

Na toll: In Fairpoint müssen wir uns nicht nur mit den **Armacham-Soldaten**, sondern auch mit den **wahnsinnigen Bewohnern** der Stadt rumschlagen.



# F.E.A.R. 3

Warum der Ego-Shooter eigentlich F.E.A.R. 3 heißt, wissen wir auch nicht so genau. Wir haben uns während des Tests jedenfalls nicht eine Sekunde lang gefürchtet. Aber so manches Mal vor den Macken gegruselt. Von Petra Schmitz

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Warner Interactive** Entwickler: **Day 1 Studios** (F.E.A.R. 3 ist das PC-Erstlingswerk)  
Termin: **24.6.2011** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **45 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7351](http://GameStar.de/Quicklink/7351)

# W

ar dieser Point Man aus dem ersten **F.E.A.R.** von 2005 nicht eher so ein Jungspund? Bei uns hatte sich zumindest der

Eindruck festgesetzt, dass der Mensch damals höchstens um die 30 war. In **F.E.A.R. 3** (**F.E.A.R. 2** machte uns mit einem gewissen Michael Becket als Helden bekannt) sehen wir jedoch einen Mann zwischen 40 und 50. Vielleicht lässt ihn der permanente Kampf

gegen die von der eigenen Mutter und dem eigenen Bruder beschworenen Monster einfach schneller altern. Der Kampf gegen das Story-Wirrwarr, das der Serie seit Ende des ersten Teils ein

treuer Begleiter ist, dürfte sein Übriges tun. Ah, das erste **F.E.A.R.**! Grusel hoch 10, prima KI und die coole Zeitlupenfunktion. Und was davon hat's in Teil 3 geschafft? Soviel vorweg: Die Zeitlupe ist noch drin.

Zunächst ein kurzer Überblick über die neuesten Ereignisse: In **F.E.A.R. 3** zieht wieder der Point Man los. Dieses Mal, um Mutter Alma (das kleine Mädchen, das eigentlich eine erwachsene Frau ist) daran zu hindern,

Wenn der Point Man in einem **Mech** unterwegs ist, geht alle paar Sekunden was in die Luft.

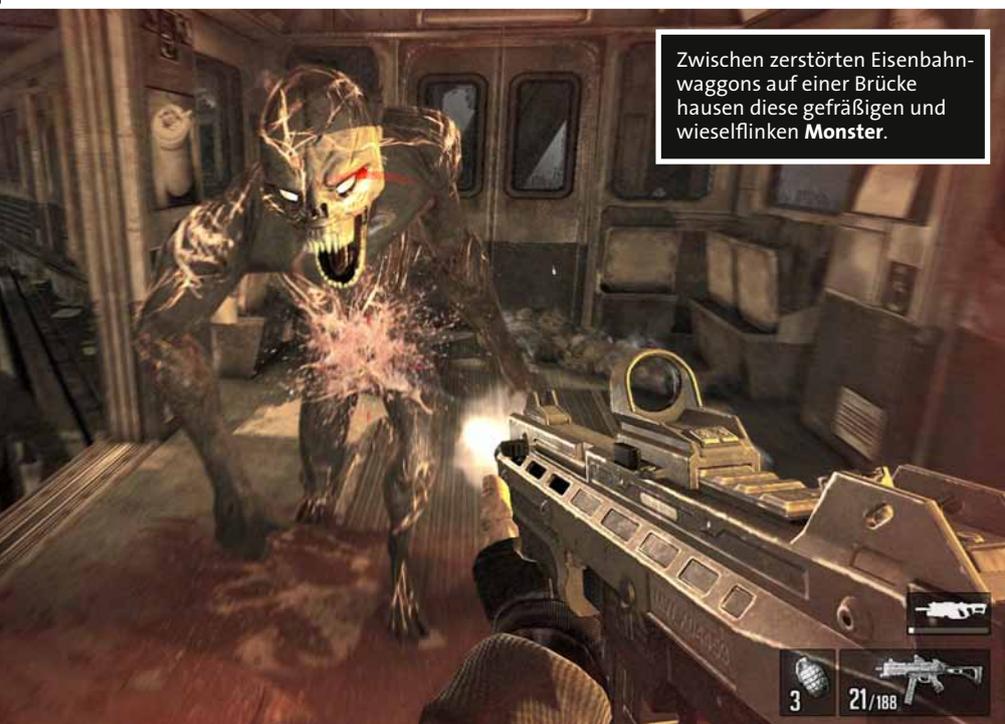


## ⊕ Stärken

- + sehr direkte Steuerung
- + gutes Deckungssystem
- + Koop-Modus

## ⊖ Schwächen

- doofes Leveldesign
- viele Nervpassagen
- keine Gruselmomente



Zwischen zerstörten Eisenbahnwaggons auf einer Brücke hausen diese gefräßigen und wieselflinken **Monster**.

## Deutsche Version

Hierzulande erscheint F.E.A.R. 3 geschnitten. Ragdoll-Effekte, übertriebene Gewaltdarstellung wie das Abtrennen von Gliedmaßen oder gar in gigantischen Blutwolken explodierende Gegner sind der internationalen Version vorbehalten.

Von den effektreichen, weil explosionslastigen Mech-Abschnitten gibt's einige im Spiel. Die meiste Zeit jedoch rennt der Point Man zu Fuß durch die Levelschläuche. Er hetzt von Kiste zu Mauer zu Autowrack zu Blumenkübel zu Felsbrocken, wo er auf Knopfdruck butterweich in Deckung geht, um sich vor den Kugeln der Armacham-Schergen zu schützen. Die Richtungstasten lassen den Mann dann über das Hindernis hinweg oder daran vorbei die Feinde ins Visier nehmen. Als praktisch erweisen sich die vielen Sprengfässer und kleineren Gastanks, die allerdings unglaublich gut in den Levels platziert sind. Sobald die Feinde auf dem Boden liegen, flankt unser Held – abermals auf Knopfdruck – geschmeidig über die Barrikaden und hetzt weiter. Abgesehen

## Steam-Pflicht

F.E.A.R. 3 ist an Valves Online-Plattform Steam gebunden. Auch im Einzelhandel gekaufte Disk-Versionen müssen online bei Steam aktiviert und somit an ein Konto geknüpft werden. Ein Weiterverkauf wird dadurch unmöglich.

ein weiteres telepathisch hochbegabtes Kind in die Welt zu setzen. Oder soll er das Kind eigentlich retten? Bruder Fettel, der den gänzlich stummen Point Man in Zwischensequenzen immer mal wieder volltextet, sieht die Lage jedenfalls anders als die junge Koreanerin Jin Sun-Kwon, eine Nebenfigur aus dem ersten Spiel, die in **F.E.A.R. 3** unvermittelt wieder auftaucht. Jedenfalls kämpft der Point Man abermals gegen Armacham, die Firma, die schon im ersten Teil für Stress in Form von Experimenten (an Alma und den Brüdern) und ballerwütigen Soldaten gesorgt hat.

Mal ehrlich: Blicken Sie da noch durch? Wer mit den Vorgängern nicht vertraut ist, wird bei **F.E.A.R. 3** über weite Strecken nur Bahnhof verstehen. Und selbst für Kenner der Spiele bleibt's dann und wann kryptisch. Wer nach Schauermomenten Ausschau hält, guckt ebenfalls in die Röhre. **F.E.A.R. 3** ist etwa so furchteinflößend wie eine Butterfahrt in die Vulkaneifel. Gelegentlich Alma in Erwachsenen- oder Kleinmädchengestalt vor dem Spieler aufploppen zu lassen, reicht eben nicht mehr. Zumal das in **F.E.A.R. 3** stets wahllos passiert, ein Grund, warum die Gute mal hier, mal dort auftaucht, ist nicht zu erkennen. Auch das ständige Erscheinen einer ekeligen Mutantenkreatur, die man nicht töten kann, die einem aber ständig im Gesicht rumwurschtelt, nervt schnell. Wer oder was sich hinter dem Monster verbirgt, verrät übrigens der strunzdoofe, weil repetitive Endkampf, bei dem wir mehrfach ohne Munition dastanden.

Einen »Vorteil« hat das Story-Kuddelmuddel aber: Es passt ausgezeichnet zum schaurigen Leveldesign von **F.E.A.R. 3**. In acht Kapitelen geht's größtenteils linear durch Areale, die beispielsweise einen Flughafen, eine Lagerhalle oder ein Gefängnis darstellen sollen, dabei aber wahllos Raum an Raum und Treppe an Treppe reihen. Das Gefühl, sich durch eine nachvollziehbare Umgebung zu bewegen, stellt sich nur ganz selten ein. Etwa, wenn der Point Man in der Hülle eines Mechs eine riesige Brücke überqueren muss und dabei immer wieder von kleineren Stahlmonstern oder Helikoptern angegriffen wird. Aber gut, bei einer Brücke kann man auch nicht allzu viel falsch machen.

## Koop und Multiplayer

In F.E.A.R. 3 steckt auch ein Koop-Modus, Sie können das gesamte Spiel mit Point Man und Fettel im Duo bestreiten. Zuvor müssen Sie die entsprechenden Abschnitte allerdings alleine gemeistert haben. Fettel spielt sich angenehm anders als der Point Man, dessen einzige Spezialität die Zeitlupe ist. Fettel hingegen zieht ohne Waffe los, darf aber Gegner mit Energieladungen grillen, sie in die Luft heben und aussaugen oder sie gar besetzen und so fernsteuern. Letzteres hält nicht ewig, nur mit den Seelen erledigter Feinde lässt sich die Lebensdauer des Besessenen verlängern. Hübsch: Fettel darf sogar dem Point Man eine schützende Hülle um den Körper zaubern. Dafür gibt's Team-Punkte. Es darf aber auch jeder auf eigene Faust kämpfen und etwa die herumliegenden leuchtenden Leichen für sich allein beanspruchen. Am Ende eines Levels wertet das Spiel dann die Ergebnisse der beiden Figuren aus und kürt den besseren zum Lieblingssohn.

Auch zwei der regulären Multiplayer-Modi sind auf Teamwork ausgelegt. In »Wehen« wehren sich bis zu vier Spieler gegen immer neue und stärkere Angriffswellen. In »Be\*\*\*\*\*ener Lauf« (Der heißt wirklich so, sogar mit den Sternchen!) gilt es, einer alles verschlingenden grauen Wolke davonzulaufen und gleichzeitig Angreifer aus dem Weg zu räumen. »König der Seelen« darf man sich nennen, wenn man im gleichnamigen Spielmodus als Geist die längste Zeit einen Körper besetzen konnte. Genau wie im Koop-Modus muss man dafür die Seelen erledigter Feinde aufsammeln. Und in »Überlebender der Seelen« ist nur ein einziger Spieler als Geist auf der Karte unterwegs, während sich die anderen gegen Almas Schurken wehren müssen. Der Geist manipuliert die Anstrengungen der anderen drei, indem er etwa einen von ihnen besetzt.

Grundsätzlich gefallen uns die Modi, weil sie Abwechslungen zum Einheitsbrei von Deathmatch und Co. bieten. Allerdings hätten wir uns mehr Mitspieler und ein deutlich ausgefeilteres Leveldesign gewünscht. Dann könnten die Mehrspieler-Modi länger fesseln.



Fettel kann Gegnern die Lebensenergie aussaugen.



aber auch verteuflern, weil einem das Spiel so das Eintauchen in die Welt erschwert.

So gut das Deckungssystem von **F.E.A.R. 3** ist, so unnützlich präsentiert es sich, wenn die irre gewordenen Bewohner der Stadt Fairpoint anrücken, oder wenn sich hunderte Monster zähnefletschend auf den Point Man stürzen. Beide Gruppen haben's nicht so mit Fernkampf, sie suchen Körperkontakt. Dann geht's lediglich um Schnelligkeit und nur in diesen Momenten ist die **F.E.A.R.**-typische Zeitlupenfunktion wichtig, dank der man gezielt einen Feind nach dem anderen ausschalten kann. Die Abschnitte, in denen das Spiel zahllose in Sprengstoff gewickelte Wahnsinnige auf den Point Man hetzt, verlieren jedoch schnell an Brisanz und beginnen flott zu nerven. Zumal man den Angreifern nicht davon laufen kann; viele Wege bleiben in **F.E.A.R. 3** versperrt, bis der letzte Gegner das Zeitliche gesegnet hat. Wer gehofft hat, die KI-Künste der Feinde aus dem ersten **F.E.A.R.** im dritten Teil wiederzutreffen, der kann frohlocken – aber nur zum Teil. Denn die Armacham-Soldaten stürmen zwar gerne mal hirnlos vor, im Grunde kann die KI aber eine Menge: Sie

versucht, dem Helden in den Rücken zu fallen, ergreift die Flucht und wirft gezielt Granaten. Für derlei Manöver haben die armen Gegner allerdings oft zu wenig Platz. Nur in wenigen Abschnitten bietet das Spiel genügend Raum für Flucht oder Umrundung.

Wer sich in **F.E.A.R. 3** die Mühe macht, die an die vorgeschriebene Route dran geklatschten Räume zu durchstöbern, findet beispielsweise kleine Alma-Puppen oder noch mehr von den leuchtenden Leichen, die sowieso schon überall rumliegen. Alma-Puppen und Leichen bedeuten Punkte, die zusammen mit erspielten Errungenschaften (etwa »Puste soundso viele Gegner um, ohne selbst Schaden zu nehmen!«) für Stufenaufstiege sorgen. Die an die Stufenaufstiege gekoppelten Verbesserungen lassen sich nicht aussuchen, sondern werden automatisch zugewiesen. So darf der Point Man später beispielsweise mehr Munition tragen oder die Zeitlupe länger aktivieren.

Grafisch hinkt **F.E.A.R. 3** anderen aktuellen Shootern deutlich hinterher. Matschtextur reiht sich an Matschtextur, selten gibt's optische Akzente wie eine Metzgerei, in der Tierkadaver von der Decke baumeln. Auch die Waffeneffekte bleiben vergleichsweise blass. Bis wir gemerkt hatten, dass wir das schon aus dem ersten Teil bekannte Bolzenschussgerät in Händen hielten, vergingen etliche Minuten. Immerhin sorgen Almas Wehen gelegentlich für Farbtupfer. Dann färbt sich der Himmel blutrot und eine Druckwelle fegt durch den Level. Akustisch versucht das Spiel durch die typischen Gruselfilm-Geräusche wie Quietschen und unheimliches Grunzen Stimmung zu erzeugen. Diese Rechnung ginge auch auf – wenn denn Gruseliges passieren würde. Unheimlich ist aber eigentlich nur die deutsche Stimme von Jin-Sun Kwon. Und die Armacham-Soldaten wiederholen sich für unseren Geschmack deutlich zu häufig.

**F.E.A.R. 3** bleibt also nicht nur weit hinter dem ersten Teil (89 Punkte) zurück, sondern kommt nicht mal an den zweiten (81 Punkte) heran. Wenig überraschend, das war nämlich schon nach der letzten Vorschau-Session unsere F.U.R.C.H.T. **PET**



**Weg mit dem Kind!**

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

**F.E.A.R. 3** hat ganz schöne Macken. Das Leveldesign lässt mich erschauern. Wer auch immer sich das ausgedacht hat, kann Häuser nur vom Hörensagen kennen. Und wer auch immer sich die Story ausgedacht hat, hält Lückentexte wahrscheinlich für Hochliteratur. Aber **F.E.A.R. 3** hat auch Stärken. Die KI ist, sofern sie denn Platz hat, echt gut. Auch die Steuerung fühlt sich toll an, sie erinnert mich an Spiele von id Software. Doch unterm Strich bleibt trotz KI und Steuerung ein Ärgernis für mich. Weil ich weiß, wie brillant die Serie mal begonnen hat. Vielleicht lässt es der Publisher Warner ja jetzt mit **F.E.A.R.** gut sein. Oder traut sich endlich, einen gescheiten Neubeginn zu finanzieren. Ohne Alma bitte. Ich kann die nervige Göre nämlich nicht mehr sehen!

TERMIN 24.6.2011 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

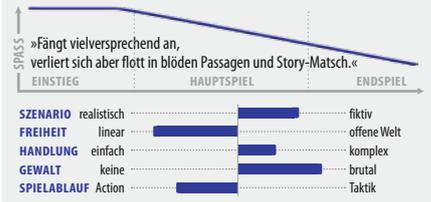
**F.E.A.R. 3**

Ego-Shooter

**Publisher** Warner Bros. Interactive  
**Entwickler** Day 1 Studios  
**Sprache** Deutsch, Englisch  
**Ausstattung** DVD-Box, 1 DVD, kein Handbuch  
**Kopierschutz** Steam



**GENRE-CHECK** ACTION



**MULTIPLAYER**

**SPIELMODI (SPIELER)** Koop (2), Wehen (4), König der Seelen (4), Überlebender der Seelen (4), Be\*\*\*\*\*er Lauf (4) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** Nein **SERVERSUCHE** Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 10 Stunden **WERTUNG** Befriedigend  
»Die Seelen-Spiele machen Spaß, das Leveldesign macht's nicht.«

**GRAFIK**

- schicke Explosionen
- hübsche Wehen-Effekte
- Matschtexturen
- oft trist

7/10

**SOUND**

- passende Schauermusik
- teilweise gute Umgebungsgeräusche
- satte Waffensounds
- ordentliche deutsche Stimmen...
- ... bis auf die von Jin-Sun Kwon

8/10

**BALANCE**

- drei Schwierigkeitsgrade
- faire Speicherpunkte
- nie unfair
- Anspruch der Kämpfe schwankt

8/10

**ATMOSPHÄRE**

- gute Zwischensequenzen
- keine Gruselerei
- keine Überraschungen
- blöder Endkampf

6/10

**BEDIENUNG**

- sehr direkte, angenehme Steuerung
- Ändern des Schwierigkeitsgrads im Spiel
- butterweiches Deckungssystem

9/10

**UMFANG**

- gelungener Koop-Modus
- viele Erfolge
- wenig Gegnertypen
- Fettel muss für Koop erst frei gespielt werden

7/10

**LEVELDESIGN**

- versteckte Boni
- konfusier Aufbau
- keine Höhepunkte
- Wege öffnen sich erst, wenn Gegnerwellen beseitigt sind
- streng linear
- kaum Platz für KI-Manöver

5/10

**KI**

- Gegner werfen Granaten ...
- ... nutzen Deckungen ...
- ... ergreifen die Flucht ...
- ... versuchen, dem Helden in den Rücken zu fallen ...
- ... stürmen aber teils auch blöd vor

8/10

**WAFFEN & EXTRAS**

- einige spannende Waffentypen
- Upgrades mit Stufenaufstiegen
- wenig Abwechslung
- am Ende unfairer Munitionsmangel

7/10

**HANDLUNG**

- guter Auftakt
- keine geschickte Einordnung von Personen
- verwirrende Rückbezüge auf die ersten beiden Teile

5/10

