

Wir waren in Montreal und haben Ubisoft nicht nur eine Menge neuer Infos über den Shooter, der mit dem Feuer spielt entlockt; wir konnten **Far Cry 2** auch erstmals selbst spielen.

Far Cry 2



Selbst **Reifenstapel** (links im Bild) fangen Feuer. Das haben wir in Montreal gesehen. Allerdings stieg aus den Altgummi-Bergen noch weißer Rauch auf. Die Entwickler versprochen uns, den Qualm bis zum Erscheinen von **Far Cry 2** zu schwärzen.



Keine Sorge: Beschädigte Fahrzeuge wie dieser **Jeep** lassen sich mit einem Schraubenschlüssel wieder flottmachen.

Jack Carver, der Held aus **Far Cry** von 2004, ist nicht tot. Es ist nur vom PC verschwunden. Carver zog vor einiger Zeit auf die Konsolen um. Und zwar anderthalb Jahre, nachdem er sich in Cryteks Südsee-Shooter einem irren Forscher und dessen Mutantenhorde entgegen warf. Im September 2005 erschien **Far Cry: Instincts**. Mittlerweile folgten mit **Far Cry: Instincts – Predator** (Xbox 360), **Far Cry: Instincts – Evolution** (Xbox) und **Far Cry: Vengeance** (Wii) drei weitere Konsolenabgeber. Bei allen blieb Carver der

Held, das Szenario inselig und die Feinde irgendwie mutiert.

Als nächstes steht **Far Cry 2** an. Das wird zwar parallel zum PC auch für Xbox 360 und die PlayStation 3 entwickelt, doch Jack Carver fehlt trotzdem. Tropeninseln wird es ebenso wenig geben wie verrückte Forscher oder Mutanten. Die Fortsetzung spielt in einem nicht näher bestimmten, 50 Quadratkilometer großen Areal irgendwo auf dem schwarzen Kontinent. Die Feinde: afrikanische Warlords mit ihren Schergen – und die unberechenbare Natur.

Männer mit Geschichte

Wenn der Held nicht Jack Carver heißt, wie dann? Leider können wir Ihnen das nicht eindeutig beantworten. Denn Sie haben beim Spielstart die Wahl: Soll es Marty Alencar, André Hippolyte oder etwa Hakim Echebbi sein? **Far Cry 2** bietet Ihnen zehn Charaktere an, die nicht nur allesamt anders aussehen, sondern auch unterschiedliche Lebensläufe haben. Der eine war mal Marineoffizier, gründete dann eine Sicherheitsfirma und musste nach einem Versiche-



Die Clans haben überall im Areal **Straßensperren** errichtet. Wer sich stumpf an die vorgegebenen Wege hält, wird unweigerlich laufend in Schießereien geraten.

rungsbetrug von der Bildfläche verschwinden, ein anderer wieder verdingte sich jahrelang als Bodyguard in der Dominikanischen Republik und Ecuador und entschied sich nach einem gescheiterten illegalen Einreiseversuch nach Kuba, dem amerikanischen Kontinent den Rücken zu kehren. Und ein Dritter hat im irischen Bürgerkrieg mitgemischt, saß lange im Gefängnis, um dann über den Umweg dubioser Geschäfte in Afrika zu landen. Für wen auch immer Sie sich aufgrund von Biografie und Bild entscheiden – im Spielverlauf ist das nicht mehr sonderlich wichtig, denn Sie sehen Ihr Alter Ego niemals in der Außenperspektive. Sprechen tut der Mann auch kein Wort. Die restlichen, von Ihnen nicht gewählten Herren treffen Sie allerdings wieder. Die werden nämlich im Laufe des Spiels Ihre Freunde und eilen in Notfällen zu Hilfe.

Gut motorisiert

Anders als im ursprünglichen **Far Cry**, das innerhalb der Inselabschnitte relative Freiheit bot, aber im Kern linear aufgebaut war, soll das afrikanische Terrain frei erkundbar sein. Zu Beginn stehen Ihnen lediglich fünf mal fünf Kilometer zur Verfügung, später addiert sich noch mal die gleiche Fläche dazu. Auf diesen 50 Quadratkilometern können Sie sich

nach Herzenslust bewegen. Kleine Korrektur: Sie müssen sich dort bewegen – nämlich zu den Zielorten zahlreicher Einsätze. Natürlich nicht ausschließlich zu Fuß, auch wenn der Held über kurze Zeit enorm flott sprinten kann. Sie brettern mit Buggys, Jeeps, gewöhnlichen Personewagen sowie kleineren Trucks über die Savanne. Motorboote bringen Sie über Flussläufe und Seen. Sogar die aus dem Vorgänger bekannten Gleiter finden Sie an einigen Hängen.

Klasse Idee für lange Wege: Wenn Ihr fahrbarer Untersatz Schaden nimmt – sei es bei einem Unfall, weil Sie nicht auf die Straße geachtet haben, sei es durch Beschuss –, dürfen Sie das Ding reparieren. Ihr Held führt nämlich standardmäßig einen Schraubenschlüssel mit. Geht allerdings eine Handgranate unter einem Jeep hoch, ist nichts mehr zu retten. Damit Sie sich in dem riesigen Landstrich nicht verfahren, verfügt der Held über drei Karten, die ihm zum Ersten das ganze Areal, zum Zweiten seine nähere Umgebung und zum Dritten seinen Zielort zeigen. Muss es mal schnell gehen und sind Blicke auf die Karten nicht möglich, weil etwa Verfolger am Vehikel kleben, helfen zuweilen Straßenschilder. Rot markierte zeigen Ihnen die jeweils richtige Fahrtroute an.

Lang, länger, Far Cry 2

Stichwort »Einsätze«: 26 Hauptmissionen soll **Far Cry 2** bieten, von denen Sie ungefähr die Hälfte auf zwei unterschiedliche Arten lösen dürfen. Dazu gibt's so viele

Nebenaufträge, dass uns selbst die Entwickler keine genaue Zahl nennen können. Der Hauptstrang führt Sie zu einem mächtigen Warlord, der die Region tyrannisiert und mit dem Sie offenbar ein

Die Bewohner der Savanne

In Crysis gab es Krabben und Hühner, in Far Cry 2 werden ebenfalls Tiere die Landschaft beleben. Wir sahen in Montreal bei Ubisoft zumindest schon friedlich grasende **Zebbras** und **Antilopen**. Ob mehr Arten im Spiel stecken, wollte man uns noch nicht verraten. Wir wünschen uns Hyänen und Löwen.





Rettungsversuche wie der im Bild sind unter den Gegnern keine Seltenheit.



Ihre Aufträge erhalten Sie von den **Chefs** zweier Clans. Vorne im Bild ist nicht der Held zu sehen, sondern einer seiner Kumpel.



Ob man selber ans Steuer eines **Flugzeugs** darf, wollte Ubisoft noch nicht verraten. Aber wir wissen: Kumpel Warren ist Pilot.



Sieht aus wie ein Kompass, ist aber eine **Uhr**, an der Sie die Dauer Ihres Schlafs einstellen.

Hühnchen zu rupfen haben. Allein das soll laut Ubisoft schon zwischen zwölf und 18 Stunden dauern. Mit den Nebenmissionen veranschlagt der Entwickler eine Spielzeit von zirka 45 Stunden.

Die Nebenmissionen sind zwar optional, aber enorm nützlich. Darin treffen Sie nicht nur einige der

bereits angesprochenen möglichen Freunde, Sie verdienen sich auch kostbare Diamanten. Die Klunker tauschen Sie gegen bessere Waffen oder zusätzliche Heilspritzen. Zu Beginn darf der Held drei davon mit sich führen. Investieren Sie viele Funkelsteine, können es gegen Ende des Spiels fünf Gesundpieker sein.

Heilspritzen? Hieß es nicht, der Held genese wie in **Call of Duty 4** von alleine? Das war tatsächlich der Plan, doch Ubisoft erschien das dann doch zu simpel. Wie übrigens viele andere aktuelle Shooter-Moden auch: Sie dürfen nicht am Steuer eines Jeeps sitzen und gleichzeitig aus dem hinten aufgeschraubten MG ballern wie jüngst erst in **Cry-**

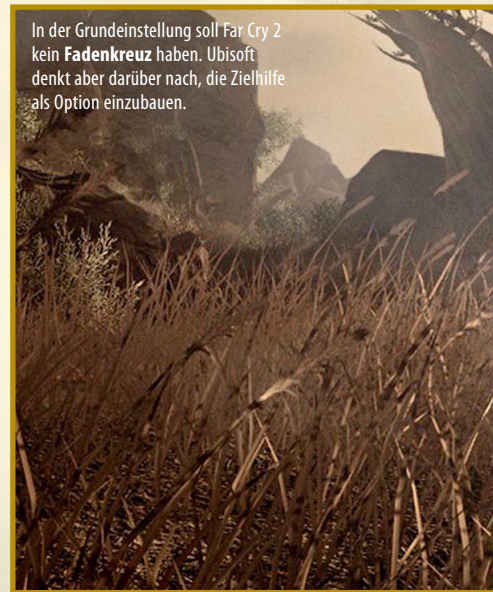
sis oder noch im Vorgänger **Far Cry**. Das geht schon allein deswegen nicht, weil Ihnen auch eine Außenansicht beim Fahren fehlt, Sie sehen stets nur das Cockpit Ihres Gefährts. Wenn Sie wissen wollen, was hinter Ihnen vorgeht, müssen Sie sich per Knopfdruck umschauen. Und selbst ein Fadenkreuz planen die Entwickler nur als zuschaltbare Option. Im Standard-Modus soll über Kimme und Korn der Waffen oder über Fernrohre gezielt werden.

Clan-Kriege

Viele Ihrer Aufträge erhalten Sie in einer kleinen, heruntergekommenen Stadt, in der zwei Clans ihre Basis aufgeschlagen haben: die United Front of Liberation and Labour (UFL) und die Alliance for Popular Resistance (APR). Die zwei Parteien mögen sich nicht sonderlich, halten aber innerhalb der Ortsgrenzen eine Art Nichtangriffspakt ein. Mal sollen Sie für die einen eine Brücke sprengen, um Lieferung aus dem angrenzenden Staat zu stoppen, dann wieder für die anderen einen Gast einer Hotelanlage erledigen.

Wir erledigen allerdings keine der beiden Aufgaben, sondern sabotieren stattdessen eine Trinkwasser-Pipeline und sprengen anschließend eine Antenne. Den Auftrag für die Pipeline gibt uns einer unserer Verbindungsmänner, der in einem so genannten »Save House« auf uns wartet. Solche sicheren Unterschlüpfen

In der Grundeinstellung soll **Far Cry 2** kein **Fadenkreuz** haben. Ubisoft denkt aber darüber nach, die Zielhilfe als Option einzubauen.



Afrikas Landschaften



Die 50 Quadratkilometer von Far Cry 2 sind abwechslungsreich: Mancherorts hat der Sand die Oberhand, Baumskelette verzieren das triste, aber stimmige Bild.



Den größten Teil der Welt von Far Cry 2 macht die afrikanische Savanne mit ihrem sich sanft wiegenden Gras und den vereinzelt noch grünen Bäumen aus.



Überall treffen Sie auf kleinere Ortschaften, in denen Gerümpel die Wege füllt. Auf dem Bild sehen Sie den Eingang zur Siedlung, in der die beiden Clans hausen.



An manchen Stellen werden Sie durch dicht bewachsene Flusstäler streifen, in denen Ihnen die üppige Vegetation gute Deckung vor neugierigen Augen bietet.

finden Sie über das ganze Areal verstreut. Darin lassen sich nicht nur teilweise Einsätze annehmen und Munition sowie Waffen lagern, Sie dürfen in den Hütten auch schlafen, wenn Sie der Meinung sind, der anstehende Einsatz sei besser im Dunkeln zu erledigen. Wir wählen den Tag, weil wir der Gefahr ins Auge sehen

wollen, entscheiden uns aber zusätzlich dafür, kurz den ebenfalls im Save House rumlummelnden Piloten Warren Clyde anzusprechen. Der Bursche gehört zu den bereits erwähnten Männern, die Ihnen gelegentlich unter die Arme greifen – im wahrsten Sinne des Wortes, doch dazu später mehr. Warren verspricht uns Un-

terstützung, wenn wir uns anschließend für ihn um einen lästigen Sendemast kümmern.

Wasser Marsch!

Mit AK 47, Desert Eagle, Granaten und Machete bewaffnet geht's erstmal los Richtung Pipeline-Schaltstation. Die liegt ganz in der Nähe, das mächtige Rohr zieht sich durch ein üppig bewachsenes fruchtbares Tal über einen Flusslauf. Dichte Farne, hohes Gras und Büsche dienen uns als Deckung, wir kommen ungeschoren in die Nähe der Station. Mit unserem Fernglas scannen wir die Umgebung; wir entdecken ein gefährliches Geschütznest, das sogleich auf unserer Ortskarte vermerkt wird. Die Karte speichert nämlich dauerhaft wichtige Informationen über Geländeabschnitte, wenn Sie die durch Ihr Fernglas erspäht haben. Doch dann wagen wir einen Blick zu viel, wir hören aufgeregte Stimmen, jemand schreit Befehle, und schon fallen die ersten Schüsse. Von einem Scharfschützerturm herunter, den wir übersehen haben! Wir sprinten hinter einen kleinen

Hügel – nur um dort einem Wachmann direkt in die Augen zu schauen. Der Bursche hat die Erhebung von uns unbemerkt umrundet. Wir erschrecken, schießen zuerst, treffen aber nicht, weil das Fadenkreuz fehlt. Über Kimme und Korn haben wir mehr Erfolg. Aber keine Zeit, uns darüber zu freuen, denn schon rücken von allen Seiten weitere Feinde an. Im dichten Gebüsch sind die Gegner kaum auszumachen. Ein paar erledigen wir, doch die Situation erscheint uns zu unübersichtlich. Wir wählen die Flucht auf den Platz zwischen den Hütten der Station. Ein paar Granaten sollten den Bereich zumindest zeitweise freiräumen. Das klappt auch, nur haben wir in der Eile auch einen Propangas-Tank beschädigt, der genau in dem Moment in die Luft fliegt, als wir in seiner Nähe Schutz suchen wollen. Bumm, tot! Halt, doch nicht. Wir sinken zwar mit verschwommenem Blick zu Boden, aber plötzlich steht Warren neben uns, greift uns unter die Arme, zieht uns in eine sichere Ecke und schießt dabei sogar noch einen





Fahrzeuge lassen sich lediglich aus der **Cockpit-Perspektive** lenken.



Sonnenklar: Diese **Brücke** ist zum Sprengen da.



Mächtige Explosionen, volumetrischer Rauch: Wenn in Far Cry 2 etwa ein **Tank** in die Luft fliegt, dann mit großem Getöse.

heranstürmenden Gegner um. Puh! Es war gut, im Save House nett zu dem Burschen zu sein. Wir verarzten uns mit einer Spritze, und Warren drückt uns eine Pistole in die Hand. Mit nur einem lausigen Schuss! Unsere schöne AK 47 liegt irgendwo am Explosionsort zwischen den Trümmern.

Ein paar Sekunden später haben wir allerdings Glück: Zwei Wachen nähern sich durch eine der Hütten, wir erkennen gerade

noch rechtzeitig, dass sich dort auch ein Munitionslager befindet. Unsere letzte Kugel jagen wir in die Kisten und fangen an zu beten. Lange müssen wir nicht warten, es knistert erst, dann knattern kleine Explosionen. Die zwei Gegner gehen in einem Feuerwerk von Geschossen zu Boden. Wir schnappen uns anschließend deren Knarren (eine rostige AK und einen Raketenwerfer), holen noch den Scharfschützen vom Turm und traben dann entspannt zur Pipeline-Schaltstelle, um dort den Sprengstoff anzubringen.

Heißer Heldenpo

Das Rohr zerbricht mit einem lauten Knall, ein dicker Strahl Wasser ergießt sich ins Tal. Wir sind

erfreut, unser Handy bimmelt, der Verbindungsmann ist dran. Auch der ist zufrieden. Nun gilt es, die Schuld bei Warren zu begleichen. Ein Blick auf die Karte verrät uns die Marschrichtung. Der schnellste Weg führt den Flusslauf hinunter. Wie praktisch, dass wir an einem kleinen Dock ein Motorboot finden. Damit sparen wir massig Latscherei. Wir genießen die flotte Fahrt entlang sacher Biegungen, während sich die Landschaft um uns langsam verändert. Sattes Grün macht zuerst Felsen und dann einem Blick auf weites Grasland Platz. Die Savanne breitet sich vor uns aus. Wieder an Land checken wir erneut die Karte. Es ist noch immer ein ganz schönes Stück bis zur An-

tenne. Zu Fuß? Ja, aber nur bis zu dem Dorf da auf einer nahen Anhöhe. Dort wartet vielleicht ein Jeep, den wir stehlen können. Wir nähern uns geduckt den Hütten und erspähen gleich zwei Fahrzeuge. Wenige Sekunden später stehen wir unter Beschuss – würde uns das Spiel erlauben, auf dem Bauch zu robben, hätten wir die Karren bestimmt ungesehen erreicht. Doch **Far Cry 2** ermöglicht lediglich das Ducken.

Zwei Männer flitzen zu einem der Jeeps, um sich an Steuer und aufgeschraubtes MG zu schwingen. Wir schwingen unseren Raketenwerfer vom Rücken, zielen, feuern. Und dann passieren zwei unglaubliche Dinge: nahezu gleichzeitig: Die Rakete schlägt



Ihre Waffen verschleißen nach und nach. Sieht eine **Pistole** so aus, müssen Sie dauernd mit Ladehemmungen rechnen.



Am einfachsten kann man die trockene Savanne mit dem **Flammenwerfer** entzünden, es gibt aber auch andere Methoden.

unter dem Fahrzeug auf, aber statt gleich zu explodieren, verändert sie dank Detonationssicherung zunächst nur die Flugbahn und hebt den Jeep ein paar Meter in die Luft. Erst dann zerburst das Fahrzeug in einem unglaublichen Lärm. Während wir staunen, merken wir, dass es uns gar nicht mehr gut geht, obwohl längst niemand mehr auf uns schießt. Verwirrt drehen wir uns um, hören dabei schon ein verdächtiges Knistern und verstehen für ein paar Sekunden die Welt nicht mehr. Der Baum hinter uns brennt und röstet uns langsam das Hinterteil. Wie kann das sein? Plötzlich dämmert es uns: Das Zündfeuer des Raketenwerfers hat die trockenen Blätter entflammt, und

der Wind weht uns die infernalische Hitze in den Rücken!

Rette sich, wer kann!

Der brennende Baum ruft uns ins Gedächtnis, dass Feuer unser Verbündeter sein kann – wenn wir es nur geschickt anstellen und der Wind günstig steht. Vielleicht lässt sich ja in der Nähe der Antenne der eine oder andere dort bestimmt lauernde Gegner durch entzündetes Savannengras vertreiben, bevor er auf die Idee kommt, die Waffe zu ziehen. Mit einem Lächeln klemmen wir uns hinter den zweiten, unbeschädigten Jeep und geben Gas.

Unterhalb der Antenne machen wir im Schatten von zwei großen Felsen Stopp und ärgern

uns schwarz: Zwischen uns und dem Ziel stehen zwar reichlich Gegner, doch auf Holzaufbauten über einem kleinen See. Der Plan mit dem brennenden Gras fällt aus, wir müssen schießen. Aus der Entfernung nehmen wir den ersten Mann aufs Korn, der gelangweilt auf den Stegen seine Wachrunden dreht. Treffer! Der Typ sinkt zu Boden, ist aber nicht tot. Ein anderer Mann kommt ihm zu Hilfe, greift sich den Verletzten, wirft ihn über die Schulter und will ihn aus der Schusslinie schaffen. Perfekt für uns, schlecht für die beiden. Nach weiteren spannenden Schusswechseln, einem explodierten Tank und zwei in Flammen stehenden Hütten jagen wir unsere letzte Rakete auf

Ihre Arbeitgeber



Far Cry 2 bedient sich des aus Rollenspielen bekannten Missionssystems. Zwei rivalisierende Clans werden Sie regelmäßig mit reichlich Aufträgen versorgen.

Alliance for Popular Resistance

Die APR wird von einem ehemaligen Militär namens Oliver Tambossa angeführt, als Berater fungiert Prosper

Kouassi, ein Emporkömmling und Auftragsmörder. Der Clan selbst setzt sich aus früheren Mitgliedern der Nationalgarde, paramilitärischen Einheiten und Verbrechern zusammen. Kapital schlägt die Bande aus dem Besitz eines regionalen Flughafens, aus Farmland und aus Workshops, die Bombenbau lehren.

The United Front for Liberation and Labour

Die UFL unterliegt dem Kommando des Arbeiterführers Addi Mbantwe, politische Rückendeckung erhält er von einem gewissen Dr. Leon Gakumba und drei weiteren Beratern. Die UFL besteht aus Guerillakriegern und Söldnern und finanziert ihre Unternehmungen über eine Diamantenmine und den Besitz einer Öl-Verteilstation. Zusätzlich schickt der Clan Propagandabotschaften über Sendestationen ins Land.

den letzten Gegner, hüpfen in einen Buggy und brettern zur Antenne, die auf einem Berg thront. Sprengstoff erledigt die Sendevorrichtung. Anschließend geht es per Gleiter über die Ebene. Wir wollen noch ein wenig die Aussicht genießen, als uns eine Entwicklerstimme wieder nach Montreal ruft. Die Spielzeit ist um. Und wir sind uns sicher: Wenn der Rest von **Far Cry 2** so ausfällt wie das soeben Erlebte, dann dürfen wir uns auf ein großartiges Spiel freuen. **PET**



In manchen Teilen der Welt finden Sie **Lehmhütten**. In denen wohnen zumeist Anhänger der Clans.

Far Cry 2

► **Angespielt** ► Genre Ego-Shooter ► **Termin** 3. Quartal 2008
► **Hersteller** Ubisoft Montreal / Ubisoft ► **Status** zu 70% fertig

Petra Schmitz: Es gibt Shooter, die fühlen sich einfach richtig an. Die Waffen verhalten sich so, wie sie sollen, die Gegner bleiben fordernd und sind nicht nur Kanonenfutter, und die Kombination zwischen Grafik und Leveldesign stimmt. Far Cry 2 gehört für mich nach der ersten Spiel-Session in genau diese Kategorie. Ubisoft hat wirklich etwas Eigenständiges erschaffen. Für mich gibt's keinen begründeten Zweifel mehr: das Afrika-Abenteuer wird groß!



petra@gamestar.de

Potenzial Ausgezeichnet