maximale Gesundheit durch gefundene Spritzen permanent steigern.

**Glänzend feurig**

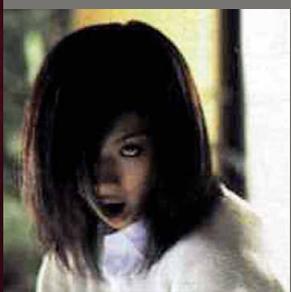
Der hohe Detailgrad der Charaktermodelle macht die zuweilen sehr öden Umgebungstexturen allemal wett. Und wenn Sie in eine Gegnerhorde im Zeitlupenmodus eine Granate schleudern und dabei herumliegende Munition hochgeht, dreht die Engine bis hin zum pyrotechnischen Wahnsinn auf. Verzerr- und Flimmereffekte dehnen das Bild, Shader-Spielereien lassen Flugbahnen von Kugeln regelrecht glänzen. Und

so prächtiges Feuer hat man selten in einem Spiel gesehen. In den meist in Spielgrafik prä-

**GRUSELMÄDCHEN**



1973 war es das Horror-Drama Wenn die Gondeln Trauer tragen, das durch Auftauchen eines Mädchens in Rot Schauer erzeugte.



Moderne japanische Horrorstreifen bedienen sich des gleichen Mittels, jedoch drastischer, wie man am Bild aus Ring 2 erkennt.

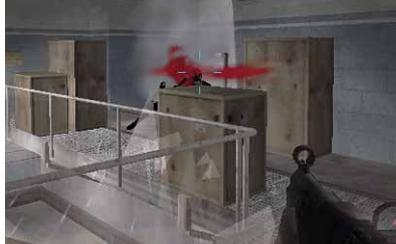


Der Clou an The Grudge : Japanisches Geistermädchen trifft auf westliche Heldin. So wirkt das Szenario noch fremder, noch bedrohlicher.

TECHNIK-CHECK

**STANDARD-PC**

Athlon/1,2 GHz • 512 MByte • Geforce 4 Ti 4200



800x600 • niedrige Details  
Treppeffekte an jeder Kante, keine Partikel und kaum Shader-Effekte – unspektakulär, aber auch auf kleinen Systemen noch flüssig.

**MITTELKLASSE-PC**

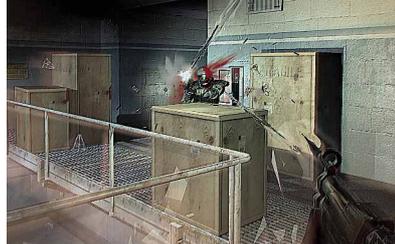
Pentium 4/2,4 GHz • 512 MB • Radeon X600/9600



1024x768 • mittlere Details  
Mit detaillierten Partikeleffekten und beeindruckenden Shadern ist F.E.A.R. schon auf mittleren Systemen ein echter Hingucker.

**HIGH-END-PC**

Athlon 64 X2/4800+ • 1 GByte • Geforce 7800 GTX



1600x1200 • hohe Details  
Aufwändige Schatteneffekte und gestochen scharfe Texturen fordern ihren Tribut – F.E.A.R. läuft so nur auf Höllenmaschinen flüssig.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



Mit minimalen Details können Sie F.E.A.R. auch auf kleineren PCs als der Minimal-Konfiguration spielen. Der gruselige Pixelsumpf, in den sich F.E.A.R. dann verwandelt, verschluckt aber Übersicht und Spielspaß gleichermaßen.



Augenschmaus: In 1600x1200 und maximalen Details (inklusive 4x FSAA und 16x AF) sieht F.E.A.R. extrem gut aus. Um mit dieser Traum-Optik flüssig ballern zu können, sollten Sie ein starkes SLI-System Ihr Eigen nennen.

TUNING-TIPPS

- Das Herunterregeln der Auflösung bringt die meiste Performance. Nur auf High-End-Hardware sollten Sie Auflösungen über 1024x768 nutzen.
- Statt einer hohen Auflösung aktivieren Sie besser FSAA.

- Das kostet wesentlich weniger Frames, sieht aber ähnlich gut aus.
- Stellen Sie sicher, dass »Vsync« deaktiviert ist – auf vielen Systemen hilft das der Performance auf die Sprünge.
  - Wenn Sie die »Soft Shadows« ausschalten, erhalten Sie je

- nach System bis zu 40 Prozent Frames mehr. Bei aktivierten »Soft Shadows« ist allerdings keine Kantenglättung mehr möglich.
- Mit 256 MByte Arbeitsspeicher nerven ewige Ladezeiten und ständige Nachlade-»Schluckaufs« während des Spiels. Erst ein sattes

GByte RAM garantiert kurze Ladezeiten und flüssiges Spielen.

CHECKLISTE

- 5,0 GByte Speicherplatz
- min. 512 MByte RAM
- DirectX-7-Karte
- DirectX 9.0c



GRAFIKOPTIONEN

Das »Performance«-Menü von F.E.A.R. beinhaltet alle wichtigen Leistungsoptionen. Mit einem Klick auf »Auto-detect« versucht F.E.A.R. selbständig, die optimalen Einstellungen für Ihr System zu finden.

Computer

Hier legen Sie die CPU-Last fest. Änderungen beeinflussen die »Advanced Computer Options«.

Graphics Card

Hier bestimmen Sie die Details der Grafik. Je nach Stufe ändern sich die »Advanced Graphics Options«.



Advanced Computer Options  
Diese Option erlaubt es, gezielt CPU-abhängige Effekte einzustellen, etwa die Physikengine.

Advanced Video Card Options  
Hier finden Sie Zugriff auf die Grafikooptionen – beispielsweise Schatteneffekte und Auflösung.

PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	MAXIMALE DETAILS																				
			1) minimale Details	2) niedrige Details	3) mittlere Details	4) hohe Details	5) 16x AF	6) 4x FSAA	7) 16x AF	8) 4x FSAA	9) 16x AF	10) 4x FSAA											
512 MByte	1,4 GHz	800x600 <sup>0</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
		1024x768 <sup>0</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
		1024x768 <sup>3</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	2,4 GHz	1024x768 <sup>0</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
		1024x768 <sup>3</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
		1280x960 <sup>0</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3,2 GHz	1280x960 <sup>0</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	1280x960 <sup>3</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
1024 MByte	1,4 GHz	800x600 <sup>0</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
		1024x768 <sup>0</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
		1024x768 <sup>3</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,4 GHz	1024x768 <sup>0</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1024x768 <sup>3</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		1280x960 <sup>0</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3,2 GHz	1280x960 <sup>0</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	1280x960 <sup>3</sup>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	

1) minimale Details 2) niedrige Details 3) mittlere Details 4) hohe Details  
 ■ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Meist sind Sie in Büros unterwegs. Die Ruinen sind eine willkommene Abwechslung.

sentierten Zwischensequenzen legt Monolith einen Filter über das Bild, der die Szenen in surreale Unschärfe taucht und so in Sachen Gruselfaktor noch eine Schippe drauf legt – große Atmosphäre-Kunst!

Wenn ein Titel unheimliche Musik hat, dann ist es **F.E.A.R.**! Kein vergleichbarer Shooter spielt so sehr mit akustisch erzeugter Angst. Dabei sind die Klänge nie aufdringlich, sondern untermalen nur geschickt die

ohnehin schauerlichen Situationen oder bereiten auf eine solche vor. Das Spiel unterstützt 5.1-Sound. Mit der passenden Soundkarten-Boxenkombination zischen die Querschläger an Ihnen vorbei, und Sie können Feinde übers Gehör orten. Weil wir den Multiplayer-Part noch nicht unter normalen Umständen (Internet) testen konnten, reichen wir Fazit und Preis/Leistungs-Einschätzung nach. **PET**

INFO: [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) DIE QUICKLINK: **J155**

**MICHAEL GRAF**

micha@gamestar.de

Eine feine Mischung hat Monolith da gezaubert: intelligente Ballerei durchsetzt mit subtilen Gänsehaut-Momenten. Mehr steckt in F.E.A.R. aber nicht. Gefechte gegen die schlaue KI wechseln sich ab mit geskriptetem Horror – das war's. Keine Frage, Spaß macht's trotzdem; dennoch hätte F.E.A.R. mit mehr Abwechslung noch besser werden können. So bleibt der Titel ein schöner Shooter, der dank der interessanten Story Doom 3 locker abhängt, am viel-fälligeren Half-Life 2 aber zu Recht scheitert.



»Doom vergeht, doch Gordon steht!«

**PETRA SCHMITZ**

petra@gamestar.de

Kollege Graf schaut mich erstaunt an. Am helllichten Tag zucke ich mit einem Kreischen vom Monitor zurück, reiße mir das Headset vom Kopf und atme schwer. F.E.A.R. macht aus mir einen Angsthase. Das hat Doom 3 so nicht mal im Ansatz geschafft. Der Trick: Monolith arbeitet sehr ausgewogen mit Splatter-Effekten und kleinen subtilen Schockmomenten. So nutzt sich die Wirkung nicht ab. Perfekt!

Zur Furcht addiert sich dann noch diese fiese KI, die mich nicht selten einfach in Grund und Boden schießt. Ich fühle mich ähnlich gefordert wie in Far Cry. Besser an F.E.A.R. hingegen: das freie Speichern. Das nimmt das nötige Quentchen Anspannung von mir, um das Programm überhaupt ohne Herzinfarkt spielen zu können. Puh!



»Gebt mir Valium!«



Fettels Soldaten setzen Sie nicht nur mit Kugeln, sondern auch mit Tritten außer Gefecht.

**MICHAEL TRIER**

michael@gamestar.de

Ich weiß gar nicht, was hier alle auf Doom 3 rumhacken! Grandiosere Schockmomente und Nackenhaarsträuber hat mir kein anderes PC-Spiel beschert. Außer F.E.A.R. Das macht horrortechnisch alles richtig: Setzt bei den von Doom 3 exzellent eingeführten Schattenspielen noch eins drauf und akzentuiert an den richtigen Stellen Handlung und Atmosphäre durch beklemmende Skriptsequenzen – Schockschwerenot. Nur die Umgebungstexturen sind mir teils zu öde.



»Große Horrorshow!«

**F.E.A.R. EGO-SHOOTER**

PUBLISHER	Monolith / Vivendi Universal	RELEASE (D)	18.10.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 32 S. Handbuch	USK	ab 18 Jahren



**GEEIGNET FÜR**

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

VERGLEICHBAR MIT Half-Life 2 (93, GS 01/05) Intelligente Action. Gordon bleibt Singleplayer-Referenz. Doom 3 (87, GS 10/04) Grusel-Shooter von id. Voller Monster und Schockeffekte.

**TECHNISCHE ANGABEN**

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,4 GHz Intel	2,2 GHz Intel	3,2 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1400+ AMD	XP 2200+ AMD	64/3000+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.	5,0 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER  Stereo  2 vorne, 2 hinten  5.1  6.1

**MULTIPLAYER**

FAZIT Den Multiplayer-Modus nehmen wir unter die Lupe, wenn Internet-Server laufen.  
MODI –

**BEWERTUNG**

GRAFIK	+ Gegnermodelle + DX-9-Effekte - teils öde Texturen	<b>9 / 10</b>
SOUND	+ guter Surround-Sound + brillant eingesetzte Musik	<b>10 / 10</b>
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + freies Speichern + stets fair	<b>9 / 10</b>
ATMOSPHERE	+ gruseliger geht's kaum + permanente Spannung	<b>10 / 10</b>
BEDIENUNG	+ perfekte Shooter-Steuerung	<b>10 / 10</b>
UMFANG	+ 22 lange Missionen + durch KI hoher Wiederpielwert	<b>8 / 10</b>
LEVELDESIGN	+ vorgegaultete Freiheit - teils bemüht - Wiederpielbarkeit	<b>8 / 10</b>
KI	+ legt Sperrfeuer - sucht Deckung	<b>9 / 10</b>
WAFFEN	+ acht sehr unterschiedliche Waffen	<b>8 / 10</b>
HANDLUNG	+ Mischung aus US- und Japano-Horror - farbloser Held	<b>8 / 10</b>

**PREISLEISTUNG KEINE EINSCHÄTZUNG MÖGLICH**

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten SOLO-SPASS 15 Stunden MULTIPLAYER-SPASS – Stunden

FAZIT: HORROR-SHOOTER NAHE AM MEISTERWERK!

