



Far Cry 2

Mit an die 40 Stunden Spielzeit ist Far Cry 2 für einen Shooter ungewöhnlich lang, entpuppt sich aber als zwar riesiger, doch teils recht öder Tummelplatz für Wiederholungstäter.

Facts

- ▶ 3 Akte
- ▶ 9 spielbare Charaktere
- ▶ 2 riesige Gebiete
- ▶ 6 Fahrzeuge
- ▶ 2 Boote
- ▶ 1 Hängegleiter
- ▶ 31 Waffen
- ▶ 77 Verbesserungen

! Wieder begrenzte Installationen

Ubisoft nutzt den Kopierschutz Securom und steuert damit die Menge der Installationen Ihrer Far Cry 2-Version. Insgesamt darf ein Exemplar auf drei Rechnern fünfmal installiert werden. Bei der Installation muss Ihr PC mit dem Internet verbunden sein, beim Spielen hingegen ist keine Verbindung erforderlich. Sobald Sie Far Cry 2 wieder löschen, erhalten Sie eine Installationsmöglichkeit zurück. Bei diesem Vorgang muss Ihr Rechner jedoch ebenfalls zwingend mit dem Internet verbunden sein. Hardware-Upgrades sollen keinen Einfluss auf bestehende Installationen haben.

DVD
Topspiel-Video

gamestar.de
Screenshots & Infos
▶ Quicklink: 4327

Wimmernd liegt die hübsche Flora vor uns im Gras. Sie ist schwer verwundet, und nur wir können sie retten. Könnten! Häuten wir eine Heilspritze. Aber unser Vorrat ist aufgebraucht. Gehetzt durchstöbern wir die nahen Autowracks. Nichts! Wir sprinten zurück zum Schrottplatz, wo wir vor wenigen Minuten zig Schurken ins Nirvana geschickt haben. Überraschung: alles voll mit neuen Gegnern – die wir abermals allesamt umnieten. Aber wir finden auch hier keine Spritze. Nun wirklich verzweifelt kehren wir zu Flora zurück, knien uns neben sie und halten ihr unsere Pistole hin.

Sie greift den Lauf der Waffe und rammt ihn unter ihr Kinn. »Bring's hinter dich!«, stößt sie zwischen den Zähnen hervor. Als wir abdrücken, schwenkt die Kamera automatisch zur Seite. Wir sehen nicht, wie die Frau durch unsere Hand stirbt, sind aber einigermaßen erschüttert. Als wenig später unser Kamerad Marty unrettbar im Feindfeuer zu Boden geht, ist uns das fast schon egal. Er wird ersetzt. Durch einen neuen Freund, der auch sterben wird. Entweder, weil es die Handlung des Spiels so will, oder weil wir keine Medizin zur Hand haben. So reiht Ubisofts Ego-Shooter Far

Cry 2 Tote an Tote. In einer afrikanischen Welt, die zwar wunderschön und von der Sonne verwöhnt, aber gleichzeitig leer und kalt ist wie die Arktis.

Am Anfang ist Geschichte

Es ist ein viel versprechender Auftakt. Sie sitzen, nachdem Sie sich einen von neun Helden ausgesucht haben, in einem gemmeligen Taxi und werden durch ein fiktives afrikanisches Land kut-

schiert. Während Ihr Charakter (wie im Rest des Spiels) stumm bleibt, ist der Fahrer in Plapperlaune. Er beschreibt den im Staat herrschenden Bürgerkrieg und kommentiert Szenen am Rand der staubigen Route. Als Sie sich dem kleinen Städtchen Pala nähern, verschwimmt Ihr Blick, vor Ihren Augen wird alles fahlgelb. Sie verlieren das Bewusstsein. Kurz darauf erwachen Sie in einem heruntergekommenen Raum. In einer finsternen Ecke



Far Cry 2 ist nicht geschnitten. Blut spritzt auch in der deutschen Version des Spiels gewaltig.



So nah an Gegner heranzugehen, ist höchst ungesund und wird zumeist mit dem Tod bestraft.



Im Halbdunkel des dichten **Dschungels** sind Gegner selbst auf kurze Distanz nur schwierig auszumachen.



macht sich ein Mann an einem Buch zu schaffen. Der Mann ist der Schakal, ein Waffenhändler. Bei dem Buch handelt es sich um Ihre Auftragsnotizen. Sie sind nach Afrika gekommen, um jemanden zu töten. Einen Waffenhändler. Genau den, der nun vor Ihnen steht. Nachdem der Schakal Sie verspottet und Ihnen erklärt hat, dass Sie an Malaria leiden, verschwindet er. Dann fallen Schüsse, Sie hören Explosionen, der ganze Raum beb. Sie versuchen zu fliehen (das ist das Tutorial), kommen aber nicht sonderlich weit. Auf der Straße vor dem Hotel erwischt es Sie.

Fordernde Kämpfe

Sie haben überlebt, Einzelheiten werden nicht geklärt. Auch warum Sie bald schon bei den Typen anknöpfen, die Ihnen fast das Licht ausgepustet hätten, bleibt schleierhaft. Lediglich ein Text auf dem Ladebildschirm macht klar, dass sich der Held Informationen über den Schakal erhofft, wenn er den beiden Bürgerkriegsparteien UFL (United Front for Liberation and Labour) und APR (Alliance for Popular Resistance) zu Diensten ist. Und obwohl Sie ein Unbekannter sind, versorgen beide Gruppierungen Sie bereitwillig mit brandgefährlichen Einsätzen. Mal sollen

Sie eine Plantage zerstören, dann wieder möchten Ihre Auftraggeber, dass Sie Gold klauen oder einen politischen Strippenzieher in seiner Villa ermorden.

Auf vier Rädern oder per Motorboot geht es zum Ziel. Plantage, Gold und Strippenzieher sind stets gut bewacht. Zahlreiche bewaffnete Männer laufen Patrouille und bemerken die kleinste Bewegung. Da sind wüste Ballereien oft nicht zu vermeiden. Und das ist gut so, denn die machen richtig Spaß. Die Gegner sind massiv in der Überzahl und versuchen Sie zu umrunden, schicken Salven aus schlecht einzusehendem Gestrüch, werfen im späteren Spielverlauf auch Granaten, um Sie aus Ihrem Fahrzeug oder einem Gebäude zu sprengen, gehen hinter Mauern in Deckung und laufen schon mal weg, wenn's zu brenzlig wird. Stichwort »brenzlig«: Wer Feuer legt (sei es durch eines der zahlreichen Explosivfässer, durch einen Molotov-Cocktail oder durch den Flammenwerfer), sorgt für Tumult in einer Feindbasis. Die Widersacher laufen in alle Himmelsrichtungen und sind vereinzelt längst nicht mehr so gefährlich.

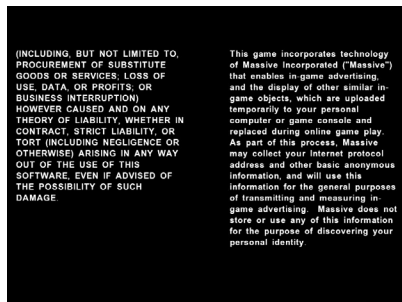
Far Cry 2 punktet also genau in der Kerndisziplin des Ego-Shooters, in der Action. Das Spiel bietet Ihnen durch ein gigantisches Waffenarsenal und viel Fläche reichlich unterschiedliche Vorgehensmöglichkeiten bei den Missionen. Wer am liebsten Geg-

ner aus der Distanz aufs Korn nimmt, greift zum Scharfschützengewehr. Die Areale sind oft so gebaut, dass mindestens ein Punkt zum entspannten Campen einlädt. Wer es lieber brachial mag, schnappt sich eine AK-47 oder Vergleichbares und lässt

Werbung im Spiel



Der Publisher Ubisoft hat **Werbung** in sein Spiel eingebaut. Held und Widersacher brausen zuweilen mit Jeep Wrangler oder Jeep Liberty durch Afrika. Diese Fahrzeuge kommen ohne Geschütze aus und sind robuster als anderen Wagen.



Zusätzlich nutzt man die Massive-Technologie für den Multiplayer, um Werbeflächen automatisch zu füllen. Massive liest dazu nach eigenen Angaben Ihr Internetprotokoll und andere anonyme Daten aus Ihrem System.

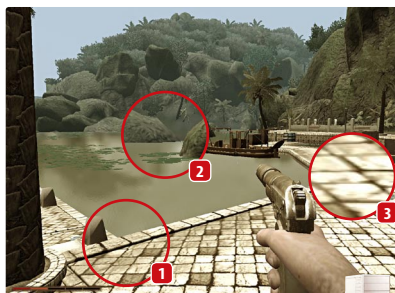


Kennst du das Öl-Terminal, nördlich von hier?

Flora wird, nachdem unser erster Kumpel bei einem Flugzeugabsturz ums Leben kommt, unsere beste Freundin.

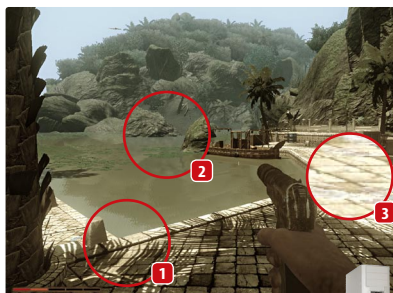
TECHNIK-CHECK

FAR CRY 2



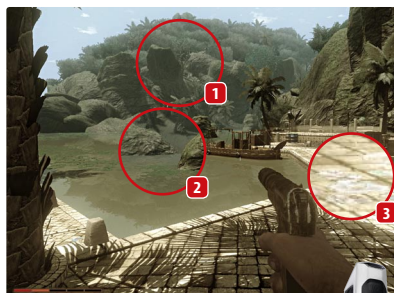
STANDARD-PC
ATHLON 64/3500+ - 1,0 GBYTE RAM - GEFORCE 7800 GT

► 1024x768 ► niedrige Details
Mit niedrigen Details verliert Far Cry 2 aufgrund der fehlenden Schatten 1, der nur rudimentären Spiegelungen 2 sowie der matschigen Texturen 3 viel Atmosphäre.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2/5000+ - 2,0 GBYTE RAM - GEFORCE 8800 GT

► 1680x1050 ► hohe Details
Bereits auf einem Mittelklasse-PC spielen Sie problemlos mit akkuraten Schatten 1, realistischeren Spiegelungen im Wasser 2 und hoch aufgelösten Texturen 3 flüssig.



HIGH-END-PC
CORE 2 QUAD Q9300 - 4,0 GBYTE RAM - RADEON HD 4870

► 1680x1050 ► ultrahohe Details
Auf High-End-PCs werfen auch entfernte Objekte Schatten 1 und die Spiegelungen werden noch realistischer 2. Die Texturqualität verbessert sich aber nicht weiter 3.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH: DIRECTX 9 GEGEN DIRECTX 10



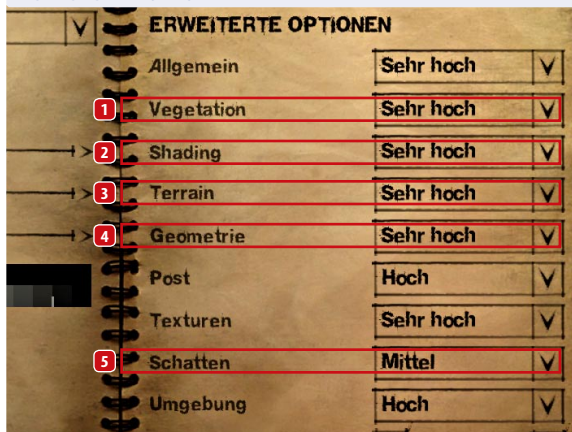
Optische Unterschiede zwischen DirectX 9 (links) und DirectX 10 (rechts) erkennen Sie in Far Cry 2 nur bei sehr genauem Hinsehen. Einzig der etwas weichere und damit realistischere Schattenwurf des DirectX-10-Modus fällt ins Auge, sonst wirkt die Grafik identisch. Aber: Mit DX10 läuft das Spiel etwa zehn Prozent schneller!

TECHNIK-TIPPS

- Sehr hohe Details sehen kaum schlechter aus als die maximale Grafikkarte »Ultra« und bringen bis zu 20 Prozent mehr Leistung.
 - Wenn die ständigen Unschärfe-Effekte nerven, der schaltet sie im Menü unter »Bloom« einfach ab – einen kleinen Leistungssprung gibt es gratis dazu.
 - HDR sorgt für stimmige Beleuchtung im Spiel und benötigt dafür vergleichsweise wenig Grafik-Leistung.
 - Für Radeon-Karten ab der HD3000-Serie finden Sie unter ► gamestar.de-Quicklink: 5653 einen Beta-Treiber, den AMD speziell für Far Cry 2 optimiert haben soll.
 - Obwohl in den Mindestanforderungen ein Mehrkern-Prozessor vorausgesetzt wird, läuft Far Cry 2 in niedrigen Details auch auf einer schnellen Einkern-CPU ruckelfrei.
 - Auf Grafikkarten mit weniger als 256 MByte Video-Speicher ruckelt Far Cry 2 selbst in minimalen Details öfter.
 - Unter Vista versteckt Far Cry 2 die gespeicherten Spielstände unter »Eigene Dateien\My Games\Far Cry 2\Saved Games«.
 - Mit Windows XP genügen 1,0 GByte Arbeitsspeicher, für Vista sollten es mindestens 1,5 GByte RAM sein.
 - Im Spiel können Sie zwar die Auflösung und die Details ändern, nicht aber das voreingestellte Bildverhältnis.
- Checkliste**
- 3,2 GByte Speicherplatz
 - 3,8 GHz Prozessor
 - 1,0 GByte RAM
 - Shader-3.0-Karte
 - DirectX 9.0c

FK HW

WICHTIGE GRAFIKOPTIONEN

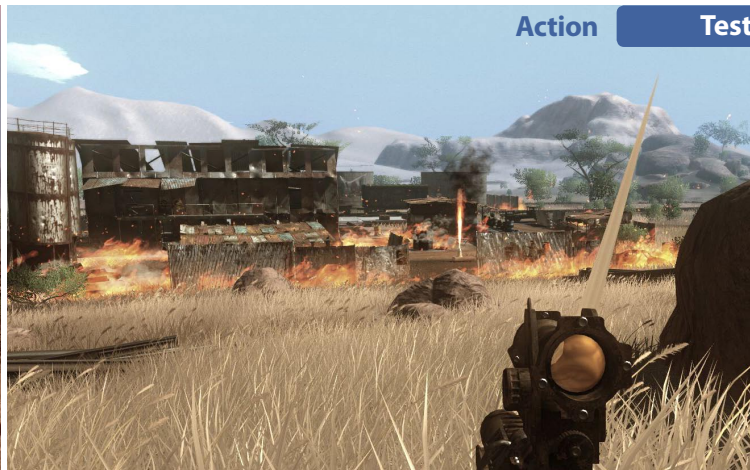


- 1 Wenn die vielen Pflanzen eher nerven, der schaltet die Vegetation auf »Niedrig« und gewinnt bis zu 40 Prozent mehr Leistung.
- 2 Hohe Shader-Effekte lassen etwa das Wasser deutlich realistischer aussehen als in niedrigen Einstellungen, ziehen die Bilder pro Sekunde aber teils um über 50 Prozent nach unten.
- 3 Mit niedrigen Terrain-Details sieht das Spiel nur wenig schlechter aus, läuft je nach Grafikkarte aber bis zu 30 Prozent schneller.
- 4 Mit hoher Geometrie-Einstellung wirken Objekte deutlich detailreicher. In der niedrigsten Stufe gewinnen Sie dagegen kaum Leistung und im Test traten unschöne Grafikfehler auf.
- 5 Ohne Schatten gewinnen Sie bis zu 30 Prozent Leistung, verlieren aber sehr viel von der dichten Atmosphäre.

SO LÄUFT FAR CRY 2 AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichergröße 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

Kategorie	Grafikkarte				Prozessor				Speicher in MB							
	1	2	3	4	1	2	3	4								
GRAFIKKARTE	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra												
	Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT												
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2								
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 XT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XT	X1950 XTX								
PROZESSOR	Geforce 8/9/GTX	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GSD	9800 GTX	9800 GTX	9800 GTX							
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	4850	4870							
	Athlon XP	2000+	2600+	3200+												
	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE									
LEGENDE					läuft so flüssig: 1024x768, niedrige bis mittlere Details				läuft so flüssig: 1280x1024, mittlere bis hohe Details				läuft so flüssig: 1680x1050, sehr hohe bis maximale Details			
					ruckt stark											



Mit unserem Granatwerfer haben wir einige Explosivfässer in die Luft gejagt und so ein ganzes **Benzinlager** in kürzester Zeit in Brand gesteckt. Der Wind trägt die **Flammen** über das ganze Areal.

zudem Granaten fliegen. Besonders durchschlagend, wenn Sie damit noch einen Tank hochgehen lassen. Nur direkt in der Nähe sollten Sie sich in solchen Momenten nicht aufhalten, die Explosionen sind gigantisch, und das Feuer breitet sich rasend schnell mit der Windrichtung aus. Oder Sie brettern einfach mit einem Geländewagen mitten ins Feindvolk, schwingen sich noch in der Fahrt in einer unglaublich butterweichen Bewegung ans aufmontierte MG und ballern auf alles, was sich bewegt. Leisetreter kommen übrigens auch auf Ihre Kosten: Wir haben so manche Wache mit unserer Machete erledigt und sind völlig unbemerkt bis zur Zielperson durchgedrungen.

Kameraden-Aufträge

Beißen Sie dennoch mal ins Gras, muss das nicht gleich Ihren Tod bedeuten. Waren Sie vorher in einem Ihrer Unterschlüpfen und haben dort mit Ihrem zweiten Kameraden geredet, steht der zur Rettung parat. In einer stets sehr cool inszenierten Szene holt der Sie wieder auf die Beine, verteidigt Sie gegen Feinde und drückt Ihnen eine Waffe in die Hand.

Unterschlupf? Und wer sind diese Kameraden? Erklärung:

Überall in der afrikanischen Landschaft stehen kleine Häuschen, die zwar eigentlich den örtlichen Milizen gehören, die Sie sich aber zueigen machen können, indem Sie einfach die Bewacher (zumeist zwei oder drei) umnieten. In den Häuschen dürfen Sie aufmunitionieren und zudem schlafen, sollten Sie eine Mission lieber bei Dunkelheit angehen wollen. Im Finsternen werden Sie nämlich deutlich seltener bemerkt.

An Kameraden (hauptsächlich die Charaktere, die das Spiel Ihnen zu Beginn zur Wahl stellt) kommen Sie noch leichter, die sind nämlich plötzlich einfach da. Gleich zu Beginn teilt Ihnen **Far Cry 2** einen ersten Begleiter zu. Den retten Sie im Zuge eines Auftrags aus einer misslichen Lage, und schon ruft er sie dauernd übers Handy an. Nämlich immer, wenn APR oder UFLI Ihnen eine frische Mission zugeteilt haben. Der Kumpel will Sie dann in einem der Unterschlüpfen treffen, um Ihnen eine alternative Herangehensweise an den Job vorzuschlagen. Nehmen Sie an, addiert sich zum eigentlichen Hauptauftrag noch ein weiterer. Ein Beispiel: Die UFLI will das Gold des ehemaligen Königs. Sie sollen zum Lager brausen und die Barren klar

Keine Multiplayer-Wertung

Uns lagen zum Test mehrere Exemplare von Far Cry 2 vor, jedoch funktionierten die selbst via LAN nicht im Multiplayer-Modus. Wir reichen den Test deswegen nach Erscheinen des Spiels auf GameStar.de nach. Einen ersten Eindruck können Sie sich anhand unseres Preview-Artikels ▶ **Quicklink: 5642** verschaffen, der allerdings auf dem Mehrspieler-Part der Xbox-360-Version basiert.

zur Abholung machen. Das Handy bimmelt, Ihr Kamerad ist dran und bittet Sie um ein Treffen. Im Unterschlupf erklärt er Ihnen, dass der Sohn des Königs seinen Vater gerne beerben würde. Der Nebenauftrag ist also der Herrschermord. Sie machen sich auf den Weg zum Königssitz, schalten den Monarchen aus und entwenden seinen Siegelring. Damit geht's wieder zum Unterschlupf, um das Schmuckstück an den Sohneemann auszuhändigen. Dann erst brettern Sie zum Gold. Klingt ganz gut und ist es auch, solange es

was zu schießen gibt. Blöderweise bringt die Extra-Arbeit aber nichts. Ob Sie die Kollegen-Aufträge erfüllen oder nicht, ist völlig schnuppe, und Freundschaftspunkte zu den Gefährten anzuhäufen hat nur eine Konsequenz: dass Sie sich umso mehr ärgern, wenn der Kamerad irgendwann zwangsläufig das Zeitliche segnet.

Nerv-Missionen

Neben den Hauptmissionen gibt es einen ganzen Schwung Aufgaben zu erledigen. Örtliche Waffenschieber wollen, dass Sie die

Trieft vor Zynismus

Christian Schmidt: Joseph Conrad wählte für seinen bekanntesten Roman »Das Herz der Finsternis« Afrika als Schauplatz für Bosheit, Verrohung und Sinnlosigkeit. Möglich, dass Far Cry 2 eine moderne Variante des großen Werks sein will – der Ort des Finales im Spiel heißt bezeichnenderweise »Herz der Finsternis«. Und böse, roh und sinnlos ist Far Cry 2 allemal. Wen man tötet, wen man rettet – macht keinen Unterschied. Wer gegen wen aus welchen Gründen kämpft – völlig gleichgültig. Jedes Mittel ist recht, wenn es dem Gegner schadet, und der Gegner ist jeder. Medikamente vernichten, Wasserrohre sprengen, alles folgt nur der irrwitzigen Logik des Kriegs.

Ist das Afrika? Ist das eine Parodie auf Afrika? Im Gegensatz zur GTA-Serie fehlt Far Cry 2 jeder satirische Anflug, jede Reflektion. Far Cry 2 ist durch und durch zynisch. Krieg ist eine Krankheit, sagt ein Hauptcharakter, die man nur durch Mord bekämpfen kann. Man möchte das hinterfragen. Aber das ist nicht vorgesehen. Gleichgültigkeit wird erwartet, Skrupellosigkeit belohnt. Wer Bindung zu den Kameraden aufbaut, wird bestraft.

Lange habe ich kein Spiel mehr gespielt, das so gehässig ist. Ohne Handlung treibt es einem lächerlichen Ende entgegen und entlässt mich erklärungslos zurück in eine Realität, die ein bisschen kälter scheint. Far Cry 2 beweist wie Assassin's Creed: Ubisoft kann tolle Welten erschaffen. Mit Sinn füllen kann es sie nicht.



christian@gamestar.de



Ein Gegner mit **Hab-Acht-Gesichtsausdruck** schleicht durchs Grün, weil er uns in der Nähe wähnt.

Drei Leser spielten in der Redaktion Far Cry 2. Hier ihre Meinungen.

Entdeckerspiel für Wüstenfüchse

Das finde ich gut:

Gottlob kann ich in Far Cry 2 frei speichern. Das erlaubt es mir, in brenzligen Situationen auch mal skurrile Vorgehensweisen zu probieren. Die Variationen und Möglichkeiten sind nahezu unerschöpflich und machen einfach Spaß. Und das Ganze in toller Optik: Die Vegetation harmoniert mit Gegnern und Flammenwerfer.

Das finde ich weniger gut: Zwischen den Zielorten fährt man ein ums andere Mal dieselben langen Strecken und stößt auf Gegner, die man doch gerade erst erledigt hatte. Das hält auf, nervt und erstickt die eh schon mangelnde Spannung im Spiel.



Hans-Peter Huber,
18, Schüler

(N)irgendwo in Afrika

Das finde ich gut:

Nachdem man die ersten Minuten nicht so ganz versteht, was man in diesem so gefährlichen wie authentisch umgesetzten Land eigentlich soll, wird man doch sehr schnell von der Atmosphäre gepackt. Die Freiheit, zu tun, was man will, ist für mich noch um einiges größer als in Stalker oder Oblivion; es gibt in Far Cry 2 nämlich weder Strahlungsanzug noch Levelaufstieg.

Das finde ich weniger gut: Bei all der Freiheit kann sich nach längerem Spielen wohl auch so etwas wie ein Leerlauf einstellen, gerade weil sehr wenig geskriptet ist. Aber dann kann man ja immer noch nach Koffern suchen.



Robert Reinicke,
19, Student

Maue Missionen

Das finde ich gut: Primär wäre an dieser Stelle natürlich die große Spielwelt zu nennen, darüber hinaus noch die Präsentation. Far Cry 2 protzt mit umwerfenden Licht- und Schatteneffekten, detaillierten Texturen, lebensnah animierten und modellierten Charaktermodellen sowie dichtem Laubwerk und glaubwürdigen Landschaften.

Das finde ich weniger gut: Während mich das Tutorial noch begeistert, verliere ich schnell die Orientierung im gigantisch großen Sandkasten. Maue Missionen von austauschbaren Charakteren und eine Landschaft voller widerspenstiger Milizen und Gummisträucher machen es nicht besser.



Alessandro Saiko,
23, Fachinformatiker

Konvois von Mitbewerbern schrotten – immer und immer wieder. Zur Belohnung dürfen Sie neue und bessere Knarren kaufen. An Funkmasten erhalten Sie von ominösen Typen mit verzerrten Stimmen Mordaufträge – immer und immer wieder. Dafür gibt's Diamanten, mit denen Sie die Knarren bezahlen. Und dann ist da noch die Sache mit der Malaria. Gegen die Symptome müssen Sie Tabletten einwerfen – immer und immer wieder. Pillen gibt es als Lohn für so genannte Untergrund-Missionen. In denen karren Sie falsche Pässe zu Verstecken – immer und immer wieder. Sie merken schon, die Nebenmissionen laufen stets aufs Gleiche hinaus, Abwechslung kennt **Far Cry 2** diesbezüglich nicht. Während die Konvoi- und Mordaufträge wenigstens optional bleiben, haben Sie in punkto Malaria-Vorsorge keine Wahl. Tabletten müssen her. Und das nervt gewaltig. Vor allem, weil es keinerlei Relevanz für den Rest des Spiels hat. Die Tropenkrankheit, soviel sei verraten, werden Sie bis zum Schluss nicht los.

Fahren. Und schießen.

Ein weiterer Faktor, der Ihnen die Freude an den Aufträgen ein wenig trüben wird, ist die Größe der Welt von **Far Cry 2**. Jeweils zweimal 25 Quadratkilometer wollen im Laufe des Spiels abgegrast werden. Was steht der nächste fahrbare Untersatz immer in Reichweite, aber die Auswahl hält sich mit sechs Fahrzeugen und zwei Booten in Grenzen. Flugzeuge gibt es nicht, aber einen nutzlosen Segelgleiter. Die Fahrt zum Ziel dauert minutenlang, selbst wenn man die viel zu weit gestreuten Bushäuschen benutzt, zwischen denen man per Ladebildschirm schnellreisen kann. Das liegt daran, dass Berge, Täler und Flussläufe direkte Routen oft verhindern. Und es liegt an den permanenten Mini-Schiebereien. Denn APR und UFLI haben überall Straßenbarrikaden errichtet, wo Milizen nur auf Sie warten. Ohne Grund werden alle paar Meter dicke Wummen auf Sie und Ihr Fahrzeug gerichtet. Zwar sind die Typen an den Straßensperren nicht sonderlich schwierig auszuschalten, und auch lädierte Fahrzeuge lassen sich mithilfe eines Schraubenschlüssels schnell wieder flicken. Dennoch ermüden die stän-

digen, vorhersehbaren Reiseunterbrechungen bald. Als Gift für die Atmosphäre entpuppt sich außerdem die Tatsache, dass die verfeindeten Kriegsparteien nie miteinander kämpfen. Geschossen wird nur auf einen: auf Sie.

Töten ohne Sinn

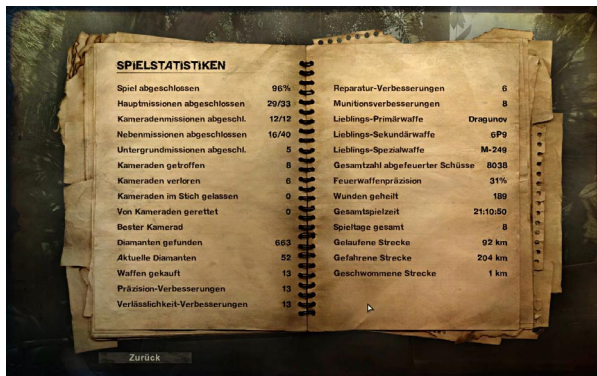
Spieler, die auch bei Shooter Wert auf Logik und eine Geschichte legen, werden mit **Far Cry 2** ihre liebe Not haben. Zu Beginn ist noch alles klar: Der Schakal muss gestellt werden. Nur verlieren Sie das sehr schnell aus den Augen, denn nichts, was Sie tun, scheint Sie in irgendeiner Form näher an den Mann heranzubringen. Im Gegenteil: Der Waffenhändler ist über lange Zeit einfach kein Thema mehr. Zudem beißen die An-

führer der Parteien UFLI und APR ins Gras, bevor Informationen fließen – nur, um bald durch neue Anführer ersetzt zu werden. Und das wiederholt sich noch mal, und dann noch mal.

Ersatz ist ein großes Thema des Spiels: Tote Anführer werden durch neue ersetzt, tote Kameraden werden durch neue ersetzt, tote Wachen werden durch neue ersetzt. Eine erledigte Mission wird durch eine neue, sehr ähnliche ersetzt. Das Spiel gibt keinerlei spürbares Feedback, dass Ihre Taten irgendeine Auswirkung auf den Bürgerkrieg oder gar auf Ihre Suche nach dem Schakal haben. Letzterer taucht zwar wieder auf, erscheint allerdings plötzlich in anderem Licht, und das ohne erkennbaren Übergang.



Wenn Sie auf Zapfsäulen ballern, schießen riesige **Feuerfontänen** aus dem Boden.



Das Spiel führt Buch über Ihre **Erfolge** und verrät Ihnen, wie genau Sie getroffen haben.



Albern: Ihre Auftraggeber deklarieren die Missionen oft als **Geheimaufträge**. Damit rechtfertigt das Spiel, das beide Fraktionen ständig auf Sie schießen.



Später schalten Sie Gegner problemlos mit der **Pistole** aus – sofern Sie die Knarre aufgerüstet haben.

Schöne Leere

Ubisofts Afrika ist wunderschön. Savanne, Steppe, Wüste, Dschungel, das alles wechselt sich ab, ohne dabei gekünstelt zu wirken. Dazu addiert sich ein Wettersystem mit Regen und Sturm und ein dynamischer Tageswechsel. Lediglich das Leben in all seiner Pracht vermissen wir meist. Zwar hoppeln Zebras, Gnus und Wasserbüffel durchs Gebüsch, ab und an sieht man Hühner oder dann und wann eine Ziege, aber das war's auch schon mit Viecherei. Zivilisten treffen Sie lediglich, wenn Sie die falschen Pässe abliefern. Ansonsten gibt es nur die ständigen Wachposten und die Orte, zu denen die Missionen Sie führen. Wer sich abseits der Routen bewegt, entdeckt vielleicht eine Hütte, an der einer der 221 versteckten Diamantkoffer oder ein Tonband des Schakals wartet. Während die Koffer noch nützlich sind, weil Sie mit dem Inhalt neue Knarren und Verbesserungen wie größere Genauigkeit der Schieß-

prügel finanzieren, dienen die Tonbänder rein der Atmosphäre.

Apropos Ton: Toll ist die Sprachvielfalt. Ihre Gegner rufen nicht nur auf Deutsch Drohungen und Vergleichbares, sondern auch in fremden afrikanischen Zungen, Söldner reden Spanisch oder Russisch. Grundsätzlich haben wir allerdings den Eindruck, als seien die Sprechanimationen der wichtigen Personen nicht ans Deutsche angepasst worden, die Vertonungen klingen oft geheizt. Ist jedoch nicht weiter tragisch, denn was gesagt wird, dürfte auch durch eine langsamere Gangart nicht viel Sinn ergeben. Man wirft Ihnen Namen, Begebenheiten und Fakten vor die Füße, die sich nicht einordnen lassen, weil der Überbau einer logischen Geschichte fehlt. Einer der sinnvollsten Sätze in unserem ganzen Spielerlebnis dürfte ohnehin der von Flora gewesen sein. Zur Erinnerung: »Bring's hinter dich!« sagt sie. Doch **Far Cry 2** will ja nicht auf die Frau hören. **PET**



Während in der ersten **Region** (links) Savanne dominiert, gibt es in der zweiten einen riesigen **See**.

Action, Pause, Action

Petra Schmitz: Das Spiel erinnert mich an den Verkehr in München: Durch zig Baustellen ist man gezwungen, absurde Umwege zu fahren, um Staus auszuweichen. Ersetzen Sie Baustellen und Stau durch Berge und Täler, und Sie haben die Welt von Far Cry 2. Und natürlich ist es so, dass Sie oft von Punkt A (ganz unten auf der Karte) zu Punkt B (ganz oben auf der Karte) müssen. Das ist sehr, sehr weit. Und es nervt!



petra@gamstar.de

Ist man allerdings am Ziel, geht einem das Herz auf, solche Freude macht der Kampf gegen APR und UFL. Die KI der Burschen ist ganz sicher mit der des ersten Far Cry auf Augenhöhe, lässt sogar mehr Spielraum beim Vorgehen in den Scharmützeln, weil die Männer in Far Cry 2 auch sowas wie Flucht kennen. Kurz: Man kann Far Cry 2 sicher eine Menge vorwerfen, aber wenn die Savanne brennt, ist das vergessen. Zumindest zeitweise. Bis man von B (ganz oben auf der Karte) nach C (ganz woanders) muss.

FAR CRY 2

EGO-SHOOTER

ENTWICKLER	Ubisoft Montreal (Assassin's Creed, GS 5/08: 84 Punkte)	TERMIN (D)	23.10.2008
PUBLISHER	Ubisoft	CA. PREIS	50 Euro
SPRACHE	Deutsch, Englisch	USK	keine Jugendfr.
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 36 Seiten Handbuch		

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 40 Stunden

Die Motivation schwankt: tolle Gefechte, nervige Fahrerei.

GENRE ACTION

SCENARIO realistisch — fiktiv

FREIHEIT linear — offene Welt

HANDLUNG einfach — komplex

GEWALT keine — brutal

SPIELABLAUF Action — Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

EINSTIEG leicht — schwierig

SPIELMECHANIK einfach — komplex

SPIELTEMPO langsam — schnell

HILFEN Tutorial, Tagebuch

SPEICHERSYSTEM Freies Speichern

ERFORDERT

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3 4	5 6 7	8 9 10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
3,8 GHz Intel A64 3200+ AMD 1,0 GB RAM (XP) 1,5 GB RAM (Vista) 3,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E4400 A64 X2/4200+ AMD 2,0 GB RAM 3,5 GB Festplatte	Core 2 Duo E6600 Athlon 64 X2/6000+ 2,0 GB RAM 3,5 GB Festplatte

3D-GRAFIKARTEN

- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

PROFITIEREN VON Mehrkern-Prozessoren, DirectX 10, AmbX

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Securom

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Landschaft + dynamische Sonnenbewegung + Feuereffekte - keine Tropfen auf Autoscheiben - fehlerhafte Animationen	9 / 10
SOUND	+ guter Surround-Sound + sattes Waffengeknatter + Sprachvielfalt + dynamische Musik + teils müde Synchronstimmen	9 / 10
BALANCE	+ vier Schwierigkeitsgrade + Rettung durch Kameraden + viele Heilspritzen	10 / 10
ATMOSPHÄRE	+ zerstörbare Vegetation + dauernd Gefahr + Wettereffekte - kaum Zivilisten - kein Bürgerkrieg - Malaria nervt	7 / 10
BEDIENUNG	+ freies Speichern + eingängige Shooter-Steuerung + optionales Fadenkreuz + Waffen lassen sich im Lager schwer aufnehmen	8 / 10
UMFANG	+ optionale Nebenaufträge + langer Einzelspieler-Part - wenig Fahrzeugmodelle - leere Welt	9 / 10
MISSIONSDSIGN	+ Schießereien fordernd + Zielorte oft gut entworfen + Tag-Nacht-Option - viel zu selten Abwechslung in den Aufträgen	7 / 10
KI	+ Gegner verfolgen uns ... + ... nutzen Vegetation zur Tarnung + ... retten Verwundete ... + werfen Granaten ... + stehen im Kugelhagel	8 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ viele verschiedene Schießprügel + Waffen aufrüstbar - Abnutzungseffekte	10 / 10
HANDLUNG	+ toller Beginn ... - ... danach aber kaum Rückbezüge - Aufträge wiederholen sich - farbloser Held - Logikfehler - doofes Ende	5 / 10

PREIS/LEISTUNG Keine Angabe, wegen fehlenden Multiplayer.

FAZIT Spannende Gefechte ohne Sinn und Rahmen.