

Far Cry 2

Als erstes deutsches Magazin haben wir uns die Fortsetzung des Erfolgs-Shooters ausführlich angeschaut.

**Wir stellen fest:
Far Cry 2 ist das Spiel mit dem Feuer!**

Inhalt

Ausführliche Preview	31
Die Welt von Far Cry 2	32
Waffenverschleiß.....	34
Die Kumpels.....	35
Rauchen und offenes Feuer erlaubt	36
Jack ist weg	38
Die Tropen-Shooter im direkten Vergleich	39
Schönes Wetter	39





Die Welt von Far Cry 2 soll in erster Linie echt aussehen. Daher auch der **schmutzige Look**, der im Spiel vorherrscht: Autowracks, rostige Waffen und schmierige Kerle.

Die in den roten Hemden sterben immer. Das ist eine goldene Star-Trek-Regel. Wenn Captain Kirk ein Außenteam zusammenstellt, um einen fremden Planeten zu erforschen, dann kommt auch immer einer mit einem roten Uniformoberteil mit. Und der stirbt dann. Die Rothemden haben auch immer so generische Namen wie John Hunter oder Peter Thompson – die kann man ja eh gleich wieder vergessen. Oder wissen Sie noch, wer Jack Carver ist? Tatsächlich? Respekt, das hätte Ubisoft nicht erwartet: »Obwohl Far Cry so ein Hit war, wissen nur wenige, wie der Held eigentlich hieß«, erklärt Louis-Pierre Pharand, Produzent von **Far Cry 2**. »Jack war für viele einfach nur ›der Typ im roten Hemd‹«. Deshalb muss Rothemd Carver zwar nicht gleich sterben, er darf aber in der Fortsetzung des Südsee-Shooters nicht mehr mitspielen.

Weniger Sci-Fi

Für Ubisoft Montreal ist Carver ohnehin nicht der rich-

tige Mann für den Job. Von PC-Spielern weitestgehend unbeachtet, hat sich Jack nämlich auf Konsolen weiterentwickelt (siehe Kasten Seite 38). Dort ist er kein durchschnittlicher Shooter-Held mehr, sondern eher ein Superheld, inklusive übernatürlicher Fähigkeiten. Er ist schneller und stärker geworden und kann Feinde durch seinen gesteigerten Seh- und Geruchssinn besser orten. »Das ist nicht das, was wir für Far Cry 2 wollten«, erklärt Pharand. »Viele Spieler und auch wir hier im Team sind der Meinung, dass Far Cry am meisten Spaß macht, bevor die Monster und der ganze übernatürliche Kram auftauchen«. Mutanten, Aliens, Superkräfte oder Strahlenwaffen wird es deshalb

in **Far Cry 2** nicht geben – das Spiel hat sich dem Realismus verschrieben. Und weil ein neues Konzept auch ein frisches Szenario braucht, hat Ubisoft Montreal die malerischen Südseeinseln des Vorgängers hinter sich gelassen und für **Far Cry 2** einen neuen, (relativ) unverbrauchten Schauplatz gefunden: Zentralafrika.

Mehr Natur

Pharand erklärt die Wahl des Schauplatzes: »Wir haben einen Ort gesucht, der genau so exotisch und wunderschön ist wie die Inseln in **Far Cry**, aber auch ebenso gefährlich. Afrika ist die Wiege

der Menschheit, ursprünglich und wild – und damit ideal für unser Spiel«. Einen großen Vorteil hat der Umzug auf jeden Fall: Der afrikanische Kontinent bietet eine Vielzahl von Szenerien, die alle in **Far Cry 2** vorkommen sollen: Dschungel, Savanne, Steppe und Wüste. Das dürfte im Vergleich zum Vorgänger eine Menge optische Abwechslung bieten. »Um ein Gefühl für die Umgebung zu bekommen, sind wir mehrmals nach Kenia gereist. Das Land bietet alle erdenklichen Formen



Wir haben keinen Sinn für Romantik: Trotz der malerischen **Abendsonne** liefern wir uns heftige Feuergefechte mit den Schergen eines verfeindeten afrikanischen Warlords.

afrikanischer Natur«, erklärt Clint Hocking, Leiter der kreativen Abteilung von **Far Cry 2**. Schauplatz des Spiels ist jedoch keine real existierende Nation, sondern ein Fantasiestaat im Herzen Afrikas.

In diesem bisher noch namenlosen Land wütet seit Jahren ein Bürgerkrieg. Zwei verfeindete Clans bekämpfen sich bis aufs Blut, wobei eigentlich keine der beiden Parteien gewinnen will –

dann müssten die Warlords ja ihre Drogengeschäfte aufgeben und irgendetwas Anständiges arbeiten. Die perfekte Umgebung also für Waffenschieber, Söldner, Glücksritter und wagemutige Halunken. Und eine dieser zwielichtigen Gestalten sind Sie.

Mehr Helden

Statt des Typen im roten Hemd suchen Sie sich zu Beginn des

Spiels einen neuen Helden aus. **Far Cry 2** wird Ihnen voraussichtlich zehn bis zwölf Charaktere zur Wahl stellen. Von denen bekommen Sie zunächst nur Bilder zu sehen, anhand derer Sie sich dann entscheiden müssen. Einer ist zum Beispiel ein schwarzer Rastafari, der andere eher ein kerniger Ex-Soldat. Hocking: »Far Cry 2 hat viel mit Emotionen zu tun, mit Bauchgefühl. Deshalb soll der

Spieler spontan entscheiden: Der da, der will ich sein!« Trotzdem gibt es hinter jeder Figur auch eine ausführliche Geschichte. Die ist sogar Ursprung des Charakterdesigns. Pharrand schwärmt: »Wir sind mit den Lebensläufen der Hauptpersonen in unsere Grafikabteilung spaziert und haben gesagt: Jungs, erschafft die Gesichter zu diesen Geschichten. Und das haben sie geschafft.« »Die fertigen Zeichnungen haben wir dann den ersten Probespielern gezeigt und gedacht, dass mindestens drei der Charaktere komplett durchfallen«, erläutert Hocking. »Aber nein, die wurden alle gleich oft ausgesucht. Das zeigt, dass hier wirklich für jeden ein

Die Welt von Far Cry 2



Wir haben zwar in Far Cry 2 bislang nur die Savanne gesehen, die **Artworks** versprechen aber eine vielfältige Spielwelt.



Waffenverschleiß



Frisch aus der Fabrik funktionieren die Waffen reibungslos.



Nach häufigem Gebrauch setzen die Knarren Rost an und bekommen Ladehemmungen.



Mindesthaltbarkeitsdatum überschritten: Diese Flinte ist bald reif für den Schrott.

Alter Ego dabei ist«. Dabei haben die Hauptdarsteller keine unterschiedlichen Fähigkeiten, keine spielerischen Vor- oder Nachteile, wie Gordon Freeman reden sie nicht, und auch die Story bleibt für alle gleich. Die Typen sehen nur unterschiedlich aus. Typen? Ob's eine Frau im Spiel geben wird, können uns die Entwickler noch nicht verraten.

Mensch gegen Natur

Egal, wen Sie wählen: Zu Beginn des Spiels geht es ihm nicht gut. Von Malaria gepeinigt wacht Ihr Held aus einem Fiebertraum auf. Nachdem Ihre Augen sich an das trübe Licht gewöhnt haben, sehen Sie ein dunkles, schmutziges Zimmer. Sieht aus wie in einer billigen Absteige. Sie sind nicht al-

lein. Im Halbschatten des Raumes steht ein geheimnisvoller Mann. Mit Genugtuung beobachtet er, wie Sie leiden. Kein Wunder: Sie sind nach Afrika gekommen, um den Kerl zu töten. Wenn die Malaria nicht wäre, könnten Sie sich sicherlich erinnern, warum. Ein Auftragsmord? Oder Rache? Doch momentan sind Sie vollends damit beschäftigt, einfach am Leben zu bleiben. Der Fremde bietet Ihnen eine Pistole an – mit nur einem Schuss im Magazin. Auf der Kugel steht Ihr Name. Dann verschwindet der Mann und überlässt Sie Ihrem Schicksal. Das hat allerdings Besseres mit Ihnen vor, als Sie in diesem verwanzten Hotelzimmer sterben zu lassen. Sie erholen sich und jagen fortan dem Unbekannten hinterher. Und jetzt haben Sie auch eine Waffe...

gibt's in **Far Cry 2**. Buggys, Jeeps, Trucks, Boote, aber keine Motorräder. »Die lassen sich in Ego-Perspektive nicht überzeugend darstellen«, rechtfertigt sich Pharrand. Als einziges Fluggerät dient (wie im Vorgänger) ein Gleitdrachen. Mit dem legen Sie nun auch längere Strecken zurück. Egal wie weit Sie reisen: Ladepausen gibt es nicht, das Spiel lädt die Landschaftsdaten unbemerkt im Hintergrund nach. Erwähnten wir bereits **Boiling Point**?

Clan gegen Clan

Im Gegensatz zu **Boiling Point** verfolgen in **Far Cry 2** beide Kriegsparteien eine Strategie – die KI-Warlords führen einen Feldzug gegeneinander. Das Verhalten der Clans hängt von drei Grundwerten ab: Wie viel Verstärkung bekommen die Kämpfer, wie steht's um die Moral der Truppen und wie zuverlässig ist die Ausrüstung? Hocking erklärt uns, was daraus folgt: »Will Warlord A, dass Warlord B weniger Truppen hat, schickt er den Spieler auf eine Mission, die den Nachschub des Feindes hemmt. Er lässt ihn zum Beispiel ein Trainingslager des Gegners angreifen. Soll die Moral leiden, muss eine Radiostation dran glauben«. Erfolgreich abgeschlossene Missionen wirken sich auf das zukünftige Verhalten der Spielfiguren aus. Bei niedriger Moral im Clan ergreifen die Kämpfer schneller die Flucht, ohne Verstärkungstruppen bekommen Sie's mit weniger Feinden zu tun. Haben Sie eine Werkstatt der Konkurrenz lahmgelegt, leidet die Ausrüstung des Gegners: Seine Gewehre und Pistolen gehen schneller kaputt. Alle Waffen im Spiel unterliegen ständigem Verfall. Je häufiger Sie mit der AK herumballern, desto schneller löst sie sich in Einzelteile auf – die Genauigkeit lässt nach, die Waffe bekommt Ladehemmungen. Da Sie neben einer

Mann gegen Mann

Wie in **Stalker**, wo Sie einen gewissen Strelok töten sollen, bleibt die Suche nach dem Mann aus ihrem Hotelzimmer der rote Faden im Spiel, quasi die Haupt-Quest. Doch bis Sie den Kerl aufgespürt haben, müssen Sie sich erstmal durch das noch namenlose afrikanische Land schlagen und sich an die beiden dort ansässigen Clans verdingen – auch das erinnert stark an **Stalker**. So heuern Sie beispielsweise bei der UFLA an, der »United Front for Liberation and Labor«, um Drogen zu transportieren, Waffen zu besorgen oder die gegnerische Fraktion zu attackieren. Dabei steigen Sie allmählich im Ansehen der einen Partei auf, was Ihren Ruf bei der Konkurrenz entsprechend schmälert – **Boiling Point** lässt grüßen. Und wie in **Boiling Point** können Sie auch in **Far Cry 2** die Spielwelt frei erkunden. Ihr Einsatzgebiet ist zunächst fünf mal fünf Kilometer groß, später kommt noch eine Fläche gleichen Ausmaßes hinzu. Für solche Strecken braucht Ihr Held ein Beförderungsmittel: 14 Fahrzeugtypen in 41 Varianten



Far Cry 2 bietet beeindruckende, in Echtzeit berechnete **Schatten**.



Da fliegen die Fetzen: Nahezu alles im Spiel ist **zerstörbar**.



Der **Gleitdrachen** ist das einzige Fluggerät im Spiel. Mit ihm können Sie aber weitere Strecken zurücklegen als im Vorgänger, da er nicht ständig an Höhe verliert.

Machete und einer Pistole stets nur zwei Langwaffen tragen dürfen, müssen Sie also gelegentlich Knarren austauschen.

Freunde gegen Langeweile

Während Sie sich langsam innerhalb der Clans hocharbeiten, treffen Sie immer wieder bekannte Gesichter: die aus der Charakterauswahl. Denn die übrigen Hauptfiguren laufen seit dem Spielstart als KI-gesteuerte Halunken in **Far Cry 2** herum und verfolgen ihre eigenen Pläne. So kann etwa der Rastafari für die UFLL arbeiten,

der Ex-Soldat hängt derweil nur in der örtlichen Kneipe rum und säuft sich die Hucke voll. Dabei gibt es keine »guten« oder »bösen« Figuren im Spiel, die Jungs kämpfen alle auf ihre Weise ums Überleben. In ihrer Freizeit treffen sich die Glücksritter meistens in »Mike's Place«, einer abgebrannten Bar, die dem Spieler als Stützpunkt dient. Die Männer sind so was wie eine zusammengewürfelte Familie. Ubisoft bezeichnet sie daher als »Buddies«, also Kumpels. Die Kumpels begegnen Ihnen mal als Freunde, mal als Konkurrenten, mal als

Auftraggeber und manchmal sogar als Retter: Genauso, wie Sie mitunter den Befehl bekommen, einen der Burschen zu befreien, kann es auch passieren, dass Sie überraschend von einem Kumpel aus einer brenzlichen Situation gerettet werden. Damit will Ubisoft eine glaubwürdige Welt erschaffen, in der Menschen so sind, wie sie nun mal sind: meistens auf den eigenen Vorteil aus, manchmal grausam, aber manchmal auch selbstlos und edel.

Licht gegen Stein

Apropos edel: Die Szenen, die uns das Entwickler-Team bei unserem Besuch in Montreal zeigt, sehen hervorragend

aus. Dominic Guay, der technische Leiter von **Far Cry 2**, zeigt uns beeindruckende Details an einem, auf den ersten Blick, unbeeindruckenden Felsen. Auf den zweiten Blick sehen wir, dass das Grün des umliegenden Grases auf den Stein abstrahlt. Der Schatten am Fuße des Gesteinsbrockens ist nicht einfach ein grauer Fleck, sondern wird dunkler, je weiter er von der Sonneneinstrahlung entfernt ist. Das sieht, wie die übrige Beleuchtung im Spiel, sehr echt aus.

In der Demonstration steuert nun Hocking einen der Kumpels durch die Savanne. Hüfthohes Gras wiegt im Wind, hier und da flüchten Antilopen – die gleiche Postkartenidylle wie schon in **Far Cry**, allerdings weitaus realistischer.

Die Kumpels

Marty Alencar, gebürtiger Brasilianer, emigrierte mit 14 Jahren nach Texas. Nach der High-School trat er den Marines bei, anschließend einem privaten Wachdienst. Für den arbeitet er seitdem im Ausland.



Frank Bilders, ehemaliger irischer Terrorist, hat sich vermutlich in allen Unruheherden der späten Neunziger herumgetrieben und landete zuletzt in Afrika, wo er sich zur Ruhe setzte.

Andre Hippolyte wuchs in Port-au-Prince, Haiti, auf. Im Auftrag eines kolumbianischen Drogenkartells sollte Hippolyte 2003 den haitianischen Ex-Präsident Aristide im Exil ermorden. Er weigerte sich und



Hakim Echebbi begann seine Karriere als Marineoffizier. Dann gründete er eine Sicherheitsfirma, die Schiffe vor Piraten schützte. Nach einem großangelegten Versicherungsbetrug verschwand er von der Bildfläche.





Alle Waffen im Spiel sind **spiegelverkehrt**. So können die Patronen, die normalerweise nach rechts ausgeworfen werden, quer über den Bildschirm fliegen.

Far Cry 2 verfügt nämlich nicht nur über dynamischen Tageszeitenwechsel, sondern auch über ein spektakuläres Wettersystem. Vor unseren Augen spielt Hocking Petrus: Er tippt ein paar Programm-befehle in den Computer, plötzlich ziehen Wolken übers eben noch so sonnige Firmament. Der Himmel wird grau, Wind kommt auf, der sich schnell zum Sturm ausweitet. Die Bäume ächzen unter der Belastung. Zunächst reißen nur einzelne Blätter ab und wirbeln durch die Luft, dann lösen sich ganze Äste und taumeln über den Boden. Fantastisch! »Das Wettersystem ist ständig aktiv. Es kann also jederzeit stürmen oder regnen«, erklärt Hocking. »Trotzdem können wir es natürlich auch gezielt einsetzen. Wenn der Spieler etwa auf eine Mission geschickt wird, in der es recht dramatisch zugeht, dann gibt's dazu das passende Gewitter«.

Feuer anmachen

Hocking rast mit seinem Jeep über eine Wiese und springt aus dem rollenden Fahrzeug: Wir staunen nicht schlecht, als der Fahrtwind des Autos das Gras realitätstreu bewegt. Hinter uns können wir sogar die Reifenspuren des Jeeps und unseren Trampelpfad sehen. Nun packt Hocking einen Flammenwerfer aus. Die Waffe an sich ist im Shooter-Genre ja nichts Neues mehr, was Hocking mit dem Ding anstellt hingegen schon: Er zündet zunächst einen Baum an. Die Flammen breiten sich vom Stamm bis hinauf in die Krone aus. Nun zückt er eine Pistole und schießt Teile des Baums ab. Die Äste fallen auf den Boden und versengen das trockene Savannengras, das seinerseits nun Feuer fängt. Feuer, das sich realistisch ausbreitet?! So etwas haben wir bislang in noch keinem Spiel gesehen!

Feuer ausmachen

Über dem Brandherd wabert die Luft vor Hitze – das sieht toll aus! Die Flammen züngeln jetzt gefährlich nah in Hockings Richtung. »Oh, da muss ich jetzt aufpassen. Wie sich das Feuer ausbreitet, hängt nämlich vom Wind ab«. Er geht auf Abstand. Nach wenigen Minuten brennen mehrere Dutzend Quadratmeter Savanne. »Das hört erst auf, wenn das Feuer keine Nahrung mehr findet. Oder zu starker Wind oder Regen die Flammen löscht«. Die feuchten Dschungelgebiete von **Far Cry 2** brennen nicht so schnell, die trockenen Wiesen hingegen wie Zunder. Ubisoft baut hier in regelmäßigen Abständen Felsrücken, sandige Pisten oder Flüsse ein, damit übereifrige Zündkinder nicht das ganze Land abfackeln. Vermutlich umsonst, denn wir wollen schon allein beim Zuschauen ein Feuer bis zum Hori-



Dynamischer **Tag-Nacht-Wechsel** lässt die Sonne auf- und den Mond untergehen.

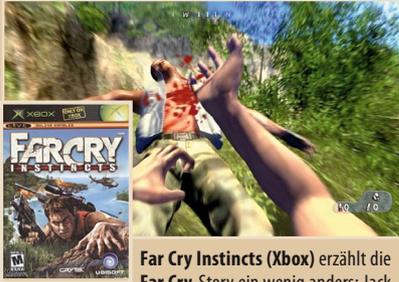
Rauchen und offenes Feuer erlaubt



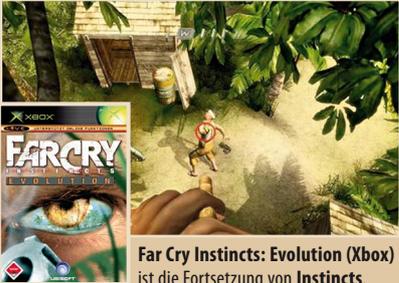
Far Cry 2 enthält eine aufwändige **Feuersimulation**. Flammen breiten sich je nach Windrichtung aus und verlöschen erst, wenn der Brennstoff ausgeht oder die Witterung ungünstig wird.

Jack ist weg

Jack Carver, der Held aus **Far Cry**, spielt im zweiten Teil nicht mehr mit. Stattdessen treibt er sich seit 2005 auf Konsolen rum:



Far Cry Instincts (Xbox) erzählt die **Far Cry**-Story ein wenig anders: Jack bekommt auf Dr. Kriegers Insel ein mysteriöses Serum verpasst, mit dem er langsam mutiert und tierische Fähigkeiten erhält. Fortan kann er fester zuschlagen, schneller laufen, seine Feinde besser sehen und sogar riechen. Konsolen-Jack kann außerdem Fallen legen.



Far Cry Instincts: Evolution (Xbox) ist die Fortsetzung von **Instincts**. Jack kehrt auf seine Heimatinsel zurück, wird dort in ein politisches Komplott verwickelt und schließlich fälschlich wegen Mordes gejagt. Allerdings besitzt er immer noch seine animalischen Kräfte – der Gejagte wird zum Jäger.



Das Entwickler-Team ist extra nach Kenia gereist, um die traditionellen **Gebäude** glaubhaft nachbauen zu können.

zont anstecken. Abgebrannte Flächen bleiben zerstört, bis sich der Spieler für längere Zeit entfernt. Dann erst forstet die KI auf.

Schuss in den Fuß

Hocking ist jetzt im Zerstörungsrasch: »In **Far Cry 2** geht fast alles kaputt«. Um das zu demonstrieren, will er eine Granate in eine Hütte schmeißen. Sie prallt jedoch vom Fenstersims ab und purzelt ihm vor die Füße. Bumm! Die Ohren pfeifen, das Bild ver-

schwimmt. Jetzt blickt die Spielfigur an sich herunter: Da steckt ein rostiger Nagel in ihrer linken Hand! Der Kerl greift mit seiner (schick tätowierten) rechten Hand nach dem Fremdkörper, packt ihn und zerrt ihn aus der Wunde. Schön eklig! Über 60 dieser kurzen Verletzungsanimationen gibt's in **Far Cry 2**, vom ausgerenkten Fuß über die blutende Wunde am Oberschenkel bis zum verstauchten Finger. Der Held versorgt sich flugs selbst, dann geht's auch schon weiter. Ei-

ne Lebensenergieanzeige gibt's nicht, stattdessen heilt Ihr Alter Ego wie in **Call of Duty 2** selbständig, wenn Sie für eine Weile nicht getroffen werden. Die teils recht derben Animationen sollen Ihnen dabei zeigen, dass Sie dem Tod diesmal nur knapp entronnen sind. Hocking läuft derweil in eine zweite Handgranate. Der Spielheld spuckt jetzt einen Backenzahn in seine Handfläche. »Okay, das hier können wir nicht allzu oft bringen«, grinst Hocking.



Bei besonders heftigen **Explosionen** oder schnellen Bewegungen verschwimmen in **Far Cry 2** die Bildränder. Nicht unbedingt realistisch, aber schick.

Die Tropen-Shooter im direkten Vergleich

Far Cry 2

Crysis



Die Gesichter der Spielfiguren sehen in Far Cry 2 ein bisschen comichaft aus, in Crysis wirken sie realistisch.



Gegenwart, realistisch	Szenario	nahe Zukunft, Science-Fiction
Dschungel, Savanne, Steppe, Wüste	Schauplätze	Tropeninsel, Eislandschaft, Raumschiff
zeitgenössische Schusswaffen	Waffen	Sci-Fi-Flinten, Nano-Suit
Soldaten, Freischärler, Gangster	Gegner	Soldaten, Aliens
Feuer, Verletzungsanimationen	Besonderheiten	Nano-Suit, Vereisung, Schwerelosigkeit
freie Welt	Leveldesign	teils frei, teils linear
Ubisoft Montreal	Entwickler	Crytek
Ubisoft	Publisher	Electronic Arts

Reise in die Wüste

Far Cry macht es sich mit Levelbegrenzungen leicht: Wo die Insel aufhört, hört auch das Schlachtfeld auf, und wer zu weit aufs Meer hinaus paddelt, wird von Kampfhubschraubern zerlegt. **Far Cry 2** behält dieses Grundkon-

zept bei: Die riesige Spielwelt ist von Wüste umgeben. Führt Ihr Held zu weit auf den Sand hinaus, bleibt die Karre stecken, danach geht ihm selbst die Puste aus und er stirbt. Wer braucht schon Kampfhubschrauber, wenn er eine Wüste hat – eine der lebens-



Bislang erkennt die KI Feuer noch nicht als Gefahrenquelle - aber das kommt noch.



Eine Sandwüste umgibt die Spielwelt und dient als tödliche Levelbegrenzung.

Schönes Wetter



Far Cry 2 simuliert Wetter wie kein Spiel zuvor. Hier sehen Sie, wie plötzlich ein Sturm losbricht. Dicke, graue Wolken kommen auf, der Wind bläst Blätter von den Bäumen.

feindlichsten Umgebungen überhaupt? Trotzdem: Ist es nicht gerade die wunderschöne Inselwelt, die **Far Cry** ausmacht? Dazu Pharand: »Was wir machen ist die logische Weiterentwicklung von Far Cry. Far Cry 2 ist zeitgemäß, schmutzig, realistisch, hart«. Er wird deutlicher: »Mal ehrlich: Publisher, und da schließe ich Ubisoft nicht aus, bringen doch oft genug einfach nur Nachbauten erfolgreicher Spiele raus, bei denen sich nichts geändert hat. Wir wollten nicht schon wieder eine Insel mit lediglich besserer Technologie, wir wollten echte Weiterentwicklung. Zum Beispiel 50 Quadratkilometer Spielwelt.«

Blick in die Zukunft

Das Team weiß, das insbesondere in Deutschland, wo **Far Cry** entwickelt wurde, viele Spieler in **Crysis** die inoffizielle Fortsetzung von **Far Cry** sehen. Wer **Far Cry Instincts** und **Evolution** kennt, könnte sogar argumentieren, dass der Nano-Suit mit seinen übermenschlichen Kräften, den Crytek für **Crysis** entworfen hat, die »logische Weiterentwicklung« von **Far Cry** ist. Immerhin hat Carver ja mittlerweile auch übernatürlich Fähigkeiten bekommen. »Ich kann verstehen, dass gerade für deutsche Spieler Far Cry immer noch Cryteks Baby ist. Ich fand es auch komisch, als meine

Liebblings-Hockeymannschaft, die Quebec Nordiques, nach Colorado gezogen ist«, gesteht Hocking ein. »Das ändert aber nichts daran, dass das immer noch eine super Mannschaft ist. Und Far Cry 2 wird ein super Spiel. Andererseits wusste ja bis zu dieser GameStar-Ausgabe noch niemand, dass es überhaupt ein echtes Far Cry 2 geben wird. Aber das ist ja nun anders. Zum Glück.«

FAB

Far Cry 2

► **Angeschaut** ► Genre: **Ego-Shooter** ► Termin: **2. Quartal 2008**
 ► Hersteller: **Ubisoft Montreal / Ubisoft** ► Status: **zu 40% fertig**

Fabian Siegmund: Vom Spielprinzip her ist Far Cry für mich im ersten Moment nicht gerade eine Sensation: ein Stalker im Boiling Point Afrika. Andererseits war Boiling Point alles andere als ausgereift, hatte aber eine Menge Potenzial. Vielleicht holt Far Cry 2 ja endlich das aus dem vielversprechenden Konzept raus, was wirklich drin steckt? Schade nur, dass es voraussichtlich keinen Koop-Modus geben wird. Der würde sich bei den Kumpels ja anbieten. Es wäre aber wohl ein riesiger Aufwand, die Story darauf anzupassen. Im direkten Grafikvergleich mag Far Cry 2 vielleicht nicht ganz so gut aussehen wie Crysis, aber bedenken Sie, dass Ubisofts Shooter im Gegensatz zu Crysis noch ganz am Anfang der Entwicklung steht – trotzdem sieht er schon jetzt hervorragend aus. Und das mit dem Feuer, das ist nun wirklich heiß!



fabian@gamestar.de