



Die Insel ruft!

FAR CRY

Urlaubsreif? Wir haben einen heißen Tipp für Sie: Im Februar können Sie unter Palmen ballern, schleichen und eine hübsche Brünnette befreien.

Südsee hin, Sonne her. Wenn in lauschiger Tropenkulisse statt Kokosnüssen blaue Bohnen umherfliegen, wird das lauschigste Inselparadies zur Actionhöhle. Jack Carver, Kapitän einer Chartersyacht, erfährt das am eigenen Leib. Erst entführen die Schergen eines verrückten Professors seine hübsche Kundin Valerie, dann sprengen sie sein Boot und zu guter Letzt sperren sie ihn auch noch in einen maroden Bunker. Im Ego-Shooter **Far Cry** macht er sich auf, auszubrechen und die Dame zu retten.

Wir haben eine neue Version des verheißungsvollen Pro-

gramms beim Entwickler Crytek in Coburg ausführlich unter die Lupe genommen und uns unter anderem im Multiplayer-Modus gemessen. Und sind schlichtweg begeistert!

Infos und Informanten

Zunächst ist Jack noch wehrlos und muss sich erst mal eine Knarre beschaffen. Auf Stöbertour durch den Bunker finden wir einen elektronischen Kompass, der nicht nur die Himmelsrichtungen verrät. Viel wichtiger ist die Zusatzfunktion zum Anzeigen von Feindbewegungen. Gegner, die in der Nähe sind, Jack aber noch nicht ent-

deckt haben, werden mit grünen Punkten gekennzeichnet. Sobald die Schurken auf ihn aufmerksam geworden sind, verfärben sich die Punkte gelb. Wenn sie ihn gar sehen und somit unter Beschuss nehmen können, signalisiert der Kompass das mit roten Punkten.

Ein paar Räume weiter liegt die erste Pistole – und ein Funkgerät. Darüber meldet sich der geheimnisvolle Doyle, der Jack auf seinem Streifzug über die Inselgruppe mit wertvollen Tipps versorgt. Woher der Knlich so viel über das Atoll und die Vorkommnisse darauf weiß, erfahren Sie erst sehr viel später im Spiel.



Wenn Verstärkung im Anflug ist, sollten Sie schleunigst die Beine in die Hand nehmen und sich hinter einem Farn verstecken.



Die Gegner-Modelle stehen der Landschaftsgrafik in Sachen Detailverliebtheit in nichts nach.



Bump-Mapping veredelt die hochauflösenden Texturen der Innenräume.



Dieser arme Bursche hinterlässt uns für besseren Durchblick das Nachtsichtgerät. Danke!



Mit dem Scharfschützengewehr schalten wir die ahnungslosen Gegner aus.

Ich seh dich!

Nachdem wir den ersten Schurkenstützpunkt aufgemischt haben, liegt in unserem Inventar neben einem Scharfschützengewehr auch ein futuristisches Fernglas. Damit können wir fast bis auf die Nasenspitze der Halunken zoomen. Noch schöner: Es hält auch in unübersichtlichem Gelände die kleinsten Bewegungen fest, indem es den Verursacher mit einer grünen Anzeige markiert.

Jack komplettiert später seine Spionage-Ausrüstung durch eine Kombination aus Restlichtverstärker und Infrarot-Sichtgerät. Das Utensil braucht er vor allem in den Nachtmissionen. Zwar sehen Sie dadurch alles nur in körnigem schwarzweiß, Gegner und sogar Tiere wie Wildschweine werden jedoch extrem aufgehellt.

Serious Sam oder Sam Fisher?

Je weiter sich Jack über die Inselgruppe vorkämpft, desto an-

sehnlicher wird sein Waffenarsenal. Von der Machete über die schallgedämpfte MP5 bis hin zum Raketenwerfer ist alles vertreten. So abwechslungsreich die Ausrüstung, so vielfältig die Vorgehensweisen. Das Programm lässt uns meist die Wahl zwischen Rambo-Einsatz und Schleicheinlagen à la **Splinter Cell**. Wenn wir beispielsweise eine größere Basis infiltrieren wollen, können wir zunächst einen der zahlreichen Benzintanks in die Luft jagen und darauf hoffen, dass möglichst viele Gegner im Explosionsradius stehen. Jedoch müssen wir bei dieser Methode damit rechnen, dass uns die restlichen Schurken das Überleben in den kommenden Minuten sehr erschweren: Die Buben rücken geordnet vor, versuchen uns einzukreisen, benutzen Granaten und rufen im schlimmsten Fall sogar Verstärkung, die per Boot oder Helikopter eintrifft.

Weniger lebensbedrohlich, aber nicht minder spannend ist es, wenn wir uns durch die Flo-

ra leise vorarbeiten und die Lümmel per Buschmesser oder schallgedämpfter Bleipuste erledigen. Sollte die Situation jedoch mal zu brenzlig werden, bleibt immer noch die Flucht. Entweder schwingen wir uns in eines der zahlreichen Schurken-Vehikel oder verduften per pedes. Jack kann für begrenzte Zeit extrem schnell laufen, um genügend Abstand zwischen sich und die Gegner bringen.

Vielspieler-Spaß

Wenn Sie das Geheimnis der Inseln gelüftet haben, bietet sich der Multiplayer-Modus von **Far Cry** an. Die Designer planen drei Varianten: Deathmatch, Team-Deathmatch und Assault. In allen drei Modi sind die Karten gi-

gantisch groß, also nur interessant für viele Spieler. Im Assault-Modus, in dem Sie Flaggenpunkte erobern und verteidigen müssen, stehen Ihnen jedoch Fahrzeuge zu Verfügung. Damit sind große Distanzen kein Problem. Doch das ist nicht die einzige Besonderheit. Ähnlich wie in **Battlefield 1942** stehen Klassen zur Wahl, etwa Sanitäter, Scharfschütze oder Ingenieur. Letzterer kann sogar an bestimmten Punkten stationäre Geschütze errichten oder ganze Bunker bauen.

Entwickler Crytek verspricht zudem einen leicht zugänglichen Editor und hofft darauf, dass die Mod-Community damit weitere Multiplayer-Varianten bastelt.

PET

FAR CRY

Genre: Ego-Shooter
Termin: Februar 2004

Entwickler: Crytek
Potenzial: Ausgezeichnet

Petra Schmitz: »Lassen Sie sich von der Landschafts-Idylle nicht täuschen. Far Cry wird ein knallharter Shooter mit supercleverer KI. Dazu gibt's packende Schleicheinlagen im Stil von Splinter Cell. Die neueste Version ist so gut (und umfangreich), dass wir die Potenzial-Note auf »Ausgezeichnet: erhöhen!«



- AUF CD/DVD Video-Spezial
- AUF »AB 16«: härtere Fassung
- AUF »AB 18«: ungeschnittene Fassung