



Der letzte Schrei in Sachen 3D

Far Cry

Nach Aquanox die zweite fantastische 3D-Engine aus Deutschland: Ein Coburger Team ist mit seinem Erstlingswerk die Action-Überraschung der E3.



Der Soldat rechts hatte sich im hohen Gras versteckt und sprang überraschend hervor. Links im Bild: Das schönste Wasser, das wir bislang in einem PC-Spiel gesehen haben. Toll animiert rollen Wellen an den Strand. (1600x1200)

Auf der E3, 1999. Drei junge Deutsche kommen bewaffnet mit einer Mappe an den GameStar-Stand. Und erzählen von ihren großen Plänen: Eine eigene, richtungsweisende 3D-Engine wollen sie entwickeln und auch gleich einige tolle Programme damit. Beispielsweise einen Ego-Shooter namens **X-Isle** und ein Weltraumspiel. Die Screenshots in der Mappe se-

hen toll aus, aber wir tun uns etwas schwer, die Jungs ernst zu nehmen – zumal sie kein festes Team haben, sondern mit freien Programmierern in diversen Städten arbeiten. Wir beobachten die Entwicklung von **X-Isle** und bringen einige Newsmeldungen, bekommen aber außer Grafikdemos lange nichts zu sehen. Bis dann auf der E3 2002 erstmals ein echter Level gezeigt wird: Der ließ uns die Kinnladen runterklappen. Fantastische Optik, solide Shooter-Eigenschaften und überzeugende Gegner-KI. Da macht es wenig, dass der Titel mittlerweile etwas langweilig **Far Cry** heißt.

Der echtteste Dschungel

In **Far Cry** spielen Sie einen Bootskapitän, den eine Journalistin anheuert. Diese will merkwürdige Vorkommnisse auf ei-

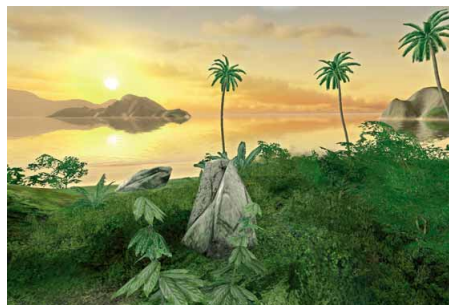
plosionen reißen Krater in den Boden, wogendes Gras, dichte Dschungelvegetation, realistische Gegner-Animationen (mit Motion-Capture). Da es sich bei jedem Level um eine Insel handelt, haben die Entwickler dem Wasser besondere Aufmerksamkeit gewidmet – mit Erfolg. Die sanft an den Strand schlagenden Wellen sehen noch schöner aus als die Flüsse in **Morrowind**.

Gegner im Team

Doch die Optik ist erst der Anfang: Auch spielerisch wollen die Entwickler mit **Far Cry** Akzente setzen. Unter anderem haben sie ein Sichtlinien-System eingebaut, um den dichten Dschungel der tropischen Schauplätze voll auszunutzen. Anschleichen durchs hohe Gras, Verstecken hinter Büschen – alles kein Problem. Doch auch die Gegner machen das Versteckspiel mit. So sollten Sie auf Raschelgeräusche oder auffliegende Vögel achten, die Standorte der Feinde verraten können. Die KI machte in der (noch sehr frühen) E3-Version bereits einen guten Eindruck: Die Söldner rufen sich Befehle zu, wechseln die Waffen und versuchen, den Spieler zu umgehen.

Bewegte Bilder von **Far Cry** gibt es auf der CD/DVD der Ausgabe 8/2002 – freuen Sie sich drauf!

GUN



Die Sichtweite bei Far Cry ist enorm; von hohen Punkten wie rgen aus kann man meist den ganzen Level überblicken.

Far Cry

Genre: Ego-Shooter
Termin: Juni 2003

Entwickler: Crytek
Ersteindruck: Sehr gut

Gunnar Lott: »Unglaublich, was für eine tolle Engine das Coburger Team da auf die Beine gestellt hat. Für ein Urteil über den spielerischen Wert des Shooters ist es zwar noch zu früh, aber Far Cry ist trotzdem mein persönlicher Action-Geheimtipp der E3.«