



Ballern unter Palmen

Far Cry

Ein ungewöhnliches Szenario, clevere KI und Prachtgrafik machen den Shooter aus Franken international konkurrenzfähig.



Mit der schallgedämpften MP5 überraschen wir die Schurken im Dschungel aus dem Hinterhalt.



Auf CD/DVD: Video-Special

Scheint eigentlich ein ganz normaler Auftrag für Kapitän Jack Carver: Zu Beginn des Ego-Shooters **Far Cry** chartert die Journalistin Valerie Locklin sein Boot, um sicher auf ein kleines mikronesisches Eiland zu gelangen. Carver soll auf seinem Kahn warten, während die junge Frau auf der scheinbar menschenleeren Insel geheime Nachforschungen anstellt. Blöd nur, dass die Insel gar nicht unbewohnt ist. Gut bewaffnete Söldner erledigen zuerst Carvers Mannschaft und versenken dann seinen Kahn. Völlig auf sich gestellt und lediglich über Funk mit Valerie verbunden, kämpft Jack zunächst um sein eigenes Leben. Schnell findet er heraus: Die Insel ist das Versteck des ebenso genialen wie verrückten Wissenschaftlers Dr. Krieger, dessen großwahn-sinnige Pläne den Planeten bedrohen. Und weil Jack ein ech-

ter Held ist, zieht er mit großkalibrigen Gerätschaften gegen Doc Krieger und dessen Schergen in die Schlacht.

Regenwald in Oberfranken

Während unseres Besuchs bei **Far Cry**-Entwickler Crytek im oberfränkischen Coburg konnten wir uns durch insgesamt drei Levels des Dschungelabenteuers schießen. Im dichten Buschwerk zu robben, Deckungen zu nutzen und den Gegner heimlich auszuschalten macht schon jetzt höllisch viel Spaß. Das liegt vor allem an der beachtlichen KI der Widersacher. In Feuergefechten nutzen die Schurken konsequent jede sich bietende Deckung. Die Lümmel rollen hinter Steine, drücken sich an Bäume und kommen immer nur kurz zum Vorschein, um ein paar Schüsse abzugeben. Damit es aber nicht zwangsläufig zu

Schießereien kommt, werden die Designer Ihnen ein besonderes Gimmick spendieren: Eine kleine Anzeige oben links auf dem Bildschirm verrät, ob die Feinde auf Sie aufmerksam geworden sind. Zunächst zeigen eingeblendete Zahlen, ob Sie mit Ihren Geräuschen Gegner anlocken. Hat man Sie erst mal erspäht, wechselt die Zahlenangabe zu roten Ausrufungszeichen. Und sollten Sie es dann doch noch lebend in ein Versteck schaffen, signalisieren gelbe Fragezeichen, dass die Häsher nach Ihnen suchen. Laut Crytek

ist die Anzeige noch nicht final. Dennoch funktionierte sie beim Probespielen schon fehlerfrei.

Von Insel zu Insel

Die Welt von **Far Cry** besteht aus mehreren bis zu fünf Quadratkilometer großen, dicht bewaldeten Inseln. Nur zwischen den Hauptatollen werden Sie einen Ladebildschirm sehen. Kleinere, nah gelagerte Flecken erreichen Sie per Schlauchboot. Einmal auf einem Eiland angekommen, können Sie sich darauf frei bewegen. Damit Sie im Dschungel allerdings das Missionsziel im Auge behalten, haben die Jungs von Crytek die Gegner so platziert, dass sie wie die Brotkrumen in Hänsel und Gretel als Wegweiser funktionieren. So kommen Sie ohne Umwege zum nächsten Punkt Ihrer Aufgabe. Auf die Art finden Sie auch jeden der automatischen Speicherpunkte, die fair platziert werden sollen. Selbstständig speichern dürfen Sie in **Far Cry** nämlich nicht. **PET**



Ein Humvee geht in einer Zwischensequenz mit mächtig Getöse und physikalisch korrekt in die Luft.

Far Cry

Genre: Ego-Shooter
Termin: 3. Quartal 2003

Entwickler: Crytek
Ersteindruck: Sehr gut

Petra Schmitz: »Dass in dem kleinen Städtchen Coburg Konkurrenz für Epic und id heranwächst, hätte sich auch niemand jemals träumen lassen. Aber was die Engine jetzt schon kann, ist beachtlich. Auch die KI hat uns schon sehr gut gefallen. Fehlen nur noch spannende Missionen«