

Schrei nach Hieben

Far Cry

Riesige Inseln und enge Gänge, knallhartes Ballern und schlaues Schleichen: Der deutsche Ego-Shooter vereint Gegensätze zu einem vielseitigen Action-Spektakel.



Im dichten Dschungel liefern sich Humvee und Buggy eine holperige Verfolgungsjagd.

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Das neue Multitalent unter den Spielehelden heißt Jack Carver: Er schleicht wie Sam Fisher, ballert los wie Serious Sam und klaut Fahrzeuge wie Tommy Vercetti aus *GTA Vice City*. All das wird er auch brauchen, um auf paradiesisch schönen Karibikinseln die großwahn-sinnigen Pläne des Wissenschaftlers Dr. Krieger und seiner Söldner-Armee zu vereiteln. Im fränkischen Coburg entsteht mit

Far Cry einer der wohl vielseitigsten Ego-Shooter des Jahres.

Fahrer-Freuden

Die Inseln von *Far Cry* erreichen gigantische Ausmaße von bis zu fünf Quadratkilometern. Wer sich dort ausschließlich per pedes durchballert, bekommt schnell Blasen an den Polygon-Füßen. Um das zu verhindern, darf sich Jack Fahrzeuge von Kriegers Schergen mopsen. Der

fixe Buggy etwa eignet sich besonders für die Flucht. Im dicken Humvee kommen Sie dagegen nur in Zeitlupe voran, können es dank dem aufgestöpseltem MG aber mit einer kleinen Armee aufnehmen.

Da Plansch-Ausflüge im Meer wegen der hohen Hai-Population nur eingeschränkt zu empfehlen sind, sollten Sie bevorzugt im Schlauch- oder Kanonenboot durch die Wellen pflügen. Und damit Sie auch in die Luft gehen, schickt Sie Crytek in den ungleichen Kampf Paraglider gegen Hubschrauber.

Frischlucht und Klaustrophobie

Etwa drei Viertel der Spieldauer von *Far Cry* ballert Jack an der frischen Dschungelluft, die restliche Zeit kämpfen Sie in In-

nenräumen. Statt Hunderte Meter Fernsicht unter strahlender Sonne zu genießen, tasten Sie sich dann durch düstere Gänge, gruselig inszeniert durch dynamische Lichteffekte.

Das Missionsdesign soll die technische Vielseitigkeit von *Far Cry* voll ausschöpfen. Ein Beispiel: Innerhalb von 30 Minuten säubert Jack einen Strand mit einem stationären Mörser, liefert sich Nahkämpfe in engen Höhlengängen, durchbricht mit einem geklauten Humvee eine Straßensperre und schleicht von Deckung zu Deckung durch feindliches Scharfschützengebiet. Die Gegner-KI soll sich an das Verhalten des Spielers anpassen. Ihre Feinde wechseln die Waffen, rufen nach Verstärkung oder attackieren Sie sogar koordiniert im Team. **HK**



Weite Inselwelten: Alles, was Sie im Hintergrund sehen, können Sie erreichen.



Durch das Gitter fällt echtzeitberechnet fahles Sonnenlicht in den düsteren Gang.

Far Cry

Genre: Ego-Shooter
Termin: 4. Quartal 2003

Entwickler: Crytek
Ersteindruck: Sehr gut

Heiko Klinge: »Operation Flashpoint war mir zu kompliziert, Doom 3 wird mir vermutlich zu simpel. Far Cry könnte genau die richtige Mischung liefern. Wenn sich Crytek nicht in all der Vielseitigkeit verzettelt, dürfen wir uns auf ein paradiesisches Action-Feuerwerk freuen.«