

## Bleihaltige Inselidylle

# Far Cry

Der abwechslungsreiche Ego-Shooter mixt action-reiche Fahrten mit spannenden Schleich-Passagen und legt obendrauf noch intelligente KI-Gegner.



- Auf CD/DVD: Video-Special
- Auf »ab 16« härtere Fassung
- Auf »ab 18« ungeschnittene Fassung

**K**ommen Sie in die Südsee! Üppiger Tropenwald, blaues Meer und traumhafte Strände verwöhnen Ihre Sinne. Allerdings kann der Reiseleiter Ihr Überleben nicht gewährleisten. Wir bitten Sie, gewissenlose Mietsoldaten und bewaffnete Helikopter selbständig zu meiden. Oder die Mörderbande im Alleingang zu erledigen.

## Rambo der Südsee

Eigentlich wollte Schiffskapitän Jack die Journalistin Valerie nur zur mikronesischen Insel Caba-

tu chauffieren. Doch kaum legen die beiden dort an, tauchen schwerbewaffnete Söldner auf und entführen die Dame. Also macht sich Jack mit dem Sturmgewehr in der Hand auf die Suche nach seiner Passagierin und kommt dabei dem finsternen Doktor Krieger auf die Weltherrschafts-Schliche.

Die schwache Story von **Far Cry** können Sie gleich wieder vergessen. Denn das Erstlingswerk der Coburger Spiele-Schmiede Crytek beeindruckt nicht mit literarischem Tiefgang, sondern

setzt ganz auf knallharte Action und Schleich-Einlagen. Das idyllische Eiland Cabatu lädt mit seiner dichten Vegetation geradezu zum Kriechen durch das Unterholz ein. Ein hilfreicher Balken zeigt an, wie auffällig Sie für die Feinde sind. Wird die Leiste gelb, hat der Gegner Sie gehört und ist alarmiert. Wird sie gar rot, zischen Ihnen bald die Kugeln um die Ohren.

Wer die Gegner lieber umgeht, unternimmt mit Vehikeln wie Buggys oder Kanonenbooten Insel-Spritztouren. Die ac-

tionreichen Ausflüge bieten keine realistische Fahrphysik. Dennoch macht es Spaß, mit Vollgas durch das Unterholz zu rasen und Mietsoldaten auf die Motorhaube zu nehmen.



Der grimmige Kämpfer will verhindern, dass wir den **Militärhubschrauber** der Söldner-Basis vor dem Start mit Granaten in die Luft jagen.



## Brüllende Brutalos

In **Jedi Knight 3** genügt es, gelegentlich Schüssen auszuweichen und die wenig intelligenten Feinde aus der Deckung heraus unter Feuer zu nehmen.

**Far Cry** wird Sie vor größere Herausforderungen stellen. Die Söldner sausen geschickt von Baum zu Baum und ballern dabei aus allen Rohren. Einzelne Gegner versuchen, auf Distanz zu bleiben und werfen mit Granaten. Größere Gruppen schwärmen bei Sichtkontakt aus und versuchen, einen Ring um Sie zu schließen. Und besonders listige Akteure kriechen in der Hocke durchs Gestrüpp, um unentdeckt zu bleiben. Dabei sollen sich die Schergen sogar Kommandos zubrüllen oder nach Verstärkung rufen. Um diese Taktiken zu kontern, müssen Sie das Radar im Auge behalten, auf dem die Feinde stets sichtbar sind.

## Gleiten und Sprengen

Schon kurz nach der Entführung Valeries trifft Jack einen Mann namens Doyle. Damit Sie die Insel nicht auf eigene Faust erkunden müssen, erteilt er Ihnen Aufträge und begleitet Sie. Die Einsätze wirken schon in unserer Preview-Version sehr spannend. So schleichen wir mit Jack zunächst am Rand eines Canyons entlang, um einem Trupp Söldner einen Paraglider abzu jagen. Per Fluggerät geht's dann auf den Grund der Schlucht – gejagt von einem bewaffneten Militär-



Ist der Besitzer des **Jeeps** erledigt, können wir das Vehikel selber für eine Insel-Rundfahrt auf Cabatu nutzen.



Die dunklen Stellen der **Höhle** dienen als Versteck.



Per **Scharfschützengewehr** nehmen wir Söldner aufs Korn.

hubschrauber. Um den unschädlich zu machen, schwingen wir uns hinter eine stationäre Kanone und ballern den Maschinengewehr-Schützen aus dem Heli. Und weil's so schön war, muss gleich noch ein herbei-

lender Transport-Hubschrauber dran glauben. Im nächsten Abschnitt warten heftige Dschungelgefechte mit großen Feindgruppen und ein befestigtes Lager der Schurken. Dort sprengen wir die Waffenkammer. Schließlich führt uns die Flucht per Jeep zurück ans Meer und zur nächsten Mission.

## Ich stehe im Wald

Die Landschaften von **Far Cry** sollen alles schlagen, was Sie in

Actionspielen bisher gesehen haben. Gräser wiegen sich sanft im Wind, Sonnenstrahlen brechen sich in Baumkronen. Blaue Seen reflektieren steile Klippen, über denen Vögel kreisen. Die Sichtweite ist fantastisch. Sie überblicken ganze bewaldete Täler und können jeden Ort auch erreichen – und verwüsten, denn deformierbares Terrain sorgt für Bombenkrater. Doch auch in Höhlen und Gebäuden geht's zur Sache. **GR**



Per **Paraglider** geht's über idyllische Schluchten. Nur der **Militärhubschrauber** stört.

## Far Cry

**Genre:** Far Cry

**Termin:** November 2003

**Entwickler:** Crytek

**Ersteindruck:** Sehr Gut

**Michael Graf:** »Nach Operation Flashpoint darf ich endlich wieder fahren, schießen und schleichen – in einem Spiel. Grafik und Gegner-KI sind schon jetzt erstklassig, die spannenden Einsätze unterhalten großartig. Einzig die geringe Gegnervielfalt und die Story lassen mich bislang kalt.«