Mit aktivierter **Zeitlupe** können Sie sich auch auf Tuchfühlung in den Kampf gegen mehrere Gegner wagen.

F.E.A.R. 2 Project Origin

Facts

- 14 Kapitel
- 11 Waffen
- 4 Granatentypen
- 49 Erfolge
- 3 Schwierigkeitsgrade

Aus dem Mädchen Alma ist eine erwachsene Frau geworden. Doch an die Größe ihrer Kindheitstage kommt sie nicht heran.

DVD
Video-Special

ab-18-DVD
längere Version

gamestar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 5685

Die übersinnlich begabte Alma ließ uns 2005 vor Angst schlottern. In Monoliths Ego-Shooter **F.E.A.R.** legte sie in Gestalt eines kleinen Mädchens zusammen mit dem irren Paxton Fettel eine Spur aus Blut und Visionen, die uns in eine geheime Forschungseinrichtung und schließlich zu einer gigantischen Explosion führte.

In der Fortsetzung **F.E.A.R. 2: Project Origin** erleben wir diese Explosion erneut, allerdings in der Haut eines neuen Helden und aus dem obersten Stockwerk eines Hochhauses, meilenweit von der Forschungseinrichtung entfernt. **F.E.A.R. 2** setzt etwa 30 Minuten vor Ende des ersten Teils ein. Als Michael Becket, Mitglied einer Spezialeinheit, sollen Sie die Leiterin der Experimente an Alma in Gewahrsam nehmen. Genevieve Aristide befindet sich angeblich in ihrer Penthouse-Wohnung. Doch die Dame ist längst geflohen, vor einer Gruppe schießwütiger Söldner unter dem Befehl eines gewissen Vanek. Bevor Sie es aus dem Gebäude schaffen, hebt Sie eine Explosion aus den Schuhen. Sie werden ohnmächtig und erwachen in einem Krankenhaus – in dem Vaneks Männer zwischenzeitlich auch schon aufgeschlagen sind. Ebenso wie die plötzlich körperlich erwachsene Alma und ihre Mutantenbrut.

Mutantendresche

Vanek und Konsorten sowie Alma und Anhang sind Ihre Gegner in **F.E.A.R. 2**. Während Vanek menschliche Widersacher auf Sie hetzt, hat die übersinnliche Dame neben den bereits aus dem Vorgänger bekannten gedankenmanipulierten Soldaten und unsichtbaren Androiden noch weitere Schrecken parat. Wieselflinke halbnackte Mutanten flitzen auf allen Vieren durch manchen Abschnitt, klemmen sich wie Spinnen in Ecken und springen Ihnen rasend schnell ins Gesicht. Loswerden können Sie die Burschen, indem Sie flott auf die zweite Maustaste hämmern und so Faustschläge austeilen. Von einem anderen Kaliber sind Unholde, die Leichen von Soldaten auferstehen lassen und diese dann auf Sie jagen. Die Knilche schlucken ganze Magazine, bevor sie zu Boden gehen. In den meisten Fällen können Sie den übersinnlichen Zombies davonlaufen. Nur an einer Stelle müssen Sie sich dem Kampf stellen, sonst erscheint der Aufzug nicht, der Sie ins nächste Stockwerk bringt – das wirkt aufgesetzt.

Verdummung

Seit 2005 gilt **F.E.A.R.** als Referenz in Sachen Gegner-Intelligenz. Die Söldner von Paxton Fettel nutzten intelligent Deckungen, schufen sich sogar selber welche und umliefen Sie, sofern es das Leveldesign zuließ. Ähnlich verhalten sich die menschlichen Widersacher im Nachfolger auch, je-

Deutsche Version

In der hiesigen Version von F.E.A.R. 2 fehlen die teils übertriebenen Bluteffekte des US-Originals. Zudem können Sie keine Gliedmaßen durch Schüsse abtrennen. Anders als noch im ersten Teil ist es nun jedoch möglich, Gegner mit den Bolzen aus dem so genannten Hammerhead an Wänden festzunageln.

Die **Strahlenkanone** sorgt für coole Effekte, aber der Schaden ist vergleichsweise gering.

Sobald Sie diese normalerweise getarnten **Monster** getroffen haben, werden sie sichtbar.

F.E.A.R. 2 wird in jeder Auflösung von schwarzen Balken verunziert.

Kopierschutz: Steam

Um F.E.A.R. 2 spielen zu können, müssen Sie sich ein Steam-Konto zulegen und den Titel über Valves Vertriebsplattform einmalig freischalten. Das bedeutet nicht, dass Sie stets online sein müssen, wenn Sie Alma und Co. jagen; Steam lässt sich auch in den Offline-Modus schalten.

doch mit geringerer Effektivität. Es nützt eben nichts, wenn man ein Krankenhausbett nur vor sich schiebt, jedoch danach einfach dahinter stehen bleibt, um sich umpusten zu lassen. Und Hechtsprünge durch Fensterscheiben mögen zwar cool aussehen, doch wenn die direkt in unserem Schussfeld enden, haben sie ihre Wirksamkeit verfehlt. Dergleichen unsinnige Handlungen werden Sie in **F.E.A.R. 2** häufiger erleben. Und seltener als im Vorgänger versucht die KI, Ihnen in den Rücken zu fallen – das schlauchartige Leveldesign bietet selbst in den Außenarealen oft nicht genug Raum dafür. Dafür weichen die Feinde häufig zurück, verziehen sich hinter Ecken und überlassen Ihnen den ersten Schritt. Scharfschützen verlagern ihre Positionen, und gelegentlich wirft man mit Granaten nach Ihnen, wenn Sie sich in einer Ecke verschanzt haben. Insgesamt fehlt den Gegnern das Quäntchen Aggressivität, um wirklich herausfordernd zu sein.

Zu leicht

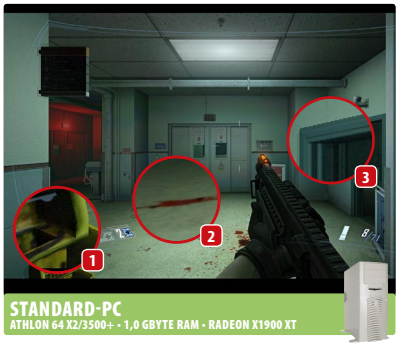
F.E.A.R. 2 wartet wieder mit einem gelungenen Waffenarsenal auf, das größtenteils aus dem ersten Teil bekannt ist. Neben Standards wie Pistole, MG, Schrotflinte, Scharfschützengewehr und Raketenwerfer sind auch wieder das Bolzenschussgerät und eine verbesserte Variante der Plasma Gun dabei. Letztere schmort jetzt nicht nur einen Gegner bis aufs Skelett runter, sondern gleich mehrere, sofern die nah genug beieinander stehen. Dazu gesellen sich noch ein Flammenwerfer und die aus **F.E.A.R.: Extraction Point** (dem Addon des ersten Teils) stammende Strahlenkanone; beide sorgen zwar für ansehnliche grafische Effekte, entpuppen sich allerdings als vergleichsweise uneffektiv.

Ihre mächtigste Waffe ist wie schon im ersten Teil die Zeitlupe. Mit der lassen sich gleich mehrere Gegner locker durch Schläge und Tritte ausschalten. Die Spezialfähigkeit werden Sie auf den unteren Schwierigkeitsgraden allerdings nicht oft benötigen, denn die Gegner gehen auch so flott zu Boden. Ihr neues Können, Gegenstände wie Tische umzuschubsen, um sich so Deckung zu verschaffen, ist vollends überflüssig. Die Levels bieten auch so schon ausreichend Rückzugmöglichkeiten.

TECHNIK-CHECK F.E.A.R. 2

▸ 1280x1024 ▸ mittlere Details

Für F.E.A.R. 2 brauchen Sie keinen neuen PC, auch wenn Sie dann auf scharfe Texturen 1, anisotrope Filterung 2 sowie Kantenglättung 3 verzichten müssen.



▸ 1680x1050 ▸ maximale Details

Bereits mit einem Standard-PC spielen Sie in maximalen Einstellungen inklusive scharfer Texturen 1. Nur anisotrope Filterung 2 und Kantenglättung fehlen 3.

▸ 1920x1200 ▸ maximale Details ▸ 4xAA 4xAF

Bereits mit einem halbwegs aktuellen Dual-Core-PC spielen Sie F.E.A.R. 2 in maximalen Details und mit vierfachem Tiefenfilter 2 sowie Kantenglättung 3.

TECHNIK-TIPPS

- Bereits ab einer Geforce 8800GT oder Radeon HD 4830 können Sie problemlos bei maximalen Details Kantenglättung hinzuschalten.
- Aktivieren Sie unbedingt in den erweiterten Grafikoptionen »VSync«, ansonsten treten oft hässliche Zeilenverschiebungen auf.
- F.E.A.R. 2 legt einen Grießel-Filter über das Bild, der nicht jedermanns Geschmack ist. Alle Versuche, diesen zu deaktivieren, schlugen fehl.
- Wenn Sie die übertriebenen Unschärfe-Effekte nerven, schalten Sie diese unter »Motion Blur« einfach aus.
- Obwohl das Programm nicht explizit darauf hinweist, übernimmt es einige geänderte Grafik-Einstellungen erst nach einem Neustart.

Checkliste

- 12 GByte Speicherplatz
- 2,6 GHz Prozessor
- 1,0 GByte RAM
- Shader-2.0-Karte
- DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT F.E.A.R. 2 AUF IHREM PC

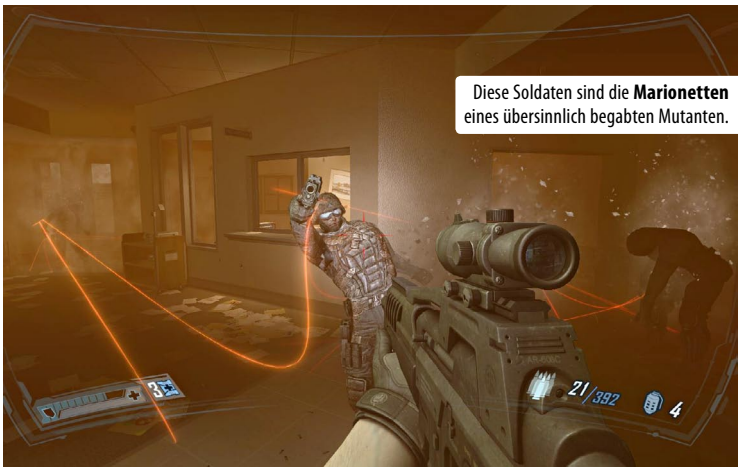
Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

1 GRAFIKKARTE	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra					
	Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT					
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2	
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX		
	Geforce 8/9/GTX		8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800GT/GTS	9800 GTX	GTX 260
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	3870	4850	4870
2 PROZESSOR	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE			
	Athlon 64			3200+	3500+	4000+	FX-57			
	Athlon 64 X2				3800+	4400+	5000+	6000+		
	Phenom					8450	8750	9500	9650	9950
	Core 2 Duo					E4300	E6300	E6600	E8200	E8600
	Core 2 Quad							Q6600	Q9300	Q9650
3	Speicher in MB	512	768	1.024	1.536	2.048	2.560	3.072	3.584	4.096

4 LEGENDE				
	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1280x1024 mittlere Details HDR Aus	läuft so flüssig: 1680x1050 maximale Details	läuft so flüssig: 1920x1200 maximale Details 4x AA
	ruckelt stark			

Ursprünglich lagen die Namensrechte an F.E.A.R. bei Vivendi. Nach der Fusion mit Activision wurden sie an Monolith verkauft.

Diesen widerlichen **Kreaturen** können Sie bei Körperkontakt auf die Nase hauen.



Diese Soldaten sind die **Marionetten** eines übersinnlich begabten Mutanten.

Ausgegruselt

Das Besondere am ersten **F.E.A.R.** waren die wohldosierten Schock- und Gruseleinlagen. Auch **F.E.A.R. 2** wartet mit so manchem Schreckmoment auf, etwa wenn Alma Ihnen das erste Mal so richtig nahe kommt oder Sie dem mysteriösen Snakefist gegenübertreten, der Ihnen von Anfang an Tipps ins Ohr flüstert. Trotzdem erreicht das Spiel selten die Intensität des Vorgängers. Das liegt schlicht daran, dass Sie – sollten Sie den ersten Teil gespielt haben – wissen, wer Alma ist und was die Frau antreibt. Suchten die Visionen in **F.E.A.R.** Sie noch unvermittelt heim, so werden Sie nun zuweilen dazu gezwungen, sich Episoden aus Almas Vergangenheit anzuschauen. Gleich zu Beginn stoßen Sie auf ein leuchtendes Loch im Boden, etwas später sollen Sie in einen unheimlich leuchtenden Pool tauchen. Tun Sie es nicht, geht's nicht weiter im Spiel. So verschenkt **F.E.A.R. 2** das permanente Gefühl des Ausgeliefertseins. Welche Verbindung zwischen dem Helden und Alma besteht und ob die Gruselfrau einem nicht doch wohlgesonnen ist, bleibt dafür lange ein motivierendes Rätsel.

Die vielen gut in Szene gesetzten Zwischensequenzen und Visionen tragen viel zur Atmosphäre bei. Und wenn Ihre Kameraden (die Sie immer nur wenige Meter weit begleiten) plötzlich Almas Macht zum Opfer fallen, ferngelenkt durch die Levels marschieren und Sie hilflos hinterher jagen, wird's richtig spannend. Dazwischen allerdings verbringen Sie immer wieder Zeit mit dem ermüdenden Ablaufen von Schläuchen, in die sich mal mehr, mal weniger Gegner vor Sie quetschen.

Ohrenschmerzen

Dass **F.E.A.R. 2** wie der Vorgänger auf der Lithtech-Engine basiert, merkt man dem Spiel deutlich an. Zwar sehen die Modelle klasse aus, einige Effekte (etwa das Feuer) wurden aufgehübscht, ein körniger Filter übers Bild gelegt und ein heftiges »Motion Blur« (Verwischeffekt) addiert, aber an **Crysis** oder **Far Cry 2** reicht **F.E.A.R. 2** nicht heran. Zudem nutzt der Titel zu oft die gleichen Versatzstücke, um die Levels zu füllen.

Die Soundkulisse ist hingegen größtenteils gelungen. Die Entwickler haben sehr atmosphärische Musik unters Geschehen gemischt, Glas knirscht dezent unter Ihren Sohlen, aus Fernsehern rattern sich überschlagende Nachrichten über die Explosion, und die Waffen klingen satt. Die deutsche Sprachausgabe kann Ihnen den Spaß aber gehörig versauen. Gerade die Stimme von Sergeant Stokes (ein weibliches Mitglied Ihrer Einheit) ist eine Beleidigung für sensible Ohren. Wir empfehlen Ihnen, Steam vor Spielbeginn auf Englisch umzustellen. Dadurch schalten Sie zwar nicht die überzogenen Gewaltdarstellungen der US-Version frei, aber doch gute bis sehr gute Sprecher, die angemessen entsetzt klingen, wenn sie es in einem für **F.E.A.R.**-Verhältnisse recht schockarmen Spiel sein müssen. PET

Kaum Furcht

petra@gamestar.de

Petra Schmitz: Ich habe mich in den zirka 12 Stunden des Spiels genau dreimal richtig erschrocken. Keine gute Ausbeute für ein Spiel, das den Namen F.E.A.R. trägt. Monolith wendet wieder genau die gleichen Kniffe an, die ich schon im Vorgänger erlebt habe; daher alles zu bekannt, um mich dauerhaft in Panik zu versetzen.
Trotzdem hatte ich Spaß, mich an Almas Fersen zu heften. Stellte sich mir doch dauernd die Frage, was die Frau von mir will: mich umbringen, mich locken? Wohin? Ins Verderben? An ihre Seite? Die Ungewissheit, nicht die Furcht war es dieses Mal, die mich im gut gelungenen Schocker-Shooter bei der Stange hielt.

F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN — EGO-SHOOTER

ENTWICKLER	Monolith (F.E.A.R., GS 11/05: 89 Punkte)		
PUBLISHER	Warner Interactive	TERMIN (D)	13.2.2009
SPRACHE	Deutsch, Englisch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch	USK	keine Jugendfr.

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 12 Stunden

GENRE **ACTION**

SZENARIO	realistisch	fiktiv
FREIHEIT	linear	offene Welt
HANDLUNG	einfach	komplex
GEWALT	keine	brutal
SPIELABLAUF	Action	Taktik

ANSPRUCH

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

EINSTIEG	leicht	schwierig
SPIELMECHANIK	einfach	komplex
SPIELTEMPO	langsam	schnell

HILFEN Tutorial, Texthilfen
SPEICHERSYSTEM automatisches Speichern

ERFORDERT
- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs 1 2 3 — FÜR STANDARD-PCs 4 5 6 7 — FÜR HIGHEND-PCs 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,2 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM 12 GB Festplatte	3,6 GHz Intel A64 3500+ 1,0 GByte RAM 12 GB Festplatte	Core 2 Duo E430 A64 X2 4000+ 2,0 GByte RAM 12 GB Festplatte

PROFITIERT VON Dual-Core-Prozessoren
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 — KOPIERSCHUTZ Steam
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN
- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

MULTIPLAYER noch nicht bewertbar

SPIELMODI (SPIELER)	Deathmatch, Team-DM, Kontrolle, Blitz, zwei weitere (je 16)		
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet	SERVERSUCHE	Steam
DEDICATED SERVER	nein	MULTIPLAYER-SPASS	noch nicht bewertbar
FAZIT	Zum Testzeitpunkt waren noch keine Multiplayer-Server online.		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ hübsche Zeitlupeneffekte ⊕ gelungene Modelle ⊕ viele Details ⊖ hässliche Texturen ⊖ insgesamt sehr trist ⊖ schwarze Balken	8 /10
SOUND	⊕ dichte Soundkulisse ⊕ atmosphärische Musik ⊕ satte Waffensounds ⊖ mäßige bis schlechte deutsche Sprecher	8 /10
BALANCE	⊕ Tutorial ⊕ Hinweistexte ⊕ nie unfair ⊕ drei Schwierigkeitsgrade ⊖ auf »normal« oft zu einfach	9 /10
ATMOSPHÄRE	⊕ streckenweise sehr gruselig ⊕ einige gelungene Schockmomente ⊖ häufig Leerlauf	8 /10
BEDIENUNG	⊕ eingängige Shooter-Steuerung ⊕ Zeitlupeneffekt ⊖ kein freies Speichern ⊖ Held hängt manchmal an kleinen Hindernissen	8 /10
UMFANG	⊕ 14 teils lange Kapitel ⊕ 49 Erfolge ⊖ insgesamt zu wenig Abwechslung	7 /10
LEVELDESIGN	⊕ riesige verschachtelte Komplexe ⊕ viele Deckungsmöglichkeiten ⊖ nur Schläuche ⊖ versperrte Rückwege	7 /10
KI	⊕ KI wirft Granaten ⊕ Gegner nutzen Deckungen oder schaffen sich welche … ⊖ … die teilweise komplett unsinnig sind	8 /10
WAFFEN & EXTRAS	⊕ vielfältiges Arsenal ⊕ vier Granaten-Arten ⊕ Upgrades für Zeitlupe ⊕ Held kann vier Waffen tragen ⊕ Kämpfe im Mech	10 /10
HANDLUNG	⊕ gelungene Traumsequenzen ⊕ einige überraschende Momente ⊖ verwirrendes Gegneraufkommen	8 /10

PREIS/LEISTUNG **keine Einschätzung möglich**

FAZIT **Solider Ego-Shooter mit einigen Längen.**