



Söldner, Monster und Mutanten

FAR CRY

Atemlose Spannung in der Karibik: In der neuesten Beta tricksen wir fiese Söldner aus, bekämpfen mutierte Supersoldaten und staunen über den lebendigsten Dschungel der Spielegeschichte.

Wenn GameStar-Redakteure im Gras liegen und ihnen die Sonne auf den Rücken brennt, hat das nichts mit Urlaub zu tun. Vielmehr versuchen sie, nicht von finsternen Gesellen entdeckt zu werden, die in **Far Cry** hinter jeder zweiten Palme lauern. Wir haben die neueste Preview-Version des heiß ersehnten Ego-Shooters gespielt und vor allem die mit vielen Vorschusslorbeeren bedachte KI geprüft.

Allein unter Palmen

Eigentlich ist der Wunsch des **Far Cry**-Helden Jack Carver verständlich: Nichts wie weg von der Südseeinsel, auf der er gestrandet ist. Doch da sein Boot von Unbekannten gesprengt wurde, sitzt er fest. Und seine Begleiterin, die Journalistin Val, ist auch noch verschwunden. Gut, dass Jack im Rahmen des Tutorials einen gewissen Doyle kennen lernt. Allerdings nicht persönlich, sondern nur per Vi-

deo-PDA. Doyle warnt uns, dass es auf den lauschigen Inseln nur so vor übellaunigen Söldnern wimmelt. So entsteht in den ersten Missionen, die auf mehreren Karibikinseln spielen, eine spannende Story.

Doch bald driftet die viel versprechende Entführungshandlung in die Gefilde von **Resident Evil** und **Doom** ab: Der größenwahnsinnige Dr. Krieger erschafft genmanipulierte Supersöldner. Die Folgen verunglückter Experimente greifen als Monster den Spieler an – wir haben schon originellere Überraschungen erlebt. Dagegen gefiel uns, wie Crytek die Rolle des Helden glaubwürdig inszeniert. In gut gemachten Zwischensequenzen erleben wir mit, wie Jack Carver vom grantigen Bootskapitän zum zynischen Weltenretter mutiert.

Umringt von Gegnern

Leise plätschern Wellen an den Strand; irgendwo schreit ein exo-



Manche Mutanten sind unsichtbar. Daher benutzen wir hier die batteriebetriebene Wärmeanzeige. Die muss sich nach Gebrauch wieder aufladen.



Dieser Mutant ist nicht aus Doom 3 ausgebüchst, sondern aus den Forschungslaboren von Dr. Krieger. Der Kerl teilt mit seinen Pranken mächtig aus. (1600x1200)

tischer Vogel. »Hast du das gehört?«, grunzt ein stämmiger Söldner seinen Kumpanen an. Sofort bringen beide ihre MGs in Anschlag und blicken sich aufmerksam um. Plötzlich ertönt von der Felswand rechts ein Laut. Als die Kämpfer sich umdrehen, fallen in ihrem Rücken Schüsse. Alle zwei gehen tödlich getroffen zu Boden. Selber schuld, wenn sie sich von einem geworfenen Stein ablenken lassen. Denn so hatten wir leichtes Spiel, und unser weiterer Weg ist frei.

Das Verhalten der Gegner in **Far Cry** unterscheidet sich deutlich von denen in anderen Ego-Shootern. In Cryteks Spiel werden Sie umzingelt, von Verstärkungen überrascht und aus der Deckung heraus beschossen. Besonders in Gruppen agieren die Kämpfer clever, rufen Befehle oder geben sich Feuerschutz.

Vorausschauend handeln

Da wir in der Rolle des Einzelkämpfers Jack Carver gegen die ständige Übermacht vorsichtig agieren müssen, wird das Fern-

glas mit eingebautem Richtmikrofon zum wichtigsten Hilfsmittel. Es markiert nicht nur Feinde im Blickfeld, sondern überträgt auch deren Gespräche. Aus denen entnehmen wir beim Spielen so manchen nützlichen Hinweis, etwa ob noch andere Gegner an uneinsehbaren Stellen lauern.

Oft stehen die bezahlten Killer in Grüppchen beisammen und führen launige Alltagsgespräche. Wohl dem, der ein paar Handgranaten sein Eigen nennt – ein gezielter Wurf in die Mitte der Gruppe kann mehrere Gegner erledigen. Oder Sie entdecken einen nahen Benzinkanister, den Sie mit schnellen Schüssen zur Explosion bringen. Sehr hilfreich sind Blendgranaten, die Widersacher für ein paar Sekunden ziellos umhertaumeln lassen. Doch Vorsicht: Schauen Sie unbedingt vor dem Aufschlag der Granate weg, sonst werden Sie selbst geblendet!

Gelähmte Gegner

Nicht immer war das Gegnerverhalten in unserer Preview-

Version nachvollziehbar. Oft ballerten sich die Söldner rücksichtslos gegenseitig nieder, blieben minutenlang an kleinen Felsen hängen oder erstarrten bei Munitionsmangel zur Salzsäule. Auch die Monster in den Forschungsanlagen sprangen zwar mit Riesensätzen auf uns zu, aber manchmal Meter neben uns gegen eine Wand.

Da der Schwierigkeitsgrad selbst auf »Easy« heftig ist, mussten wir manche Stelle

mehrfach spielen. Doch je kreativer wir abseits der von den Entwicklern vorgesehenen Pfaden vorgingen, desto häufiger fielen uns offensichtlich geskriptete Aktionen auf – die Bösewichter reagierten immer auf die gleiche Weise und rannten zum Beispiel in eine leere Hütte, wo sie munter auf Wände oder ihre Kameraden ballerten. Außerdem gingen manche Gegner nicht in Deckung, obwohl wir gerade ihren Neben-



Hubschrauber bringen Verstärkung. Den Söldner am MG schalten wir mit unserem M4 aus. Für den Heli selbst bräuchten wir einen Raketenwerfer.



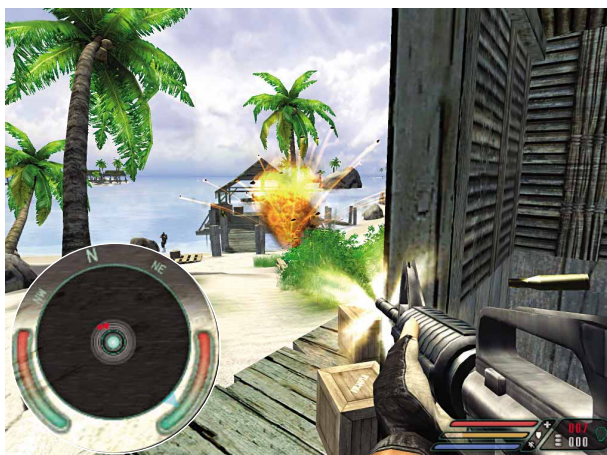
Vom Schlauchboot aus sondieren wir mit dem Fernglas die Lage am Strand. Das Radar (hier vergrößert) zeigt: Wir sind noch unentdeckt.



Die grünen Radar-Balken verraten: Der Wachposten hat einen Verdacht, sieht uns aber nicht mehr, weil wir uns schnell ins Gras geworfen haben.



Kaum haben wir den ersten Gegner erschossen, schwärmen die anderen aus. Jetzt können wir aufstehen, die Soldner haben uns ohnehin schon entdeckt.



Mit dem Sprengen des Benzintanks beseitigen wir die zwei verbleibenden Gegner. Der Kanister hätte die Wachposten auch gleich am Anfang prima abgelenkt.

mann per Scharfschützengewehr getötet hatten. Laut Crytek sind diese Probleme bekannt und sollen bis zur Veröffentlichung

behebbar sein. Da uns bis Redaktionsschluss keine verbesserte Version vorlag, stuften wir das Potenzial von »Ausgezeichnet« auf »Sehr gut« zurück: Die KI-Schnitzer störten uns beim Spielen immer wieder.

Atemlose Spannung

Dennoch: Die fünf Levels der Preview-Version machten uns mächtig viel Spaß. **Far Cry** ist mehr als ein stupider Shooter, bei dem nur schnelle Reaktionen zählen. Am aufregendsten empfinden wir die häufigen Momente, in denen wir angespannt im hohen Gras liegen und die Lage sondieren. Das erinnert vom Spielgefühl unweigerlich an **Splinter Cell 2**. Vor allem die Radaranzeige links unten hilft beim überlegten Vorgehen. Dort erkennen wir den Aufmerksamkeitsgrad der Gegner (grün, gelb, orange und rot) und vor allem, wie gut wir für sie sichtbar sind.

Der Nervenkitzel beispielsweise beim Anschleichen an einen gut bewachten Höhleneingang ist immens: Wir kleben fast mit der Nasenspitze am

Monitor, so genau beobachten wir die fein gerenderten Blätter jedes Baums. Geduckt schleichen wir von Deckung zu Deckung, suchen jeden Pixel einzeln nach Gegnern ab. Fast zu spät merken wir, dass das Radar rot anschlägt. Zeitgleich mit dem Ausruf einer Wache »Da ist er!« lassen wir uns ins Gras fallen, bewegen uns keinen Millimeter mehr. Gerade noch rechtzeitig! Nach endlos langen Sekunden hören wir die Entwarnung: »War wohl doch nichts...« – puh, Glück gehabt!

Die Umgebung nutzen

Das eigentliche Highlight von **Far Cry** ist das fantastische Leveldesign. Neben dem offensichtlichen Weg von Wegpunkt zu Wegpunkt (übermittelt uns Doyle per PDA) gibt es jeweils mindestens eine Alternative. Mal ist es ein längerer Umweg durchs Hinterland einer Insel, mal ein verborgener Gang in verwinkelten Forschungsanlagen, dann wieder das vorsichtige Vorbeitauchen an Wachen, weil die Munition knapp ist. Wer sich die Umgebung in Ru-

he ansieht, entdeckt oft Nützliches: zum Beispiel einen runden Öltank, dessen Haltevorrichtung Sie zerschießen können. Dann kullert das Teil einen Hang herunter und lenkt Feinde ab; alternativ dient es als rollende Deckung für Ihren Vorstoß. Die Physik-Engine in **Far Cry** ist glaubwürdiger als in anderen Spielen. Kisten, Stühle und Regale haben eine echt wirkende Masse und verhalten sich erwartungsgemäß. Nur manchmal erscheint uns die Druckwelle einer Explosion unverhältnismäßig stark.

Auf Umwegen zum Ziel

Weiteres Beispiel für die vielseitigen Levels: Nachdem wir ein riesiges Archiv von Dr. Krieger durchquert haben, müssen wir über eine gigantische Brücke zu einer Lagerhalle gelangen. Den Weg sichern perfekt ausgebildete Scharfschützen, ein stationäres Maschinengewehr sowie weitere Spezialeinheiten, die noch dazu per Hubschrauber Verstärkung erhalten. Einen Teil der Gegner können wir aus sicherer Entfernung mit unserer

PHYSIK-TRICK



Wenn wir die Halterung des Tanks wegschießen, rollt er den Hang hinunter. Dadurch lenken wir Feinde ab oder nutzen den Tank als Deckung.



Die kleinen Monster springen etliche Meter weit und schlagen kräftig zu. Nach nur zwei Treffern muss der Spieler neu laden.

Sniper Rifle ausschalten, bevor die Munition ausgeht. Dann versuchen wir, die Brücke mit der Sprint-Funktion so schnell zu überqueren, dass uns die Gegner nicht treffen können. In sicherer Deckung laden wir den blauen Sprint-Balken wieder auf, erschließen mit dem MG näher kommende Wachen und laufen weiter. Unspektakulärer, aber sicherer wäre der Sprung ins kalte Wasser gewesen: Dann hätten wir einfach unter den Gegnern durchtauchen und ihnen in den Rücken fallen können.

Jeep, Boot oder doch zu Fuß?

Immer wieder stoßen Sie in den Levels auf Fahrzeuge, die

mal unbewacht herumstehen, mal von Feinden benützt werden. Wenn Sie gut zielen, schießen Sie die Gegner aus den Sitzten, ohne das Vehikel zu beschädigen. Ein Balken informiert ähnlich wie in **Battlefield 1942**, wie angeschlagen das Gefährt ist – steigt schwarzer Qualm auf, sollten Sie besser aussteigen.

Die Handhabung von Jeeps oder Booten ist ebenso simpel wie in **Halo**, obwohl Sie ausschließlich in Ego-Perspektive lenken. Die nötigen Tasten sind die selben wie zu Fuß. Oft ist es sinnvoll, mit einem Schlauchboot eine Insel zu umrunden, um eine sicherere Route zum nächsten Wegpunkt zu finden.

Oder sie dezimieren die Gegner vom bewaffneten Schnellboot aus mit Endlosmunition.

Tief Luft holen

Die meisten Waffen haben zwei oder gar drei Feuermodi: Mit dem M4-Karabiner können Sie einzelne Schüsse oder schnelle Salven abfeuern. Der erste Modus macht auf Distanz Sinn, der zweite nur aus der Nähe, weil das Gewehr dann stark verzieht. Beim AG36-Sturmgewehr feuern Sie neben normalen Kugeln (einzeln oder Salven) auch Explosivgeschosse ab. Mit der rechten Maustaste ziehen Sie die Knarre an die Schulter, um ruhiger zu zielen. Nachteil: Sie können sich nicht mehr so schnell drehen. Mit der Leertaste halten Sie für wenige Sekunden die Luft an, um das Fadenkreuz zusätzlich zu stabilisieren. Noch besser ist, auf dem Boden liegend zu zielen.

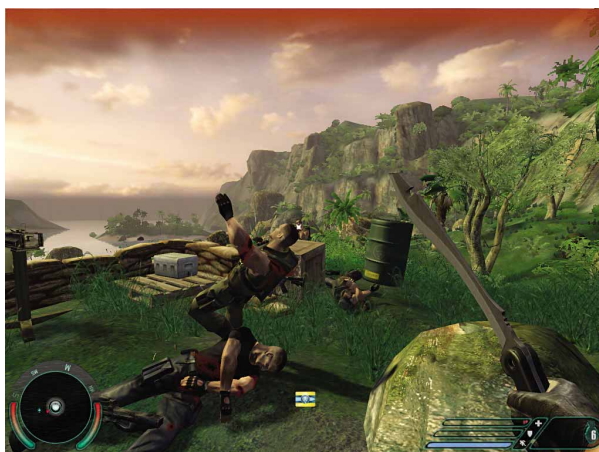
Jack Carver darf maximal vier Schusswaffen und eine Sorte Granaten tragen. Das zwingt Sie immer wieder, eine Waffe wegzuerwerfen, um eine neue ins Inventar zu stecken. Beim Spielen stört uns diese Einschränkung nicht, solange wir den Spielstand nicht neu laden müssen. Dann nämlich sind alle zuvor herumliegenden Gegenstände verschwunden – das

sollte Crytek unbedingt in der finalen Version ändern.

Der Dschungel lebt

Auf High-End-PCs bietet sich eine Grafikpracht, die ihresgleichen sucht: schier unendliche Sichtweite, lebensechte wirkender Dschungel, sagenhafte Schatteneffekte und fotorealistische Texturen. Schön sind auch kleine Details: Vögel steigen aus Bäumen auf, im Gras kauern exotische Tiere, und Papageien krächzen auf Ästen.

Auch soundtechnisch bietet **Far Cry** Feinkost: Tolle Surround-Effekte helfen beim Orten von Gegnern, und die variable Musikuntermalung passt sich dynamisch dem Geschehen an. **FS**



Der Söldner feuert ohne Rücksicht auf seine Kumpane einfach drauflos. Die KI-Schnitzer will Crytek bis zum Release noch beseitigen.

FAR CRY

Genre: Ego-Shooter
Termin: 25. März 2004
Entwickler: Crytek
Potenzial: Sehr gut

Florian Stangl: »Far Cry besticht neben der Grafik vor allem durch die unglaublich spannend aufgebauten Levels. Ich habe das Gefühl, in einer realen Welt zu agieren. Der Adrenalinschub beim Anschleichen und in den Kämpfen ist immens – in diesen Momenten stört mich die dünne Story nicht mehr. Sorgen bereitet mir die teils mäßige KI, die immer wieder Aussetzer hat. Da soll Crytek bis zum Release deutlich nachbessern!«



- DVD: Video-Special
- AB-16-CD/DVD: härtere Fassung
- AB-18-DVD: ungeschnittene Fassung



- GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie **QUICKLINK B108**