

Blut, Ballerei und Bullet-Time

F.E.A.R.

Der derzeit heißeste Ego-Shooter am Horizont kommt von Vivendi. Lesen Sie, wie wir uns beim Spielen eines Demo-Levels gefühlt haben.

Worauf können sich Shooter-Fans freuen? **Stalker** verschiebt sich immer weiter. **UT 2007** kommt vermutlich erst nächstes Jahr. **Call of Duty 2** und **Quake 4**, immerhin, werden wohl noch vor Weihnachten erscheinen. Unser Favorit für den Winter aber ist **F.E.A.R.** Warum die Euphorie? Schnell zusammengefasst: ungewöhnlich gute KI, schöne Grafik, intelligent eingesetzte Bullet-Time, realistische Waffen. Und dazu eine mit Skriptereignissen gut erzählte Story. Im Folgenden schildern wir unsere Erlebnisse mit einer Demo-Fassung.

Die Waffen der Angst

Wir spielen ein Mitglied einer Art Eingreiftruppe bei übernatürlichen Ereignissen. Unser Held ist ein Klon mit außerordentlichen Fähigkeiten, namentlich kann er die Zeit verlangsamen («Bullet Time»). Das Ziel des Einsatzes ist Paxton Fettel, ein Mitglied unserer Mannschaft, das irgendwie Lust auf Menschenfleisch bekommen hat. Diese Mini-Vorgeschichte wird als Zwischensequenz in En-

gine-Grafik erzählt, unsere Aufgabe ist es, den Kerl einzufangen.

Wir starten voll bewaffnet solo in einem Gebäudekomplex und probieren natürlich erst einmal alle Wummen aus: Maschinenpistole, Schrotflinte, Sturmgewehr, Raketenwerfer, Plasmagewehr – alles fühlt sich gut an. Alle Waffen können zoomen, die MP nur wenig, das Plasmagewehr hingegen würde fast als Scharfschützenwerkzeug taugen. Alle Waffen haben angeschraubte Scheinwerfer, was hilfreich ist, denn der Level, den wir spielen, ist sehr dunkel. Alternative Feuermodi soll es ebenfalls geben, die sind allerdings größtenteils noch nicht eingebaut. Eines der Gewehre lässt sich immerhin durch Klick auf die rechte Maustaste für den Kolbenschlag im Nahkampf einsetzen. Die Physikengine (Havok) tut einiges, um realistische Waffenwirkungen zu erzeugen: Glasscheiben splittern spektakulär, getroffene Objekte werden davongeschleudert etc. Haben wir zwar alles schon in anderen Spielen gesehen, ist aber sehr gut gemacht.

Die Gegner nutzen intelligent jede mögliche Deckung und verhalten sich ausgesprochen schlau.

Sensationelle KI

Am beeindruckendsten aber ist die künstliche Intelligenz der Gegner: Die dürfte, so unser bisheriger Eindruck, neue Maßstäbe für Ego-Shooter setzen. Die Gegner ducken sich unter Feuer weg, kicken für bessere Deckung Objekte um und arbeiten intelligent als Gruppe. Oft hält uns einer mit gezielten Schüssen an der aktuellen Position fest, während die anderen versuchen, hinter uns zu kommen. Typisch auch die folgende Szene: Wir schießen auf einen Mann hinter einem Fenster. Anstatt einfach versteckt zu bleiben und hin und wieder über den Sims zu feuern, springt der Kerl plötzlich durch die Öffnung, rollt sich ab und sucht erneut Deckung hinter einer Kiste. Beim nochmaligen Spielen reagiert er anders und stürmt durch die nahe Tür, um uns anzugreifen.

Dementsprechend schwierig sind viele Situationen. Immerhin lässt sich ein Zeitlupen-Modus einschalten, ohne den größere Gegnergruppen fast nicht zu besiegen sind. Die Effekte da-

zu sind unglaublich: Der Sound wird dumpf und träge, die Bahnen der Kugeln deutlich sichtbar, und die Druckwellen von Granatener Explosionen kann man sehen. Insgesamt eine sehr befriedigende Angelegenheit. **GUN**



Das Design der Feinde ist ziemlich futuristisch.



Skript-Event: Soldaten sprengen die LKW-Tür auf.



Spektakuläre Effekte, gelungene Animationen: Trotz Klasse Grafik soll F.E.A.R. keine höheren Hardware-Anforderungen als Half-Life 2 stellen.

F.E.A.R.

gunnar@gamestar.de

Genre: Ego-Shooter
Termin: November 2005

Entwickler: Monolith
Status: zu 80% fertig

Gunnar Lott: »Es sieht klasse aus, hat eine brillante KI, sehr gut eingesetzte Physik, tolle Waffen und eine sauber inszenierte Grusel-Story: Ich bin bereit, eine gebratene Doom-3-Packung zu verspeisen, wenn F.E.A.R. beim Test nicht wenigstens eine Wertung im hohen 80er-Bereich bekommt. Falls das Entwicklerteam bei Monolith nicht noch das Leveldesign in den Sand setzt (und das zu glauben, besteht kein Anlass), steht Actionfans im November ein umwerfendes Erlebnis bevor. Zumindest solo – der Multiplayer-Modus hat uns bislang noch nicht voll überzeugt.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK G142