

Horror-Göre Alma ist zurück: Die Fortsetzung des Grusel-Shooters knüpft nahtlos an das offene Ende des Originals an. Wir haben vier Preview-Level durchgespielt.

F.E.A.R. 2 Project Origin



gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5765

Nackt, den Rücken blutig zerkratzt, steht Alma unerwartet vor uns. Die schwarzen Haare kleben an ihrem Körper und bedecken die Brüste der erwachsenen Frau. Einen Wimpernschlag später ist sie wieder verschwunden und wir blicken auf eine Wand aus Flammen. Vor uns erhebt sich ein gewaltiger Feuerpilz und begräbt den Stadtbezirk Auburn unter Schutt und Asche.

Shooter-Fans kennen diese Explosion noch aus den letzten Minuten des ersten **F.E.A.R.**-Titels,

allerdings aus einer anderen, wesentlich näheren Perspektive. In der Fortsetzung **Project Origin** erfahren wir nun, wie es mit den Replikantensoldaten und mit Alma, der übernatürlich begabten und durch grausame Experimente in den Wahnsinn getriebenen Schreckensdame, weitergeht.

Neuer Held

Der stumme Held des ersten Teils hat in **Project Origin** ausgedient. Dreißig Minuten vor der erwähnten Explosion übernehmen wir

stattdessen die Kontrolle über den ebenso schweigsamen Delta-Force-Agenten Michael Beckett, der zumindest zu Spielbeginn oft im Team unterwegs ist. Wie der **F.E.A.R.**-Protagonist kann auch Beckett das Geschehen um sich herum für einige Augenblicke verlangsamen. Das sieht gut aus und rettet uns regelmäßig das Leben, denn die KI kämpft mindestens so clever wie im ersten Teil und nutzt die Umgebung vielseitig aus. Dagegen wirkt der Rest der Technik fast altbacken, lediglich die verbesserten Licht-, Schatten- und Bildfiltereffekte sowie die verheerende Waffenwirkung stechen deutlich hervor – besonders wenn wir mit einem gepanzerten, drei Meter großen Kampfanzug unterwegs sind. Die äußerst harte Gewaltdarstellung wird der Entwickler Monolith für den deutschen Markt entschärfen müssen.

Alter Spuk

Während das erste **F.E.A.R.** uns meist durch eintönige Bürokomplexe und Lagerhäuser schickte, kämpfen wir im zweiten Teil in einer verlassenen Schule, in Apartmenthäusern, einer Forschungs-

einrichtung und in verwüsteten Straßen. Trotzdem wirken die nun abwechslungsreicheren und teilweise zerstörbaren Umgebungen immer noch etwas steril.

Neben den menschlichen Gegnern, die jetzt meist futuristische Kampfanzüge inklusive auffälliger Leuchtdioden tragen, liefern uns in der Preview-Version auch mysteriösere Gestalten über den Weg. Da wären zum Beispiel die Remnants, die gleich mehrere Schergen wie Puppenspieler steuern und gegen uns führen. Erst wenn wir den Meister erwischen, bleiben auch seine Begleiter tot liegen. Gänsehaut hat uns der Kampf gegen die paranormalen Gegner bisher jedoch eher selten beschert. Im Vergleich zum Vorgänger wirkt **Project Origin** oft vorhersehbar. Das Spiel zeigt meist deutlich, was da Unheimliches auf uns zukommt. Einen ordentlichen Schrecken gab's dann aber doch: Almas erster Auftritt, diesmal als mentale Projektion in der Form eines kleinen Kindes, jagte uns dann doch fast vom Stuhl. Das lässt uns für den weiteren Spielverlauf auf mehr solcher Schockerlebnisse hoffen. **CHS**



F.E.A.R. 2: Project Origin

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **10. Februar 2008**
► Hersteller **Monolith / Warner Bros.** ► Status **zu 90% fertig**

Christian Schneider: Trotz der angestaubten Grafik erwartet uns mit der **F.E.A.R.**-Fortsetzung ein gelungener Ego-Shooter. Die KI agiert gewohnt clever, und die Umgebungen sind abwechslungsreicher als im Original. Ich bin mir allerdings noch nicht sicher, ob es den Entwicklern gelingt, den subtilen Horror des Vorgängers und das unmittelbare Gefühl von Bedrohung erneut so gut einzufangen.



redaktion@gamestar.de

Potenzial Sehr gut