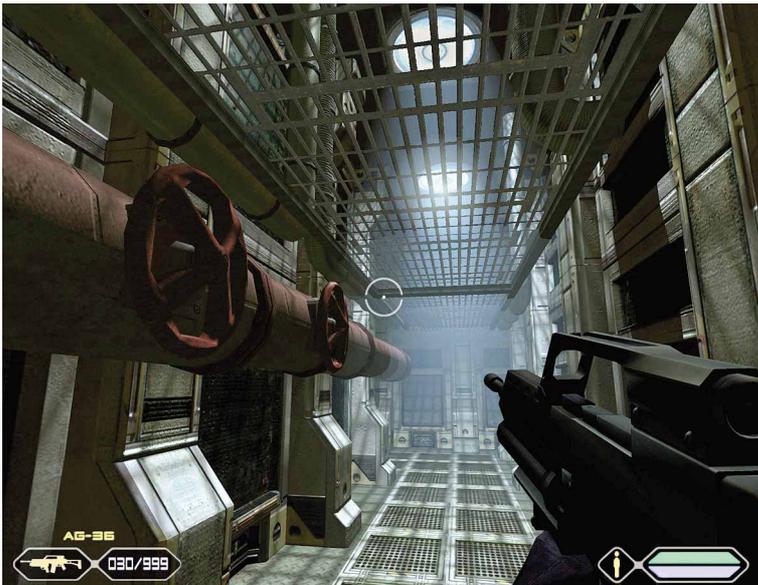


3D-Schwergewicht aus Deutschland

Far Cry

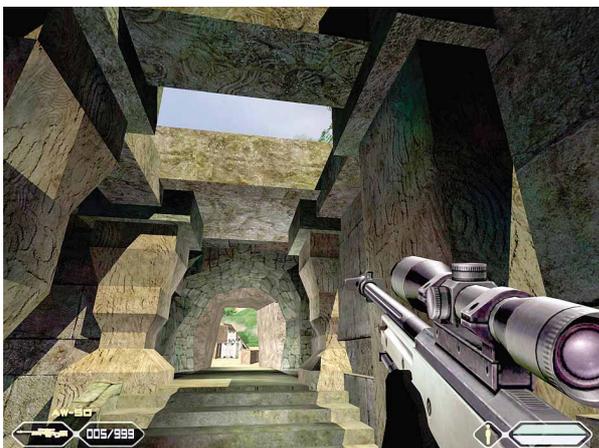
Kampfansage an id Software und Epic: Mit Far Cry will ein deutsches Entwicklerteam beweisen, dass es neben feiner Technologie auch ein tolles Spiel basteln kann.



hören. Gruß an die Shooter-Schmieden id Software und Epic: Die Grafik-Engine hinter Far Cry kann man sehen lassen. In Bewegung wirken dreidimensionales Licht und Schatten noch mal deutlich besser.

Den 3D-Engines von id Software (**Quake**, **Doom**) attestiert die Spielergemeinde gemeinhin überragende Fähigkeiten bei der Darstellung von Innenlevels. Der konkurrierenden **Unreal-Engine** von Epic schreiben Experten Vorzüge bei großräumigen Außenwelten zu – lesen Sie dazu auch unser Engine-Duell in dieser Ausgabe.

Das junge Entwicklerteam Crytek aus Coburg will beide Ideale vereinen: Komplexe Licht- und Schatteneffekte in düsteren Gewölben, und dann übergangslos riesige Inselwelten mit einer kilometerweiten Fernsicht. Die kraftstrotzende »CryEngine« ist nicht nur Technikprotzerei, sondern die solide Grundlage des Ego-Shooters **Far Cry**.



Aus der Gruft sehen wir mit dem Scharfschützengewehr in der Hand nach draußen.

Kein Kanonenfutter

Sehr viel Mühe mit einer originellen Hintergrundgeschichte gibt sich Crytek nicht: Der Spieler erwacht als Bootskapitän auf einer unbekanntem Insel. Von da ab muss er viele Gegner unterschiedlicher Couleur bekämpfen und das Geheimnis der Inselgruppe aufdecken. Die Story ist ohnehin Nebensache – im Vordergrund stehen die grandiose Grafik, ein umfangreiches Waffenarsenal und die schlaunen Gegner. Statt nämlich als das oft langweilige Kanonenfutter anderer Shooter zu dienen, agieren Feindeinheiten geschickt aus der Deckung von Bäumen. Oder sie umgehen den Spieler, kreisen ihn ein, um dann im Team vereint anzugreifen. Die Hierarchie innerhalb der Widersacherhorden lässt sich eiskalt ausnutzen: Wer zuerst den Befehlsgeber ausschaltet, hat mit den dann konfuse Untergebenen weniger Ärger.

Luft anhalten

Damit nicht genug: **Far Cry** setzt verheerend auf so genannte »scripted events«. Diese selbstablaufenden Aktionen sorgen während einer Mission ständig dafür, dass der Spieler nie zur Ruhe kommt. Vom kleinen Kriegsrat Ihrer Gegner bis hin zum monumentalen Flugzeugabsturz gibt es alles zu sehen, was das Action-

herz begehrt. Damit Sie gegen Aktionen wie sich aus einem Helikopter abseilende Elitetruppe eine reelle Chance haben, arbeitet Crytek an einem schlagkräftigen Waffenarsenal. Pistole, Raketenwerfer und Maschinengewehre gehören ebenso dazu wie das beliebte Scharfschützengewehr. Dessen Zieloptik ist besonders realitätsnah, ebenso das Feuern: Wer per Tastendruck kurz die Luft anhält, vermeidet das starke Schwanken des Laufs. Überhaupt legt Crytek viel Wert auf realistische Physik: Gegner, Fässer und andere Objekte rollen Abhänge hinunter, Lampen schwingen nach Treffern hektisch.

Lichtblicke

Die Leistung der »CryEngine« reicht locker an die »Großen« wie die **Unreal-Engine** oder **Doom 3** heran. Licht, Schatten und Nebel sind dreidimensional; die Zahl der dargestellten Polygone ist enorm, und Texturen wirken erstaunlich detailreich. In einem speziellen Demolevel konnten wir übergangslos aus einer düsteren Katakombenlandschaft spazieren. Schon aus dem Inneren der Gruft war zu erkennen, wie sich die Sonnenstrahlen an den Blättern eines Baumes brachen. Jetzt müssen die Entwickler ihre tolle Technologie nur noch in ein spannendes Spiel umsetzen. **FS**

Far Cry

Genre: Ego-Shooter Entwickler: Ubi Soft
Termin: November 2003 Ersteindruck: Sehr gut

Florian Stangl: »Die erstklassige 3D-Engine liefert die passende Grundlage, um einen ebenso hochwertigen Shooter daraus zu basteln. Technisch sieht alles perfekt aus, und gute spielerische Ideen sind reichlich vorhanden. Hoffentlich verzettelt sich Crytek nicht!«