

Deutschlands Shooter-Star

FAR CRY

Im letzten Heft eroberte das Schleichspiel Splinter Cell 2 die Action-Krone, jetzt schicken die Ego-Shooter ein Schwergewicht ins Rennen: schön, fordernd, riesengroß. Wir sind begeistert!

Unser Test bezieht sich auf die USK-geprüfte deutsche Vollversion.

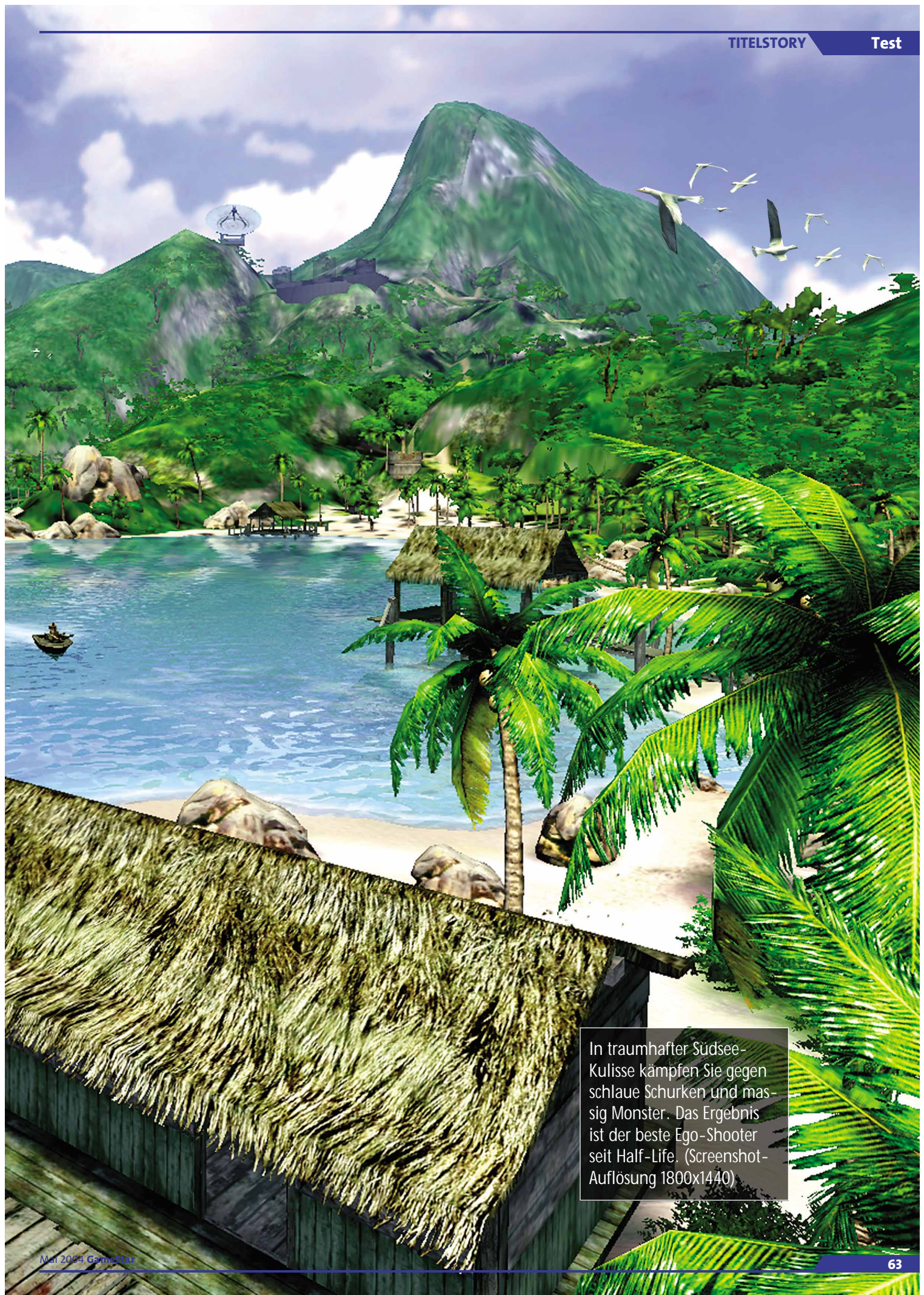


INFO

- 20 riesige Levels
- 1 leichter Schwierigkeitsgrad
- 2 fordernde Schwierigkeitsgrade
- 2 absurd harte Schwierigkeitsgrade
- 13 Waffen
- 3 Granatentypen
- 7 steuerbare Vehikel
- 3 Multiplayer-Modi

INHALT

Mega-Test	62
Die Vehikel	66
Durchgespielt	70
Tuning & Technik	72
KI-Analyse	74
Multiplayer-Vergleich	76



In traumhafter Südsee-Kulisse kämpfen Sie gegen schlaue Schurken und massig Monster. Das Ergebnis ist der beste Ego-Shooter seit Half-Life. (Screenshot-Auflösung 1800x1440)



Im Fluss-Level folgen Sie diesem Wasserlauf – und treffen permanent auf Widerstand. Hier will man Ihnen per Kanonenboot und Helikopter ans Hemd.

Wenn Hardware-Redakteure den weiten Weg vom anderen Gebäudeteil in Kauf nehmen, nur um bei der Kollegin ein Spiel anzuschauen, dann muss es sich um ein grafisch beeindruckendes Produkt handeln. Wenn aus dem Nachbarbüro Verzweiflungsschreie schallen, scheint der Titel schwie-

rig zu sein. Und wenn selbst hartgesottene Testern immer wieder ein »Nein, wie geil ist das?« entfährt, lässt das auf ein außergewöhnliches Programm schließen. **Far Cry** ist dieses Programm. Der Ego-Shooter aus Coburg löst in diesem Monat ein, was er in so vielen Previews versprochen hatte – nämlich großartig zu sein.

Und das trotz kleinerer Designschnitzer und eingeschränkter Speicherfunktion. Wir zollen dem Ausnahmetitel den gebührenden Respekt, indem wir ihm die größte Titelstory seit über vier Jahren widmen.

Jung, weiblich, vermisst

Jack Carver, Ihr Alter Ego, schipert als Kapitän eines Touristen-Segelboots durch die Südsee. Als er die hübsche Val zu einer entlegenen Inselgruppe bringt, ist es jedoch schlagartig vorbei mit dem beschaulichen Dasein. Jacks Boot fällt einer Rakete zum Opfer, er ins Wasser und Val in die Hände des größten Wahnsinnigen Doktor Krieger. Der Wissenschaftler experimentiert mit den Erbanlagen von Mensch und Tier, um den ultimativen Kämpfer zu züchten.

Weil Jack erstens stinksauer und zweitens ein Heldentyp ist, macht er sich auf, dem Doc das Handwerk zu legen und (ganz uneigennützig...) Val zu befreien. Unterstützung erhält er durch

den CIA-Agenten Doyle, der bei Krieger eingeschleust wurde und dem Helden per Funk Hinweise gibt. Dass am Ende wieder nichts so ist, wie es zu Beginn scheint, macht die dünne Story zwar nicht dicker, aber **Far Cry** will auch nicht durch erzählerische Tiefe beeindrucken. Sondern durch Grafik, Action und Abwechslung vom Feinsten.

Zum Schreien schön

Optisch stellt **Far Cry** alles bisher da Gewesene lässig in den Schatten: Dichter Dschungel bedeckt einen Großteil der Inselwelt. Ein leichter Wind lässt die Äste der Bäume sanft wiegen. An den Strand schlagen realistisch reflektierende Wellen, und unter Wasser blubbern Fische. Nachts schwirren Glühwürmchen durch die Wälder, während tagsüber bunte Vögel kreisen.

In Gebäuden zaubern schwingende Lampen gespenstische Schatten auf glänzende Metalloberflächen. Selbst die Linse des Scharfschützen-Zielfern-

FAR CRY AUF CD/DVD & GAMESTAR.DE



CD: Video-Special



DVD: Interaktiver Test & Wertungskonferenz



GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie

QUICKLINK C30

GS PREMIUM: Langfassung des Wertungsvideos

QUICKLINK C90



Interaktiver Test: Passend zu unserer großen Titelstory warten auf der DVD zahlreiche Video-Specials: Neben dem Intro von Far Cry gibt es ein So spielt es sich-Video. Zudem vergleichen wir die vier Grafik-Qualitätsstufen und beschäftigen uns mit den NPC-Dialogen. Ein langes Multiplayer-Video und Screenshots runden das Paket ab.



Wertungskonferenz: Wir laden Sie hinter die Kulissen ein – wie in jedem Monat haben wir heftig diskutiert. Das Video zeigt Ihnen die spannendsten Wortgefechte und die enthält viele zusätzliche Details zu Far Cry. Abonnenten von GameStar.de Premium dürfen sich die ungekürzte Langfassung runterladen.



Diese Kolosse verschießen Raketen aus den implantierten Riesenwummen.



So nah kommen Sie den aufwändig designten Soldnern nur selten.

rohrs zeigt (im Waffen-Model) den tatsächlichen Horizont statt eines künstlichen.

Echte Inselwelt

Die Hatz geht durch 20 riesige Levels. Die meiste Zeit kombiniert **Far Cry** dabei Außen- und Innenareale (Forschungsgebäude oder Lagerhallen). Gelegentlich ist ein Abschnitt sogar über mehrere Inseln verteilt. Andere Programme simulieren Ferne durch an den Levelrand geklebte Landschaftstexturen. In **Far Cry** dagegen sehen Sie häufig zu Missionsbeginn eine weit entfernte Stelle – etwa eine Bergspitze. Und nach gut einer Stunde stehen Sie tatsächlich dort und können auf Ihren Startpunkt zurückblicken. Eher selten bestehen die Schauplätze nur aus einer, dann aber großen Insel oder einem Gebäudekomplex.

Meist können Sie einige alternative Wege gehen. So dürfen Sie immer wieder Teilstrecken auf dem Wasser in einem Kanonenboot zurücklegen. Oder Sie schlagen sich per pedes durch den Dschungel. An manchen Stellen warten Paragleiter, mit denen sich ein paar Hundert atemberaubende Meter fliegend überbrücken lassen. Oder Sie nutzen Jeeps, um enge Pfade entlang zu heizen.

Dank des exzellenten Leveldesigns merken Sie selten, dass Ihnen das dabei aufkommende Gefühl von Freiheit nur vorgegaukelt wird: Wer etwa versucht, eine Insel komplett zu umrunden oder auf dem Landweg zu weit umherzuschweifen, wird von einem Kampf-

Hubschrauber getötet. Auf dem Wasser werden Sie immerhin vorher noch gewarnt, zu Lande nicht. In den meisten Fällen beschränkt Sie aber bereits das Terrain: Viele Abhänge sind schlicht zu steil und hoch, um sie zu erklimmen oder hinaufzufahren. Doch wie bereits gesagt: Das subjektive Freiheitsgefühl ist aufgrund der großen Karten und extremen Sichtweite ein ganz anderes.

Ballern geht fast immer

Alle Vehikel lassen sich auf zwei Arten steuern: in der Außen- und in der Cockpit-An-

sicht. Im Falle der Schnellboote und Jeeps empfehlen wir die Außenansicht, um einen besseren Überblick zu haben – auch wenn Ihnen im Jeep, je nach Einstellung des Kamera-Winkels, schon mal Blätter die Sicht versperren. In beiden Transportmitteln bedienen Sie als Fahrer zugleich die Bordkanonen. Das ist zwar unlogisch, weil die Geschütze gut einen Meter vom Lenkrad entfernt sind, erleichtert aber gehörig die Steuerung.

Wenn Sie per Schlauchboot, Paragleiter oder Gabelstapler reisen, dürfen Sie in der Ego-Per-

spektive sogar von Ihren Handfeuerwaffen Gebrauch machen – hier siegt endgültig Spielspaß über Realismus. Nur im Lkw und beim Schwimmen oder Tauchen können Sie nicht ballern.

Vorsicht! Bleihaltig!

Auch ohne Untersatz ist Jack ein ernst zu nehmender Gegner. Dafür sorgen eine Machete, elf Bleipusten und drei Granatenarten (Spreng-, Blend-, Rauch-). Von letzteren passen jeweils sechs in Ihren Rucksack. An sonstigen Waffen dürfen Sie nur vier mitführen: etwa Machete, M246, Scharfschützengewehr und Ra-



Im Gegensatz zu den Gegnern muss Jack nicht am Geschütz des Boots stehen, um es abfeuern zu können.

DIE VEHIKEL



Der bewaffnete Buggy bietet die beste Möglichkeit, möglichst schnell von A nach B zu kommen.



Der Humvee ist besser gepanzert als der Buggy und etwas träger, hat dafür aber einen Raketenwerfer.



Mit dem Kanonenboot lassen sich prächtig Gegneransammlungen am Strand auflösen.



Das kleine Schlauchboot ist zwar extrem wendig, wird aber schnell unter Ihnen weggeschossen.



Lastwagen sind gut gepanzert, aber zu träge in der Reaktion, um damit schnell vorwärts zu kommen.



Am Paragleiter genießen Sie die ruhigsten Momente, sind aber auch leichtes Opfer für Scharfschützen.



Der Gabelstapler kann nichts, außer mäßig schnell an Gegnern vorbei oder über sie drüber zu zuckeln.



In der Ferne sehen Sie zwei Sendeanlagen, die Sie schrotten müssen. Bis zur zweiten brauchen Sie gut eine Stunde.

ketenwerfer. Wichtig für jede Bleipuste: Wenn Jack sich hinlegt, kann er besser zielen. Für das hochsensible Präzisionsgewehr empfiehlt sich zusätzlich, den Atem anzuhalten (Druck auf die Leertaste). Fast jeder dahingeschiedene Schurke hinterlässt eine Knarre und etwas Munition, und in den Lagern wartet oft ein größeres Waffenarsenal. An vielen Stellen finden Sie auch stationäre Geschütze.

Auch die gelungene Physik-Engine kommt Ihnen zu Hilfe: Angeschubste Fässer rollen Hügel hinunter und begraben Gegner, getroffene Sprengstoffbehälter explodieren mit mächtigen Druckwellen und bringen Ruinen zum Einsturz. Apropos »drücken« und »Wellen«: Auf Sand gesetzte Kanonenboote lassen sich mit etwas Mühe zurück in die Fluten schieben.

Agentenspielerien

Außer Dauerfeuer hat Jack noch einige Gimmicks in petto. Der Feldstecher ist das wichtigste. Mit ihm suchen Sie alle paar hundert Meter das vor Ihnen liegende Terrain großflächig ab. Das Wunderding erfasst alle Gegner – dank Bewegungsmelder sogar solche, die hinter einem Busch verborgen sind. Nur an Felsen oder Mauern scheitert das Luxus-Fernglas. Die Standorte

der Widersacher sind fortan als grüne Punkte in Ihrer Radaranzeige dauerhaft vermerkt – auch wenn sie sich später nicht mehr in Ihrem Blickwinkel befinden. Die Erklärung: Doktor Krieger hat jeder Wache und Kreatur einen Peilsender eingebaut.

Wenn ein Schurke etwas Verdächtiges gehört hat, wird sein Radarpunkt gelb. Hat er Sie entdeckt, wird daraus Orange. Und bei Rot rückt der Gegner (und meist die umstehenden Kameraden) aktiv gegen Sie vor. Gerade in Camps hilft Ihnen die farbige Anzeige, um sicher durch die Gebäude zu zirkeln. Lebensnotwendig ist auch das Zusammenspiel von Fernglas und Waffe: Gegner durch die Sehhilfe aufspüren, seine Position merken und ihn mit einer Salve ausschalten.

Außerdem dient der Gucker als Richtmikrofon, falls Sie Gespräche abhören wollen. Die sind zwar oft nicht wichtig, aber witzig. Taschenlampe und eine Kombination aus Nachtsichtgerät und Infrarotkamera komplettieren die Ausrüstung.

Speichern verboten

Jack hält ähnlich wie Sam Fisher in *Splinter Cell 2* nur wenig aus. Immerhin darf er seine Gesundheit an Medipacks wieder aufpäppeln und sich mit Kevlar-Westen schützen. Unge-

wöhnlich: die Ausdaueranzeige. Wenn Sie rennen, springen oder tauchen, leert sich der Balken. Ist er unter Wasser auf Null gesunken, ertrinken Sie.

Stirbt Jack, dürfen Sie lediglich einen der vom Spiel festgelegten Speicherpunkte anwählen. Das ist nicht weiter tragisch, da diese Punkte selten weiter als fünf Minuten auseinander-



Wenn Sie getroffen werden, verschwimmt Ihre Sicht.

PATRICK HARTMANN

Bei der Far-Cry-Grafik gerate ich glatt ins Schwärmen. Wellen am Strand oder vorbeiziehende Vogelschwärme machen Lust auf einen Karibik-Urlaub. Ein besonderer Spaß ist der Multiplayer-Modus. Hier liefert Crytek zwar zu wenig Karten, besonders bei Assault, und es fehlen Bots, dafür sehen auch die Mehrspieler-Areale aus wie im Bilderbuch. Ein (wenn auch nicht jugendfreier) Augenschmaus!

»Shooter-Paradies«



DANIEL VISARIUS

Wenn ich mich als Hardware-Redakteur im Spielteil melde, dann muss es ein ganz besonderer Titel sein. Far Cry ist so einer. Teils schön unkomplizierter Ballerspaß, teils facettenreich mit endlos abwechslungsreichen Levels und mehreren Lösungswegen. Zusammen mit dem knüppelharten, aber nie unfairen Schwierigkeitsgrad ergibt das 100 Prozent Hochspannung. Mein einziger Kritikpunkt sind einige klar von Doom 3 »inspirierte« Situationen.

Fantastische Technik

Crytek startet die Technik-Generation 2004: Edelgrafik mit zum Weinen schönen Inselwelten. Toll ausgeleuchtete Innenlevels. Und gelungener 5.1-Sound. Mit Far Cry können Sie Ihren High-End-PC richtig ausnutzen! Und trotzdem läuft es auch auf kleineren PCs, wie der Technik-Check zeigt. Kurzum: Far Cry ist mein Spiel der letzten fünf Jahre – und jeden Euro wert.

»Knüppelhart,
aber sooo gut«



Während Val den Humvee steuert, bearbeiten Sie mit den Bordkanonen die hartnäckigen Verfolger.

ander liegen. Doch zumindest im Level »Regulator« (Spielmitte) hätten wir uns sehnlichst ein bis zwei Punkte mehr gewünscht. Laut Karsten Lehmann von Ubi Soft soll am Release-Tag ein Quicksave-Patch nachgereicht werden, der es nicht mehr in die Verkaufsversion geschafft hat. Da wir den jedoch noch nicht testen konnten, fließt er nicht in die Wertung ein.

Sie sind umzingelt

Ihre Gegner sind so zahl- wie abwechslungsreich. Kriegers Söldnertruppen haben überall auf den Inseln Camps aufgeschlagen, bewachen Einrichtungen und patrouillieren in Kanonenbooten. Manche von den Jungs haben nur ein Hemd an – da rei-

chen ein paar Kugeln auf den Torso oder eine gut platzierte oberhalb des Halses. Andere tragen Kevlar-Westen und Helme und sind widerstandsfähiger. Wieder andere schützen sich mit einem Plexiglas-Schild, der auch dem wildesten Kugelhagel standhält – nicht aber Granaten oder einer Rakete.

Fies: Die KI ist so clever, dass aufgeschreckte Schurken Sie solange umkreisen, bis Sie die Knilche ausgeschaltet oder sich aus dem Staub gemacht haben. Ab und an trüben kleinere Aussetzer die ansonsten vorbildliche Künstliche Intelligenz. Wir haben Gegner beobachtet, die nur im Bach herumstanden – obwohl wir in Hör- und Sichtweite vorbeitobten. Oder ein

Feind braucht zig Salven, um Sie zu töten, obwohl er nur zwei Meter hinter Ihnen steht.

Hinterlistige Mutanten

Nach ein paar Levels treffen Sie bereits auf die Mutanten. Die ersten springen enorm weit und attackieren Sie mit Klauen und Zähnen. Je nach Ihrer Panzerung reichen ein, zwei Hiebe – und Sie sind tot. Später kämpfen Sie gegen Kreaturen, die anstelle des rechten Arms einen Raketenwerfer haben. Eine andere Variante attackiert Sie mit Knarren und kann noch höher und weiter springen als die anfänglichen Ungeheuer. Am hinterlistigsten finden wir eine Spezies, die erst durch einen Treffer oder per Infrarot sichtbar wird.

KI + Skript = Super

In Far Cry wird es in keiner Minute langweilig. Dafür verantwortlich ist zum einen die KI, zum anderen Skripte. Da tapsen Sie etwa durch ein Camp und suchen Munition und Waffen, als plötzlich aus der Ferne Rotorengeräusch an Ihr Ohr dringt. Mal ist das ein Helikopter, der Sie aus der Luft behackt, mal ein Senkrechtstarter, der zig neue Gegner vor Ihrer Nase absetzt. Toll finden wir auch die gelegentlichen Treffen zwischen Mutanten und Söldnern. Denn die mögen sich gar nicht! Clevere Spieler suchen sich bei solchen Begegnungen einen sicheren Platz, schauen zu und geben der siegreichen, aber angeschlagenen Partei den Rest.



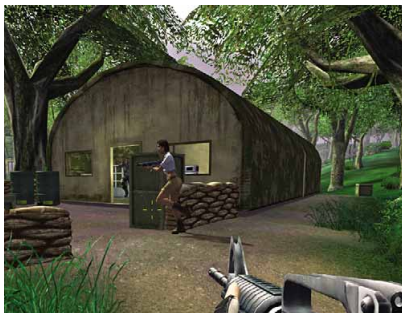
Zwischensequenzen sehen Sie in Spiel- oder in Rendergrafik (Bild).



Das Scharfschützengewehr verfügt über einen 18-fachen Zoom.



Mit der Infrarot-Kamera sehen Sie getarnte Monster.



Val ist zwar sexy, aber eine lausige Kampfgefährtin.

Extra gefährlich

Sie sind in **Far Cry** nicht nur auf der Suche nach der sexy Brünnetten, sondern müssen auch immer wieder spezielle Aufträge erledigen. So sollen Sie Sendeanlagen zerstören, damit Krieger Ihre Gespräche mit CIA-Mann Doyle nicht abhören kann. Am Ende der Mission wartet ein extrem knackiger Kampf gegen die schießwütige Besatzung eines Helikopters auf Sie.

Oder Sie sollen einen PDA mit Daten aus einem ehemaligen Schlupfwinkel des Forschers mopsen. Doof nur, dass Doc Krieger den Verlust bemerkt hat und Helfer schickt – samt Giftgas, um Ihnen und den Mutanten den Garaus zu machen.

Die Frau an Ihrer Seite

Frauen machen nur Ärger! Jacks Auftraggeberin Val ist da keine Ausnahme: Zwar gesellt sie sich nach ihrer Rettung gegen Ende des Spiels an Ihre Seite, ist dann aber wenig hilfreich – anders als etwa Farah in **Prince of Persia 4**. Val feuert brav immer mal wieder ein paar Salven ab, der Großteil der Arbeit bleibt jedoch an Ihnen hängen. Immerhin schluckt sie eine Menge Kugeln. Ausserdem dient sie in einer Verfolgungsjagd als Fahrer, während Sie sich am Bordgeschütz voll aufs Ballern konzentrieren. Stirbt Val, müssen Sie neu laden.

Zuhören empfohlen

Spieler mit einem 5.1-Soundsystem dürfen sich die Ohren reiben: Die Geräuschkulisse von **Far Cry** ist herausragend. Ambient-Sound wie Wellenrauschen und Gezwitscher mischt sich mit kräftigem Waffenknattern. Und Gegner orten Sie per Gehör mindestens so gut wie per Radar. Die Synchronisation ist gelungen, auch wenn die Lippenbewegungen nicht stimmen.

Es lohnt, **Far Cry** nochmal in einem höheren Schwierigkeitsgrad ausproben. Dabei gilt: Je höher die Stufe, desto mehr vertragen die Schurken. Zudem sind sie aggressiver und hören besser. Wer die Option »Auto-KI« aktiviert, soll auf Gegner treffen, die sich Ihrem Können anpassen. Davon haben wir nichts bemerkt. Auf Schwierigkeitsstufe »Medium« dauert das Spiel rund 25 Stunden, auf »Veteran« oder »Realistisch« an die 30 bis 35 Stunden. **PET**



Ihr Fernglas markiert alle Gegner im Umfeld mit einem grünen Rahmen.

JÖRG LANGER

Far Cry gehört für mich auf eine Stufe mit Half-Life, Mafia und Splinter Cell 2. Und das liegt nur zum Teil an der Optik! Die bietet zwar schlicht die beste real existierende 3D-Grafik, aber schon bald nehme ich sie als selbstverständlich. Es ist die Größe, Vielfältigkeit und Echtheit der Inseln, überzeugende Surround-Geräusche inklusive. Und es sind die (mit einigen Ausnahmen) ungewohnt schlauen KI-Gegner, die mich als Team durchs Dickicht hetzen.

Während Splinter Cell 2 was für geduldige Genießer ist, kann ich Far Cry wirklich jedem Erwachsenen empfehlen: Ballern pur, rasante Bootsverfolgungen, vorsichtige Schleichen – was wollen Sie mehr?

»Gehört auf den Action-Olymp«



PETRA SCHMITZ

Momente, in denen ich meinen Job über alles liebe: Während die Kollegen gurrige Lizenzumsetzungen oder vergleichbar Spannendes testen müssen, spiele ich den besten Ego-Shooter seit Half-Life. Far Cry ist einfach ein großes Spiel. Und das nicht nur wegen der angenehm langen Spielzeit. So viel bleibende Action in solch eine Grafik verpackt gab es noch nie! Schön wäre allerdings, wenn Jack die Klappe halten würde. Die Stimme ist kaum zu ertragen.

Kleine Macken – na und?

Logisch, auch das beste Spiel hat seine kleinen Macken. Am Schwierigkeitsgrad in Kombination mit dem eingeschränkten Speichersystem wird sich so mancher die Zähne ausbeißen. Und auch die kleineren Logikfehler in Sachen Vehikel-Steuerung wären vermeidbar gewesen. Unterm Strich ist mir das jedoch schnuppe – denn was zählt, ist der Drang weiterzuspielen. Und den habe ich nach anderthalb Durchläufen immer noch. Grandios!

»Der beste Shooter seit Half-Life«



FAR CRY EGO-SHOOTER

PUBLISHER: Ubi Soft, (0180) 555 493 8

SPRACHE: Deutsch

AUSSTATTUNG: DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten

MULTIPLAYER: 1 Spieler pro Original

RELEASE (D): 25.3.2004

CA. PREIS: ca. 50 Euro

USK: nicht unter 18

☒ Internet (32 Spieler) ☒ Netzwerk (32 Spieler) ☐ Modem ☐ an 1 PC

MULTIPLAYER-MODI: Deathmatch, Team-Deathmatch, Assault

3D-GRAFIKKARTEN:		PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	GF FX 5600/Ultra	800 MHz CPU	2,0 GHz CPU	3,0 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	Radeon 9500 Pro	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Radeon 9000	Radeon 9700/Pro	3,1 GB Festpl.	3,1 GB Festpl.	3,1 GB Festpl.
Geforce 3/3 Ti	Radeon 9800 Pro	Geforce 2/4 MX	Geforce 4 Ti	Radeon 9800 Pro
Geforce 4 Ti	GF FX 5800/5900			

LAUTSPRECHER: ☒ Stereo ☒ 2 vorne, 2 hinten ☒ 5.1 ☐ 6.1

EINGEWÖHNUNG: 30 Minuten **SOLO-SPASS:** 25 Stunden **MULTIPLAYER-SPASS:** 20 Stunden

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

ALTERNATIVEN: Halo (87%, GS 11/03) Atmosphärischer Science-Fiction-Shooter mit toller Story.
Call of Duty (85%, GS 12/03) Erstklassig inszenierter Weltkriegs-Shooter, sehr kurz.

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG:

- + atemberaubende Grafik
- + sehr gute KI
- + gigantische Levels
- + spielerische Freiheit
- + gute Innen-/Außenlevel-Balance
- leichte KI-Aussetzer
- kein freies Speichern
- teilweise bockschwer
- kleinere Logikfehler

GRAFIK: Sehr gut

SOUND: Sehr gut

BEDIENUNG: Sehr gut

MULTIPLAYER: Gut

PREISLEISTUNG: Gut

FAZIT: EDEL-SHOOTER MIT PRACHTGRAFIK UND TOLLER KI.



TIPPS-TEIL:
Komplett-
lösung



Der Ego-Shooter im Schnelldurchlauf

FAR CRY: DURCHGESPIELT



Training: Im ersten Level macht man Sie zunächst mit der Steuerung vertraut. Als bald findet Jack den PDA, über den CIA-Agent Doyle fortan Kontakt mit ihm aufnimmt und ihm Aufträge und Hinweise übermittelt.

01:05



Flugzeug-träger: Der erste superknackige Kampf steht an – auf dem Wrack eines gigantischen Schiffs. Helikopter, Minigun und zig Gegner heizen Ihnen mächtig ein. Wer es auf Anhieb schafft, ist wirklich gut.

02:03



Dampf: Die Nachtmission führt Sie quer über eine große Insel. Eine Ihrer Aufgaben ist es, ein Nachtsichtgerät zu mopfen. Doch bevor Sie es finden, wollen zig Straßensperren ausgehoben werden.

07:19



Bunker: Am Ende des siebten Levels treffen Sie auf Val. Doch bevor es dazu kommt, muss die riesige, teils unterirdische Anlage erst von zahllosen Schurken und mindestens ebenso vielen Monstern befreit werden.

06:09



Regulator: Einer der kniffligsten Levels steht an. Sie müssen über den See ins Gebäude auf der anderen Seite. Ohne Speicherpunkt! Scharfschützen und Männer mit Raketenwerfer machen Ihnen das Leben schwer.

08:59



Kontrollzentrum: In der Anlage müssen Sie diverse Vorrichtungen deaktivieren, um Kriegers Kriegsmaschinerie einzudämmen. Überall treffen Sie dabei auf Mutanten und deren unappetitliche Hinterlassenschaften.

10:04



Fluss: Der ganze Level schmiegt sich um einen Wasserlauf, an dessen Ende Sie zuerst Kriegers Handlanger Crowe erledigen müssen, um dann die Daten des PDAs abzusetzen. Danach treffen Sie Val.

18:30



Katakomben: Ein wichtiger PDA will in einer Tempelruine gefunden werden. Überall lauern Mutanten. Auch die fiese unsichtbare Variante will Ihnen ans Leder. Später müssen Sie mit Giftgas und Kriegers Schergen fertig werden.

17:01



Sumpf: Im Sumpf sollen Sie mit Val eine Superwaffe mopfen. Die junge Frau hackt sich in Rechner und unterstützt Sie ein wenig im Kampf. Haben Sie das Objekt, geht es per Gabelstapler weiter zu einer Fabrikanlage.

19:22



Fabrik: Während Val hinten beim Gabelstapler wartet, müssen Sie den Eingang zu Fabrik frei räumen. Im Gebäude geht es ähnlich weiter – bis Val die Waffe scharf gemacht hat. Auf Sie wartet etwas Schlimmes!

20:08

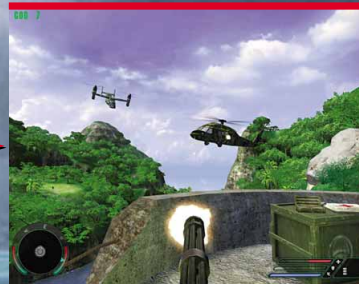
Begleiten Sie uns durch alle 20 Levels des Spiels. Keine Angst: Zu jeder Mission gibt es nur Info-Happen, nicht die ganze Story. Trotzdem: Sie müssen entscheiden, wie viel Sie wissen wollen...

Die Uhrzeit zeigt jeweils, wann wir den Level beendet hatten – ohne Neuladen von Speicherpunkten nach dem Ableben.



Fort: Bevor Sie eine Sendeanlage zerstören können, um die Kommunikation unter Kriegers Schergen zu unterbrechen, müssen Sie unter anderem ein Kanonenboot schrotten. Zum Schluss finden Sie den Raketenwerfer.

02:55



Pier: Auf der anderen Seite der Insel wartet Doyle am Pier auf Sie. Der Weg dahin ist beschwerlich – und die Luft mit Fluggerät verseucht. Eine stationäre Minigun hilft gegen die Angreifer.

03:57



Baumhaus: Ihr Weg führt Sie in eine Region, die an eine Evok-Stiedlung aus Star Wars erinnert. Von erhöhtem Posten nehmen Sie Schurken und erste Mutanten aufs Korn. Grafisch einer der Höhepunkte des Spiels.

05:15



Forschung: Knifflig wird es im 5. Level. Sie sollen in einen Forschungsakt eindringen. Der Eingang ist jedoch gut bewacht. Mit dem Fernglas scannen Sie zuerst die Umgebung, um dann die Vorgehensweise zu planen.

04:45



Rebellion: Die Mutanten haben die Insel überrannt! Immer wieder werden Sie in Scharmützel zwischen Soldaten und den Monstern verwickelt. Der Helikopter hat es blöderweise nur auf Sie abgesehen.

11:18



Archiv: In der Mitte des zwölften Levels sollten Sie unbedingt den Raketenwerfer dabei haben, um die per Luftfracht anrückende Verstärkung auszuschalten, bevor Sie den Boden erreichen kann.

12:43



Boot: Einer der größten Levels steht an. Sie sollen drei Sendemasten schrotten und einen Frachter sprengen. Zwischen den Inseln können Sie per Boot reisen und sogar mit einem Segeldrachen übers Wasser schweben.

15:36



Kühlraum: James Bond lässt grüßen. Um aus dem Kühlraum zu entkommen, müssen Sie ihn fluten und durch eine Luke in der Decke schwimmen. Zum Ende des Tunnels wartet ein Riesenmonster und Val.

13:58



Damm: Man setzt Sie im vorletzten Level mit nur einer Wumme und lediglich zehn Schuss ab. Laufen, was das Zeug hält, und der beherzte Sprung diesen Wasserfall hinunter retten Ihnen erst mal das Leben.

21:40



Vulkan: Vom letzten Level zeigen wir Ihnen nur die Waffenkammer, die Sie vor dem finalen Bosskampf finden. Beachtliches Arsenal, oder? Und ja, der Kampf wird dementsprechend knackig. Viel Erfolg!

22:32

Maximale Optik auf jedem System!

FAR CRY: TUNING & TECHNIK



DVD-
Technik-
Video

Dank Automatik-Konfiguration läuft Far Cry selbst auf vielen Standard-PCs flüssig. Doch die Vorgabewerte verschenken viel – wir sagen Ihnen, wie Sie gute Performance mit bestmöglicher Optik kombinieren.

STANDARD-PC

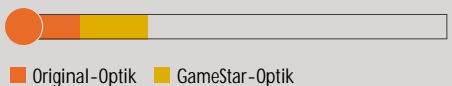
P3 oder Athlon mit 800 MHz; Geforce 2 MX; 256 MByte RAM



Die Auto-Konfiguration tötet auf diesem PC die lebendige Far-Cry-Welt. Unsere Einstellungen reanimieren den Dschungel – bei spielbaren Framerates.

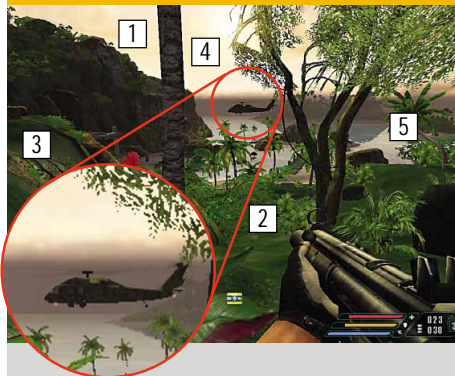
Option	GameStar-Konfiguration
• Auflösung	800x600x32
• Qualität – Texturen	Niedrig
• Textur – Filterqualität	Bilinear
• Anisotropische Filterung	1
• Partikel	Mittel
• Qualität – SFX	Niedrig
• Qualität – Umgebung	Mittel
• Qualität – Schatten	Niedrig
• Qualität – Wasser	Niedrig
• Qualität – Licht	Mittel

- 1 Mit 800 mal 600 Pixeln sieht Far Cry zwar etwas grobkörnig aus, doch jede höhere Auflösungsstufe kostet etwa 20 Prozent Performance.
- 2 Mit der »Qualität – Umgebung« regeln Sie die Vegetationsdichte. Die Einstellung »Mittel« sieht bereits atmosphärisch aus und kostet kaum Leistung.
- 3 Die »Qualität – Texturen« sollten Sie auf »Niedrig« setzen. Die mittlere Einstellung sieht nur minimal besser aus und verpulvert zu viel Leistung.
- 4 Obwohl die Option »Qualität – Licht« pro Stufe bis zu 10 Prozent Leistung zieht, sollten Sie diese auf »Mittel« stellen. Denn auf »Niedrig« funktioniert die im Spiel wichtige Taschenlampe nicht.
- 5 Karten auf Geforce-2-Niveau (inklusive GF 4 MX) beherrschen nur DirectX 7 und bieten weder Pixel- noch Vertex-Shader – also keine Wassereffekte.



MITTELKLASSE-PC

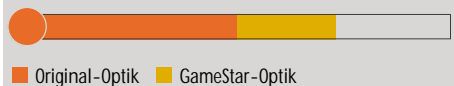
P4/2 GHz, XP/2000+; GF 4 Ti, Radeon 9500; 512 MByte RAM



Far Cry traut diesem System viel zu wenig zu! Mit der Geforce 4 (nicht MX!) und unseren Tipps peppen Sie die konservative Voreinstellung richtig auf.

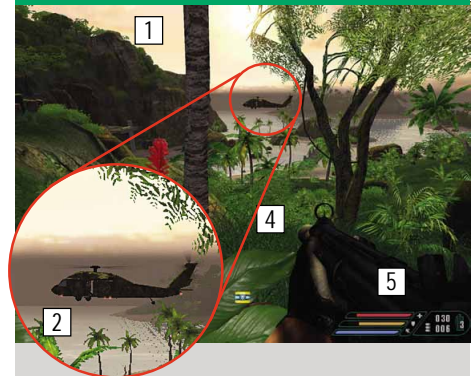
Option	GameStar-Konfiguration
• Auflösung	1024x768x32
• Qualität – Texturen	Mittel
• Textur – Filterqualität	Trilinear
• Anisotropische Filterung	1
• Partikel	Hoch
• Qualität – SFX	Mittel
• Qualität – Umgebung	Hoch
• Qualität – Schatten	Mittel
• Qualität – Wasser	Mittel
• Qualität – Licht	Mittel

- 1 Schon in 1024x768 sieht Far Cry klasse aus. Nutzen Sie die gegenüber der 1280x1024er-Auflösung gewonnene Performance besser für die Optionen »Qualität – Umgebung« und »Trilinearen Filter«.
- 2 Die »Qualität – Umgebung« stellen Sie auf diesem System auf »High«. In der Stufe »Mittel« erscheint der Dschungel noch etwas leblos.
- 3 Die Texturen sollten Sie auf »Mittel« stellen: Die hohe Umgebungsqualität kompensiert zum Großteil die durchschnittlichen Texturen.
- 4 Stellen Sie den Rendermode auf »Paradies« (siehe Kasten). Die zu erobernden Traumstrände sehen dann noch lebendiger aus – fast ohne fps-Einbußen.
- 5 Da Geforce-4-Boards bei der Wasserberechnung auf die veralteten Pixelshader 1.4 zurückgreifen, stellen Sie die »Qualität – Wasser« nur auf »Mittel«.



HIGH-END-PC

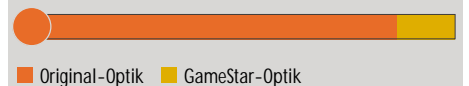
Athlon 64, P4/3 GHz; GF FX 5900, Rad. 9800; 1 GByte RAM



Auf High-End-PCs maximiert die Grafik-Automatik zwar alle Grafik-Details. Engine-unabhängiges Tuning erfordert aber Handarbeit – so geht's:

Option	GameStar-Konfiguration
• Auflösung	1280x1024x32
• Qualität – Texturen	Sehr hoch
• Textur – Filterqualität	Trilinear
• Anisotropische Filterung	4
• Partikel	Sehr hoch
• Qualität – SFX	Sehr hoch
• Qualität – Umgebung	Sehr hoch
• Qualität – Schatten	Sehr hoch
• Qualität – Wasser	Sehr hoch
• Qualität – Licht	Sehr hoch

- 1 Verzichten Sie auf die höchste Auflösung! Mit Antialiasing wirkt die Grafik bei 1280 mal 1024 Pixeln natürlicher als 1600 mal 1200 Bildpunkte.
- 2 Die Einstellung »4« der Option »Anisotropische Filterung« bringt maximale Tiefenschärfe. So erkennen Sie weit entfernte Gegner früher und das Spiel wirkt wie aus einem Guss.
- 3 Falls die Framerate in Innenlevels zu stark einbrechen sollte, stellen Sie die »Qualität – Licht« im Grafik-Menü kurzzeitig auf »Mittel«.
- 4 In »Sehr hoch« zaubert die »Qualität – Umgebung« üppige Pflanzen hervor. Der Leistung zuliebe schalten Sie den Wert auf »Mittel« zurück.
- 5 Erst wenn die »Qualität – Schatten« auf dem Maximalwert »Sehr hoch« steht, werfen Bäume und Büsche atmosphärische Schatten auf Ihrer Waffe.



TECHNIK-CHECK



Mit minimalen Details läuft Far Cry auch auf Uralt-Systemen.



DirectX-7-Karten fehlen Pixel-Shader für Wasserspiegelungen.

HARDWARE

Far Cry läuft ab einer GeForce 2 mit spielbaren Frameraten. Die Shader-Effekte sehen Sie mit diesen Karten allerdings nicht. Ab DirectX-8-Karten der ersten Generation (GeForce 3) bewundern Sie zwar wunderschöne Wassereffekte, das Spiel läuft aber langsamer (siehe Tabelle). Die volle Grafik-Packung in spielbarer Geschwindigkeit gibt's erst auf den neuesten DirectX-9-Karten. Beim Prozessor ist Far Cry genügsam – der Ausnahme-Shooter läuft schon auf CPUs ab 800 MHz flüssig.

Bei den Anforderungen an den Arbeitsspeicher dagegen langen die detaillierten Inselwelten kräftig hin: Mit 256 MByte läuft das Spiel zwar, lädt aber in regelmäßigen Abständen nach (ergibt Aussetzer). Für Einzelkämpfer genügen 512 MByte RAM, Multiplayer-Server bringen im Idealfall ein GByte Speicher mit.



Die maximale Detailstufe fordert selbst High-End-Grafikkarten.



Mit Shadern wirkt das Far-Cry-Wasser deutlich schöner.

VERSTECKTES OPENGL

In Ihrem Far-Cry-Ordner öffnen Sie die Datei »system.cfg«. Hier suchen Sie über die Suchfunktion (Strg + F) den Eintrag »_Driver«. Ändern Sie die Angabe »Direct3D9« in »OpenGL« (ausnahmsweise mit den Anführungszeichen). Diese Option wird unverständlich von Far Cry offiziell nicht unterstützt, kann aber bei vielen Systemen einen kleinen Leistungsschub bringen.

MULTIPLAYER

Entgegen den Crytek-Angaben läuft der Multiplayer-Modus auch auf schwachen Rechnern mit 256 MByte RAM und GeForce 4 MX. Es gelten in etwa dieselben Grafik-Vorraussetzungen wie für Einzelspieler, bei der CPU sollten Sie 200 MHz dazurechnen; 512 MByte RAM sind für flüssigen Spielablauf Pflicht.

SINGLEPLAYER-PERFORMANCE-TABELLE

CPU mit		GeForce 1/2 MX	GeForce 2/4 MX	Radeon 9000	GeForce 3/3 Ti	GeForce 4 Ti	GF FX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GF FX 5800/5900
800 MHz	720x576x32 (min. Details, 256 MByte RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600x32 (mittl. Details, 256 MByte RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.400 MHz	800x600x32 (mittl. Details, 512 MByte RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32 (mittl. Details, 512 MByte RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2.000 MHz/Athlon XP/2000+	1024x768x32 (mittl. Details, 512 MByte RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768x32 (max. Details, 512 MByte RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x1024x32 (mittl. Details, 512 MByte RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3.000 MHz/Athlon XP/3200+	1280x1024x32 (max. Details, 512 MByte RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200x32 (mittl. Details, 1,0 GByte RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200x32 (max. Details, 1,0 GByte RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

MULTIPLAYER-PERFORMANCE-TABELLE (CLIENT, NACH 10 MINUTEN IM MATCH)

800 MHz	800x600x32 (min. Details, 256 MByte RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.400 MHz	800x600x32 (mittl. Details, 512 MByte RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2.000 MHz/Athlon XP/2000+	1024x768x32 (mittl. Details, 512 MByte RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
3.000 MHz/Athlon XP/3200+	1280x1024x32 (max. Details, 1,0 GByte RAM)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

□ nicht möglich, nicht spielbar

■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß

■ mäßig ruckelnd, noch spielbar

■ flüssiges Spielen möglich

DIE RENDER-MODI



Standard: Der Normalo-Modus bietet alle Details und Lichteinstellungen nach Plan der Entwickler.



Verbessert: Der Realo-Modus reduziert die prallen Farben etwas und dimmt dezent die Lichtstärke.



Paradies: Durch kräftigeres Licht (vor allem in Außenlevels) kommt mehr Karibik-Gefühl auf.



Kalt: Dieser Modus ist für alle, die auf Stalker und Doom 3 warten – düster und dreckigere Farben.



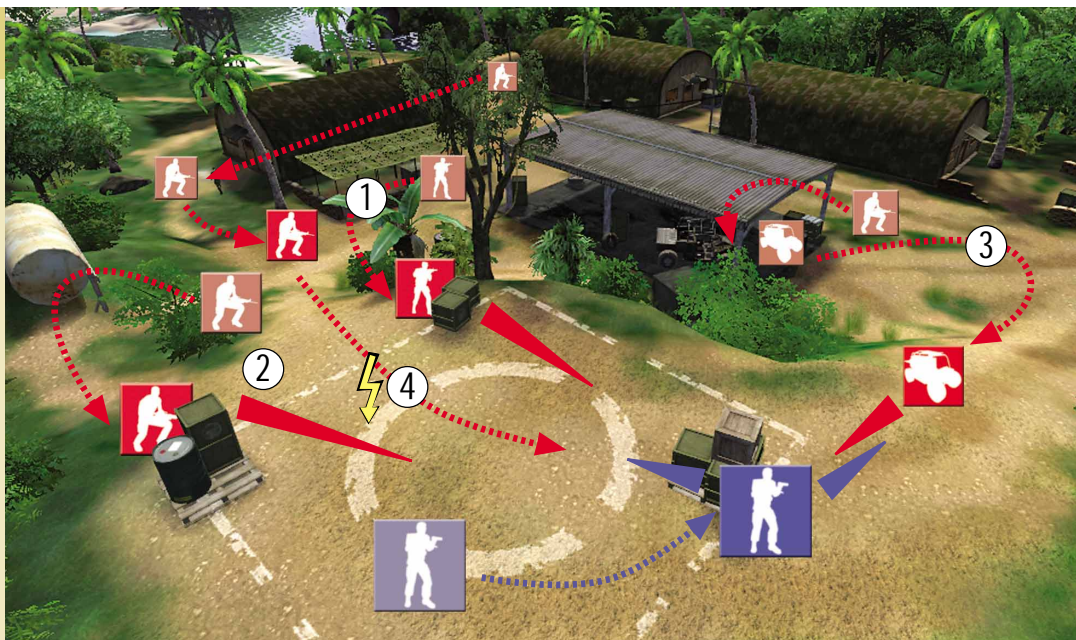
Cartoon: Wer Far Cry mal wie XIII spielen will, der aktiviert den comichaften Cell-Shading-Look.

Elite-Hirne oder virtuelle Doofheit

FAR CRY: KI-ANALYSE

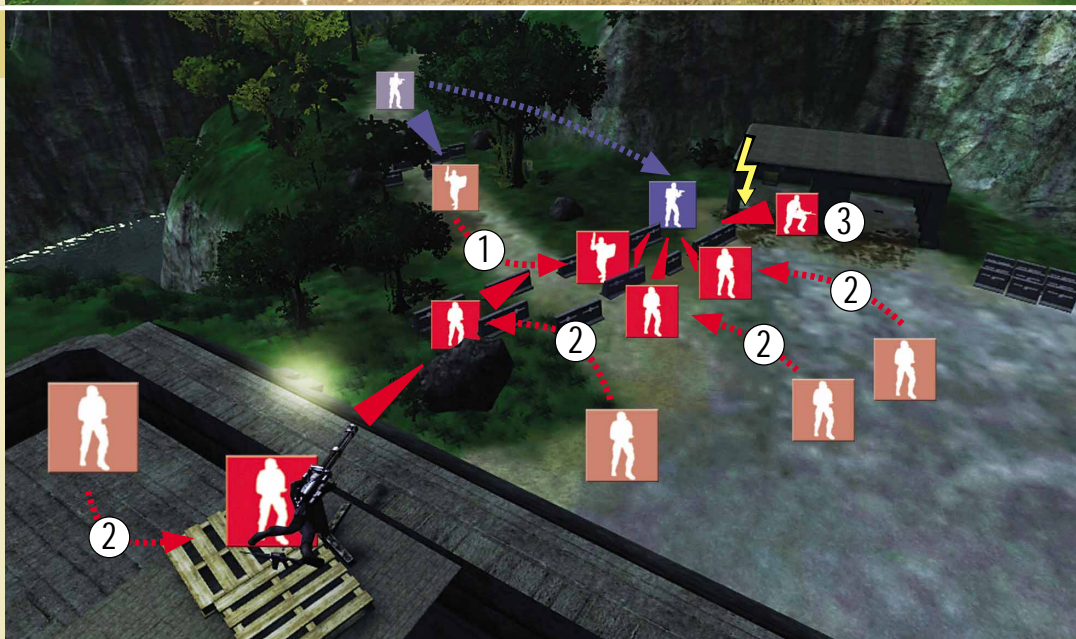
ANGRIFF IM DSCHUNGEL-CAMP

- 1 Sobald Jack entdeckt wird, befiehlt der Kommandant seiner Truppe auszuschwärmen. Die Schergen halten sich daran und versuchen, unseren Helden einzukreisen – Türen öffnen ist kein Problem in für die KI Far Cry.
- 2 Die Soldaten gehen hinter Kisten, Büschen und Bäumen in Deckung und feuern im geeigneten Moment eine kurze und gezielte Salve auf Jack. Sobald er vorrückt, suchen die Bösewichter sich neue Deckung in sicherem Abstand.
- 3 Auch mit Fahrzeugen jagen die Feinde Jack. Die Steuerung beherrschen die bösen Buben sogar im Schlaf, dafür haben sie es mit dem Zielen nicht so genau. Wir haben sogar erlebt, dass eine Bootbesatzung den eigenen Kahn versenkt hat, als Jack unter dem Rumpf weggetaucht ist.
- 4 Großes Problem der Soldaten-KI: Trotz guter Deckung stürmen die Kämpfer auf Jack zu und rennen dabei direkt durch sein freies Schussfeld. Der Mann im Hawaii-Hemd hat dann leichtes Spiel mit seinen Widersachern. Diesen Aussetzer haben wir sogar beobachtet, als Feinde nur zwei Schritte hinter uns standen.



HINTERHALT AM AUßENPOSTEN

- 1 Söldner mit Schild schützen ihren Körper geschickt vor Jacks Feuer. Sobald er vorstürmt, bringen sich die Schildträger in eine günstige Position, in der sie erneut vor Jacks Kugeln sicher sind. Aussetzer haben wir nicht beobachtet. Jack braucht hier ein sicheres Händchen beim Zielen.
- 2 Die Elite-Kämpfer, auf die Jack in späteren Levels trifft, erweisen sich als harte Nuss. Die verummten Männer zielen gut und rücken in Formationen vor. Wenn die Marines wissen, in welchem Raum sich Jack versteckt, eröffnen sie noch in der Tür das Feuer auf den Helden. Außerdem geben die Soldaten sich gegenseitig Feuer-schutz und besetzen wie die KI-Kollegen von der Wachmannschaft auch stationäre Geschütze.
- 3 In vielen Außenlevels trifft Jack Feinde, die Handgranaten nach ihm werfen. Der Haken an der Sache: Die Sprengstoff-Schergen kümmern sich nicht, ob eine Granate eigene Leute gefährdet. In seltenen Fällen haben wir sogar beobachtet, wie einer der Sprengmeister in die Explosion seiner eigenen Knallerbse gerannt ist. Immerhin treffen die Werfer Jack ganz gezielt.



DIE HÄUFIGSTEN MENSCHLICHEN GEGNER



Den bösen Arbeiter und seine schlecht gepanzerten Söldner-Kollegen trifft Jack vor allem in der ersten Hälfte des Spiels. Sie stürmen oft sinnlos aus ihrer sicheren Deckung und treffen nur selten ins Schwarze.



In den Außenlevels befehlen Offiziere größere Feindgruppen. Unter der Anleitung des Frontmanns verhalten sich die Soldaten deutlich geschickter. Deshalb sollte Jack ihn immer sehr schnell mit ein paar Treffern ausschalten.



Die Schildträger stellen sich immer so zu Jack auf, dass er kaum den Körper der Schurken treffen kann. Sobald der Held die Position wechselt, bringen sich auch die Schildträger wieder in eine ideale Verteidigungsstellung.

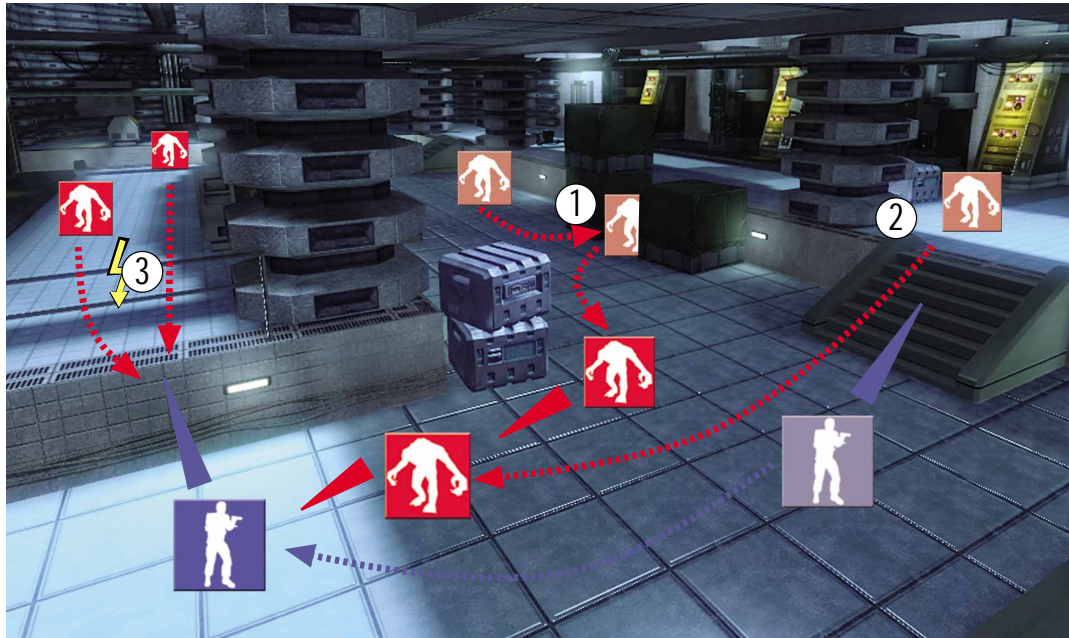


Die Elite-Soldaten sind die gefährlichsten menschlichen Feinde. Die Kämpfer zielen sicher, weichen Geschossen aus und stürmen Räume wie ein Spezialkommando. Außerdem besetzen sie stationäre Geschütze. KI-Aussetzer haben sie kaum.

Wir haben für Sie die skript-freie Künstliche Intelligenz in den Dschungel-Arealen analysiert und zeigen Ihnen exemplarisch Stärken und Schwächen. Fazit: Trotz einiger Aussetzer erweist sich die KI als die beste aller Shooter.

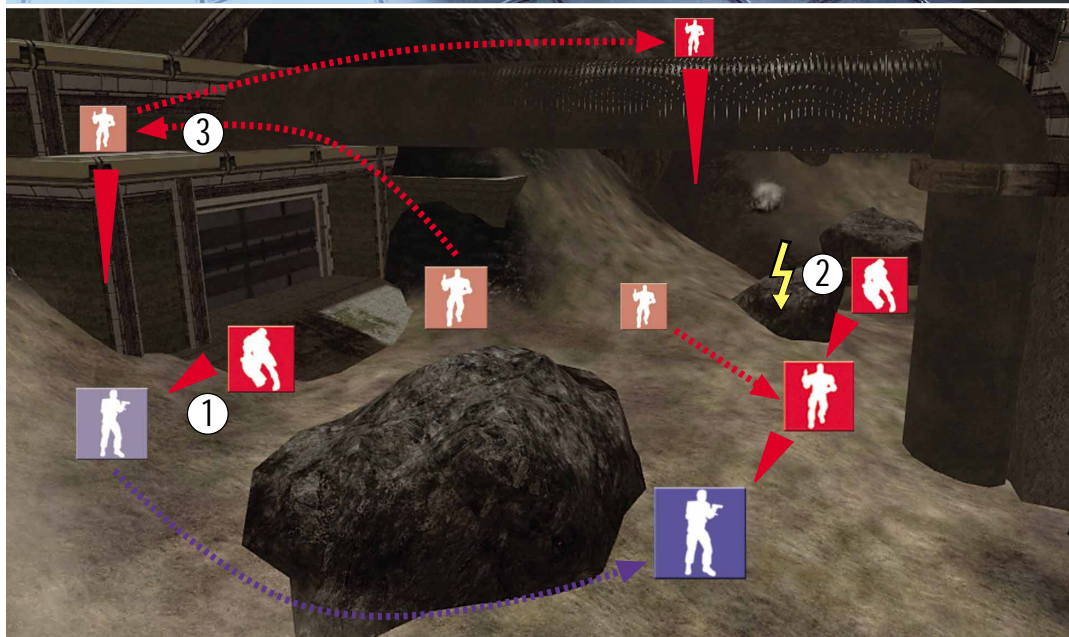
LEGENDE

	Start Jack		Start Gegner		Weg Jack
	Endposition Jack		Endposition Gegner		Weg Gegner
	Angriff Jack		Angriff Gegner		KI-Aussetzer



UNSICHTBARE BEDROHUNG

- Die humanoiden Trigen-Mutanten können sich unsichtbar machen. Geschick: Sobald der Held das Feuer eröffnet, suchen die buckligen Fieslinge Deckung hinter Objekten wie Kisten oder Fassern und schießen aus der sicheren Position auf Jack. Der sollte stets die Batterie seiner Thermal-Optik auf Maximum, um eine Chance zu haben.
- Wenn die schnellen Mutanten erst mal sichtbar sind (sobald Jack einen Treffer gelandet hat), nehmen sie den direkten Weg zu dem Helden im Hawaii-Hemd. Nur in Ausnahmefällen suchen die Viecher jetzt noch Deckung – selbst wenn sie schon angeschlagen sind.
- Sowohl die Kreaturen von Dr. Krieger als auch die Söldner-Trupps auf der Insel machen immer wieder den selben Fehler: Jack eliminiert einen ihrer Kollegen und trotzdem stürmen die Bösewichter auf dem gleichen Weg in den gleichen Tod. Beispiel: In einem Flur erledigt Jack eine Trigen-Kreatur und ein Monster, das Zeuge war, zieht sich nicht in sichere Deckung zurück, sondern startet einen Frontalangriff – ohne Überlebenschance.



SPRUNGHAFTE KRIEGER

- Die Trigen-Riesen haben einen Raketenwerfer als rechten Arm. Damit teilen die Jungs im Fernkampf mächtig aus, gehen aber mit Faustschlägen gegen Jack vor, sobald der zu nahe kommt. Wenn die Monster von Gruppen angegriffen werden, schießen sie immer auf den stärksten Gegner. Trotzdem sind die Muskelberge relativ doof und suchen zum Beispiel in Schlachten niemals Deckung.
- Die Kolosse scheren sich nicht um Verbündete Kreaturen in ihrem Schussfeld. Sobald sie Sichtkontakt mit Jack haben, ballern sie wild drauf los – ohne Rücksicht auf Verluste in den eigenen Reihen oder im Weg stehende Hindernisse. Dumm für Jack: Einen direkten Raketentreffer übersteht er meistens nicht – höchstens mit Kevlar-Weste.
- Die großen Trigen-Springer hüpfen über weite Distanzen, hängen sich an Säulen, nehmen Deckung hinter Kisten und suchen sich sofort einen neuen Platz, wenn Jack einen Treffer landet. Durch ihre Geschwindigkeit und die fast aussetzerfreie KI sind die Trigen-Springer mitunter Jacks gefährlichste Gegner auf den großen Karibik-Inseln.

DR. KRIEGER'S MUTANTEN



Der Affen-Mutant ist vor allem durch seine Geschwindigkeit gefährlich. Außerdem richten seine Klauen im Nahkampf immensen Schaden an. Diese Trigenen suchen stets den direkten Weg zu Ihnen.



Unsichtbarkeit macht die Tarn-Trigenen zu einer tödlichen Bedrohung für Sie, falls Sie kein Thermalsichtgerät haben.



Die Springer-Mutanten sind einer der gefährlichsten Gegnertypen auf den Karibik-Inseln. Mit weiten Hüpfen versuchen sie, vor Jacks Schüssen zu flüchten und wechseln nach Treffern sofort den Standort.



Der mächtige Trigen-Riese erinnert stark an einen Dämon aus Doom. Statt eines rechten Arms hat er einen Raketenwerfer mit unendlich viel Munition angebaut. Jacks beste Chance bei diesen Klopsen ist ein Hinterhalt.

MULTIPLAYER-VERGLEICH

FAR CRY

DIE SPIELMODI



Assault: Ein Angreifer-Team versucht, Punkte einzunehmen, die eine zweite Mannschaft verteidigt.



Ansonsten bietet Far Cry nur die beiden Standard-Modi Deathmatch und Team-Deathmatch.

DIE KLASSEN



Nur im Assault-Modus gibt's drei wählbare Klassen: Scharfschütze, Sturmsoldat und Ingenieur.



Als Ingenieur bauen Sie an bestimmten Punkten der Karte Objekte wie Mini-Guns oder sogar Mauern auf.

DIE FAHRZEUGE



Der Spaßbringer auf den großen Karten sind die vielen Vehikel. Vom Schlauch- oder Kanonenboot bis zum Strandbuggy stehen Ihnen fast alle Fahrzeuge aus Jacks Solo-Abenteuer zur Verfügung.

DIE KARTEN



Die großen Insel-Karten sind die schönsten Mehrspieler-Areale, die es derzeit in PC-Spielen zu sehen gibt. Für weniger als vier Spieler sind die Maps allerdings zu groß – vor allem wegen fehlender Bots.

FAZIT

Die fehlenden Bots machen den Mehrspieler-Modus für reine Solo-Krieger uninteressant. Außerdem liefern die Entwickler vor allem zu wenig Assault-Karten. Dennoch bleibt unterm Strich ein guter Multiplayer-Part.

UT 2004

DIE SPIELMODI



Zehn Modi: Onslaught, Assault, Capture-the-Flag, Bombing Run, Invasion und Double Domination.

DIE KLASSEN



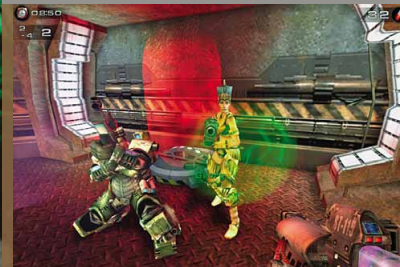
In UT 2004 gibt es keine Soldaten-Klassen. Dafür bringt es das Programm auf 16 Waffen (29 Feuer-Modi).

DIE FAHRZEUGE



Fahrzeuge wie den Goliath-Panzer gibt es nur im Onslaught- (6 Vehikel) und Assault-Modus (2).

DIE KARTEN



Die Maps in UT 2004 sind relativ überschaubar und garantieren schnelle und actionreiche Matches.

FAZIT

UT 2004 ist der ideale Multiplayer-Shooter für alle, die auf der Suche nach temporeicher Action sind.

In der Mehrspieler-Kategorie tritt Far Cry gegen harte Konkurrenten an. UT 2004 und Battlefield Vietnam dominieren hier klar die Actionspitze. Wir haben die drei Top-Titel für Sie verglichen.

1.



Dank intelligenter Bots genießen sogar Einzelkämpfer die innovativen Modi wie Onslaught.

3.



In Sachen Taktik-Anspruch liegt UT 2004 vor allem durch die fehlenden Klassen hinter der Konkurrenz.

2.



Die Kampfmaschinen sind weit weniger zahlreich als in BF Vietnam, aber sehr abwechslungsreich.

1.



Das SF-Szenario ist für Spieler leicht zugänglich und weder zu nah an der Realität noch zu abgedreht.

1. 1. 2. 3.

Alle Spieler, die anspruchsvolle Taktik bevorzugten, sollten lieber zu Battlefield Vietnam greifen.

BATTLEFIELD VIETNAM

DIE SPIELMODI

2.



Im bewährten Conquest-Modus kloppen sich zwei Fraktionen um Fahnenpunkte und Tickets.



Der Evolution-Modus verändert die Eigenschaften eines Schlachtfeldes in Hin- und Rückrunde.

1.

DIE KLASSEN



USA und Vietnamesen haben jeweils vier Klassen, von denen jede aus zwei Ausrüstungs-Kits wählen darf.



Die richtige Mischung aus Ingenieuren, Sturmsoldaten und Aufklärern sorgt für taktischen Tiefgang.

DIE FAHRZEUGE

1.



Im Fuhrpark von Vietnamesen und Amis stehen insgesamt 24 Vehikel. Vom Jeep über Panzer bis zum Düsenflugzeug ist alles dabei. Bis auf die Helikopter steuern sich alle Fahrzeuge sehr intuitiv.

2.

DIE KARTEN



Sämtliche Schlachtfelder sind groß genug, damit selbst F4-Piloten genug Platz zum Manövrieren haben. Weniger als acht Spieler verlaufen sich auf den Karten, können aber Bot-Unterstützung mitnehmen.

FAZIT

1. 1. 2. 2.

Battlefield Vietnam bietet die spannendsten und zugleich taktischsten Mehrspieler-Gefechte im Action-Genre. Wer schnelle, unkomplizierte Baller-Action sucht, wird jedoch bei UT 2004 besser bedient.