

Angst hat vier Buchstaben

# F.E.A.R.

Vivendi lehrt uns das Fürchten – denn ihr neuester Grusel-shooter schockt mit fiesen Überraschungen und viel Blut.

**H**alb drei Uhr in Paris: Im Präsentationsraum von Vivendi Universal starren etwa 40 Journalisten auf eine große Leinwand. Totenstill ist es im dunklen Saal – sind die Gäste sprachlos vor Erstaunen? Oder wie festgefroren vor Angst? Letzteres, denn was auf der Leinwand läuft, stellt fast jedes Gruselspiel der letzten Jahre in den Schatten. Vivendi präsentierte den Horror-Shooter **F.E.A.R.** – das neueste Werk der **No One Lives Forever-** und **Tron 2.0-** Macher von Monolith setzt auf Horrorfilm-Flair und grandiose

Grafik. Wird **F.E.A.R.** den bisherigen Horror-Star **Doom 3** schlagen in Sachen Gänsehaut?

## Du böses Mädchen

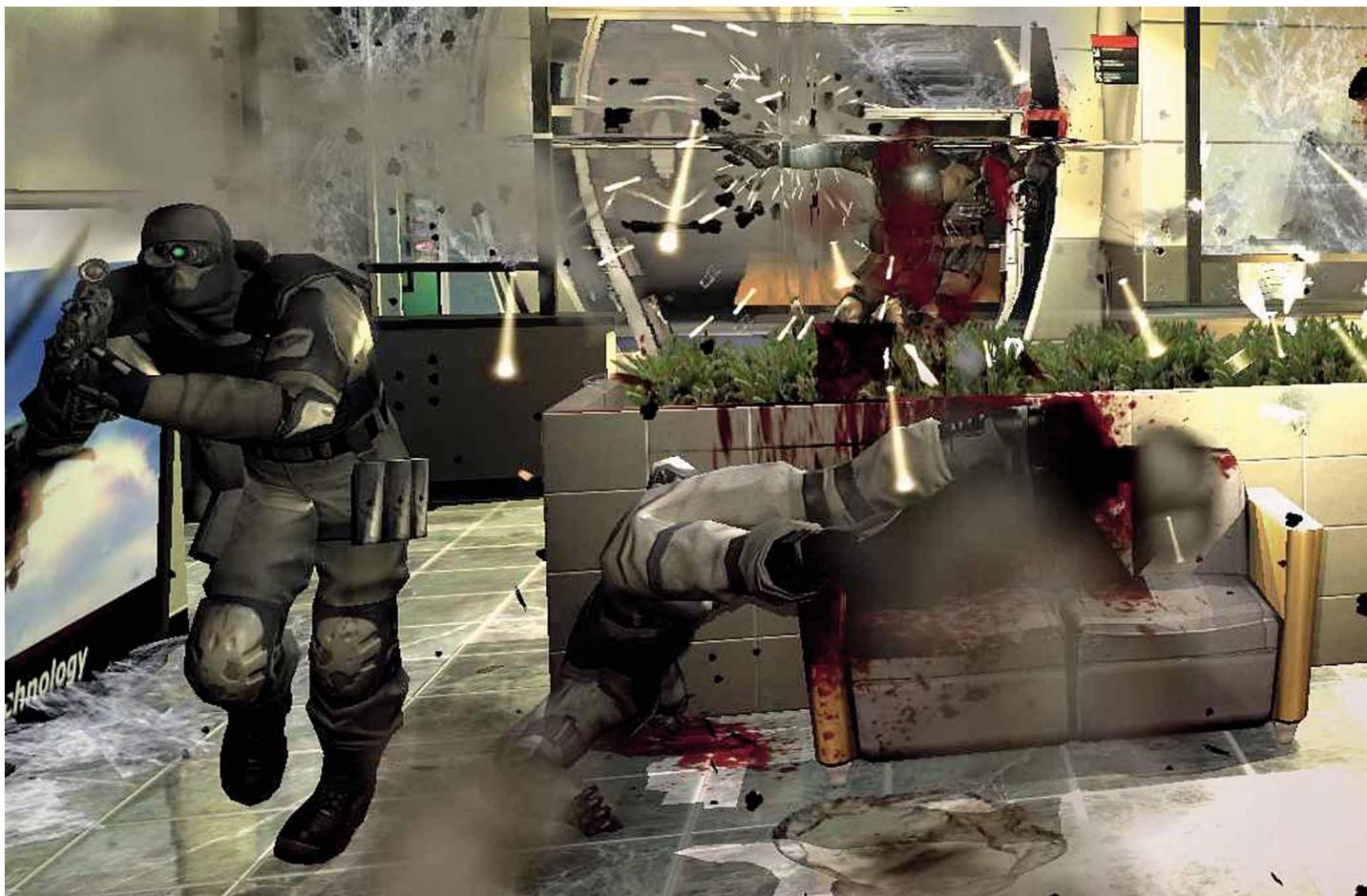
Zur Story wollte uns Kevin Stevens, Technischer Leiter bei Monolith, nur sehr wenig verraten. So viel vorneweg: Als Anführer des Elite-Aufklärungstrupps **F.E.A.R.** («First Encounter Assault & Recon») werden Sie zu einem Notruf in einen Wolkenkratzer bestellt. Dort kamen unzählige Menschen auf unerklärliche Weise ums Leben, und Sie sollen mit Ihrem Team das

Geheimnis aufklären. Was wie eine 08/15-Geschichte aus der Horror-Retorte klingt, soll sich im Verlauf von **F.E.A.R.** zum nervenaufreibenden Alptraum für den Spieler entwickeln. »Einige Designer bei uns im Team sind große Fans japanischer Horrorfilme«, erklärt Kevin Stevens. Das ist dem Spiel an jeder Ecke anzumerken, erinnern doch manche Cutscenes frappierend an den Grusel-Klassiker **Ringu (The Ring)**. So taucht immer wieder ein kleines Mädchen im Nachthemd auf, das Überleben-

de erbarmungslos meuchelt. In einer Zwischensequenz etwa steht sie in einem Flur, während fliehende Soldaten mit schmerzverzerrten Gesichtern sprichwörtlich von ihr auseinander genommen werden – dabei rührt sie nicht einen Finger. Ist sie real oder nur eine alpträumhafte Erscheinung?

## Abwärts!

Viele geschickt eingesetzte Skriptsequenzen fesseln den





Die Mutanten können sich teleportieren und greifen stets mit gezielten Sprüngen an.

Spieler: Wir fahren im ersten Level mit dem Aufzug nach unten, da beginnen die Glühbirnen zu flackern, begleitet von einem tiefen Grollen. Dann erlischt das Licht, in der Ecke erscheint plötzlich das böse Mädchen. Erschrocken schalten wir die Taschenlampe ein und durchsuchen den Fahrstuhl – nichts. Die Türen öffnen sich, wir steigen aus; hinter

uns stürzt der Aufzug ins Bodenlose. Noch starr vor Entsetzen drehen wir uns um, da sprengt eine Gruppe feindlicher Söldner eine Tür auf und stürmt den verqualmten Raum. Mit einem Pfeifen im Ohr und verschwommener Sicht drücken wir reflexartig den Abzug unserer Pistole. Wahnsinn! Bleibt nur zu hoffen, dass Monolith nicht alles Pulver



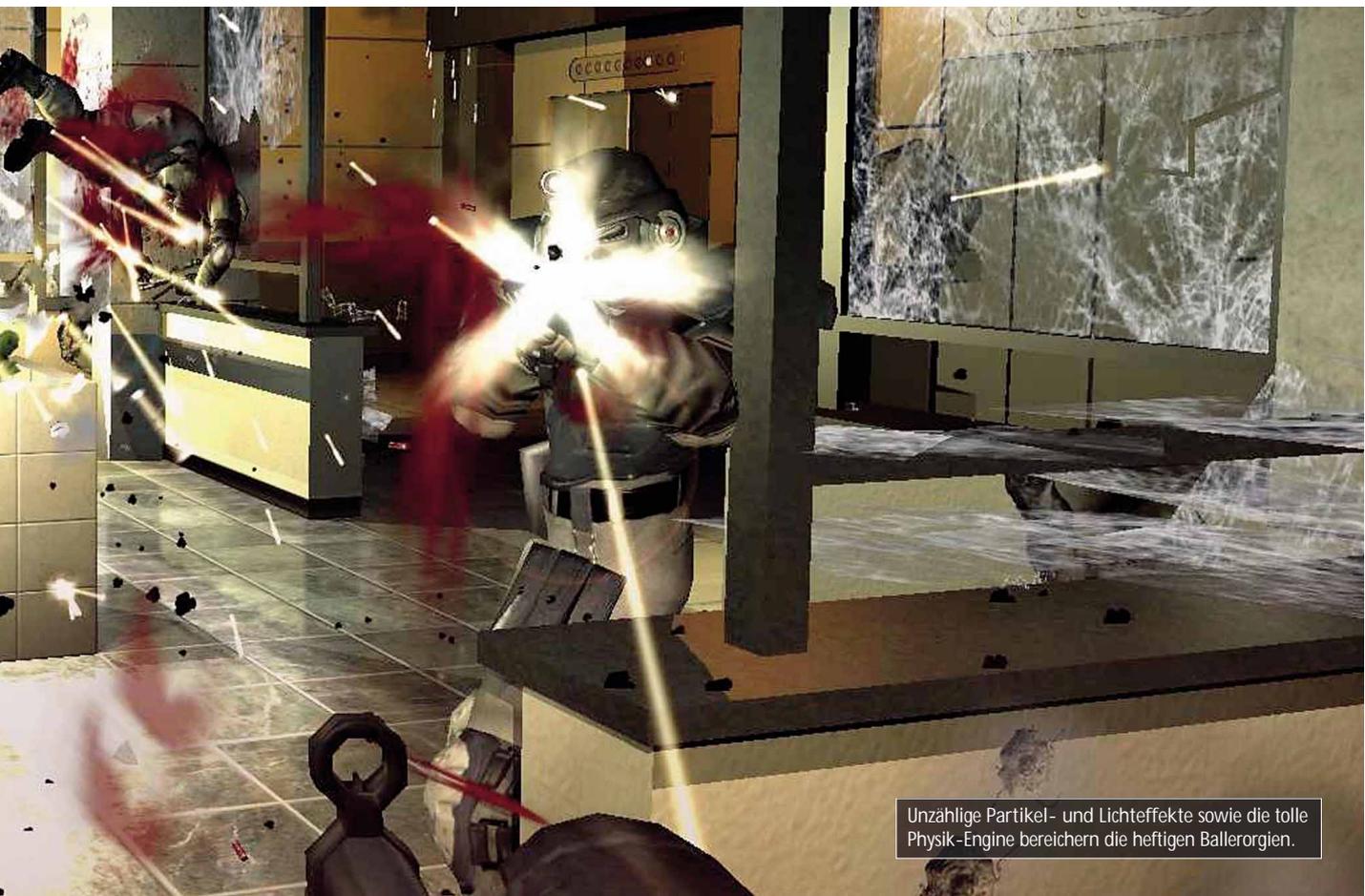
Team-Deathmatch: Ein feindlicher Söldner brützelt unseren Kollegen per Plasmagun weg.

schon in den ersten Missionen verschießt und die Spannung auch später im Spiel auf gleich hohem Niveau hält.

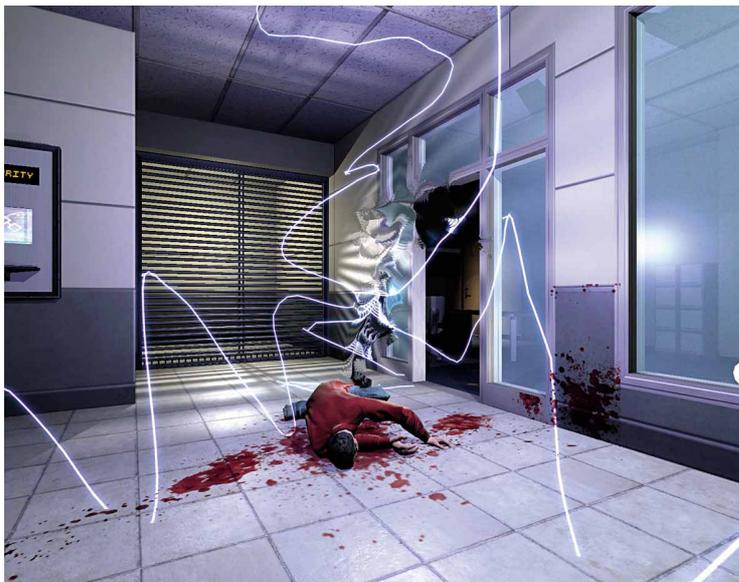
### Schattenspiele

Auch wenn uns in F.E.A.R. keine Gegnerhorden hetzen, zerrt das Spiel an den Nerven. Das liegt zum Großteil an den grandiosen Licht- und Schatteneffekten,

die den Schauplätzen eine gruselige Grundstimmung verleihen. Dennoch bleiben die Levels stets heller als in **Doom 3**. Und anders als in id Softwares Shooter dürfen Sie die Taschenlampe zeitgleich mit einer Waffe tragen. Ob Nachteile wie schwindende Batterieereserven diesen Vorteil ausgleichen sollen, ist noch nicht entschieden.



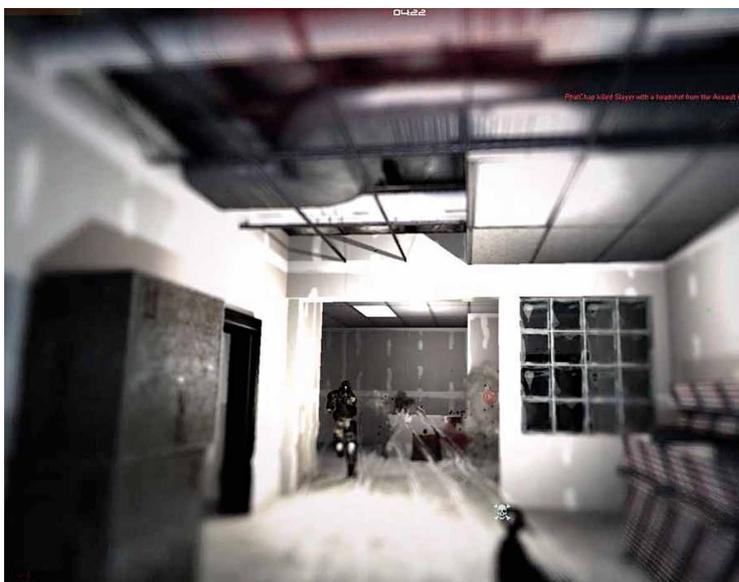
Unzählige Partikel- und Lichteffekte sowie die tolle Physik-Engine bereichern die heftigen Ballerorgien.



Wie im Film Predator ist dieser Mutant bei aktivierter Tarnung kaum auszumachen.



The Ring lässt grüßen: Das Mädchen meuchelt den fliehenden Soldaten gnadenlos.



In der Zeitlupe verschwimmt die Umgebung, und Kugeln ziehen einen Schweif hinter sich her.

Auch beim Sounddesign hat sich Monolith ins Zeug gelegt: So hören wir, wenn die Umgebung besonders ruhig ist, unser Herz schlagen, begleitet von subtiler Horrormusik. Zudem kommen immer wieder kaum verständliche Funkspruchfetzen an, die nicht gerade beruhigend wirken. Ob das Spiel eine deutsche Sprachausgabe bekommt, steht noch nicht fest.

### Ballern in Zeitlupe

**F.E.A.R.** klaut frech Spielelemente aus anderen Actiontiteln. So dürfen wir wie in **Max Payne** auf Knopfdruck für ein paar Sekunden die Zeit verlangsamen. Die Bullet-Time fällt deutlich intensiver aus als in der Vorlage von Remedy, denn wie im Film **Matrix** ziehen abgeschossene Kugeln einen Schweif hinter sich her, der die Umgebung verzerrt – neuester DirectX-9-Technologie sei Dank. Zudem kommen die erstklassigen Charakteranimationen erst in Zeitlupe richtig zur Geltung, etwa wenn ein Gegner in die Hocke geht, das Gewehr anlegt und abdrückt. Apropos Gegner: In unserer Version agierten die schon recht intelligent, suchten Deckung und wechselten sinnvoll zwischen Nah- und Fernkampf. Allerdings gehen die Monster noch blindwütig auf uns los, Zusammenarbeit wie in **Far Cry** gibt's nicht. Hin und wieder treffen wir auf Teamkollegen, die gleichzeitig die anderen Stockwerke durchsuchen. Die begleiten uns dann durch einige Räume. Befehle erteilen dürfen wir allerdings nicht.

### Festgenagelt

Das Waffenarsenal von **F.E.A.R.** umfasst sieben Knarren. Neben

Standard-Wummen wie Maschinengewehr, Schrotflinte oder zwei Pistolen, die wir gleichzeitig tragen dürfen, gibt's die effektive Plasmagun. Die feuert, ähnlich wie die Railgun in **Quake 3 Arena**, einzelne tödliche Schüsse ab. **Quake**-Fans wird zudem die aus dem ersten Teil bekannte Nailgun gefallen. Damit lassen sich Gegner wie in **Painkiller** sprichwörtlich an die Wand nageln. Da wir gerade bei der Gewaltdarstellung sind: Die will Entwickler Monolith für die deutsche Version kräftig entschärfen, denn in unserer Version spritzte das Blut literweise und trennten sich Gliedmaßen zuhauf von den Körpern.

### Kaum Neues im Netz

Für den Multiplayer-Teil planen die Entwickler Deathmatch, Last Man Standing (beides auch als Team-Variante) und – jetzt wird's interessant – Slow-Mo-Deathmatch. In diesem spaßigen Modus dürfen Sie ein Zeitlupen-Artefakt einsammeln und nach etwa 20 Sekunden aktivieren. Vorteil: Sie bewegen sich anschließend um 20 und schießen um 40 Prozent schneller als die anderen. Nachteil: Sie sind durch ein Symbol über dem Kopf für alle auch durch Wände sichtbar, wodurch Sie stets auf der Abschussliste ganz oben stehen. Auf wie vielen Karten Sie im Netzwerk oder Internet antreten und ob es Bots geben wird, wollten uns die Entwickler allerdings noch nicht verraten. Cool: Monolith will zum Spiel ein mächtiges Mod-Tool veröffentlichen. Laut Publisher Vivendi soll **F.E.A.R.** im Juli fertig sein. Realistischer erscheint uns jedoch eher Herbst 2005. **DM**

### F.E.A.R.

danielm@gamestar.de

Genre: Ego-Shooter  
Termin: 4. Quartal 2005

Entwickler: Vivendi / Monolith  
Status: zu 60% fertig

Daniel Matschijewsky: »Ganz klar, Doom 3 steht – was die Horror-Atmosphäre angeht – an der Spitze. Noch! Denn Monolith macht aus **F.E.A.R.** nicht nur eine hübsche Monsterhatz, sondern verpasst dem Spiel unzählige Ideen und nervenaufreibende Skriptsequenzen, die sich deutlich von id Softwares Simpelballerei abheben. Gelingt den Entwicklern jetzt noch die passende Story dazu, muss Doom 3 im Sommer den Titel des Horror-Shooter-Kings abgeben.«

POTENZIAL SEHR GUT



► GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK **B9**