



Auch in Far Cry 4 nehmen wir wieder Lager ein, um Schnellreisepunkte und Handelsposten freizuschalten.

Far Cry 4

Höhenrausch

Reisewarnung: In Kyrat besteht erhöhte Gefahr, Opfer von Drogen, wilden Tieren und der königlichen Armee zu werden. Da müssen Sie unbedingt hin! Von Petra Schmitz

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal**
Termin: **29.11.2012** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **55 Euro**

Ein alter Porno, eine Maxi-Binde, ein gewagtes Foto und ein Kondom – das ist die Ausbeute einer unserer letzten kleinen Plünderungen. Was, um Himmels willen, ist dieses Kyrat nur für ein Land? Was genau läuft hier schief? Jetzt mal abgesehen von der Sache mit der Unterdrückung, der Folterei und dem Gemorde? Nun ja, genau das, was auch schon auf den Rook Islands schiefgelaufen ist: Die Damen und Herren bei Ubisoft lassen uns in Far Cry 3 nur (bekloppten) Krimskrams in den vielen, vielen Kisten finden, und sie lassen uns auch in Far Cry 4 nur (bekloppten) Krimskrams in den vielen, vielen Kisten finden. Anstatt in einem besonders schwierig zu erreichenden Exemplar vielleicht mal was Cooles zu verstecken, eine neue Waffe etwa. Oder etwas anderes Nützliches. Eben irgendwas, das wichtig ist in diesem Kyrat. Stattdessen finden wir lediglich von pubertärem Humor erdachten Schrott. Aber immerhin spucken die örtlichen Händler (und natürlich auch wieder

Schränke) für diesen Schrott gehörig Geld aus. Dann kaufen wir uns eben damit neue Waffen. Far Cry 4 hat also die in unseren Augen größte Schwäche des Vorgängers geerbt, allerdings auch all seine Stärken.

Zoff dank Krieg

Allem voran ist es die Geschichte, die Far Cry 4 wie schon den Vorgänger zu einem besonderen Erlebnis macht. Den Auftakt dürfte inzwischen jeder aus Trailern ken-



Im mythischen Shangri-La kämpfen wir mit einem weißen Tiger gegen Dämonen.

Warum keine Wertung?

Wenn Sie das hier lesen, ist Far Cry 4 längst erschienen, auch für den PC. Bis zur Drucklegung dieser Ausgabe hatten wir aber lediglich die PlayStation-4-Version zur Verfügung. Inhaltlich unterscheidet sich das Spiel auf den diversen Plattformen zwar nicht, allerdings können wir bei der Grafik und Bedienung für die PC-Version keine finale Einschätzung abgeben. Deswegen gibt's am Ende dieses Artikels nur eine Tendenz, aber keine endgültige Wertung. Die Systemanforderungen, die Sie im Wertungskasten finden, orientieren sich an den Herstellerangaben.

sind Menschenleben wichtiger! Und deswegen lassen wir Amita mit ihren großen Kul-leraugen zunächst einfach stehen und ziehen für Sabal in die Schlacht. Später beschleichen uns allerdings handfeste Zweifel an unserer Wahl. Wieder etwas später wissen wir nicht, wer von den beiden das kleinere Übel darstellt. Was zu Beginn noch wie eine leicht zu deutende Schwarz-Weiß-Malerei wirkt, entwickelt sich bald zu grauem Gekleckse. Wie gut, dass es noch Pagan Min und seine Rasselbande gibt. Auch wenn sich Min in farbenfrohes Lila kleidet, ist er doch eindeutig der Böse. Und zudem jemand, der mit uns auf besondere Art verbunden ist.

Auf die Ohren bekommen wir – wie von Ubisoft gewohnt – nur Hochwertiges. Die deutsche Vertoner-Riege liefert durchgehend exzellente Arbeit ab, Pagan Min, Amita, Sabal, Yogi und Reggie werden erst durch ihre Sprecher zu echten Charakteren. Besonders hervorheben wollen wir aber an dieser Stelle die Musik. Rock, indische Popmusik, Märsche oder Elektroklänge zaubern immer die passende, oft spannungstreibende Sounduntermalung hervor. Als wir uns mit Ajay durch eine Heroinfabrik kämpften und im Hintergrund »Jogi« von Panjabi MC lief, mussten wir uns entscheiden: tanzen oder weiter schießen? Wir haben uns dann doch fürs Schießen entschieden und uns den Song anschließend noch mal ohne Spiel drum herum angehört.

Unsympath oder Unsympathin?

Entscheidungen für oder gegen einen der beiden Rebellenführer sind Teil der Missionsstruktur von Far Cry 4. Jedoch haben unsere grundsätzlich schwerwiegenden Entscheidungen keinen wahnsinnig großen Einfluss auf den Spielverlauf. Fällt unsere Wahl auf Amita, müssen wir vielleicht eine Heroinfabrik übernehmen, statt sie zu zerstören. Vielleicht bekommen wir in einem späteren Einsatz dann auch einen nützlichen Tipp, der uns nicht in einen Hinterhalt der Armee geraten lässt, aber das ist es auch schon. Außerdem können wir uns von Fall zu Fall neu entscheiden; einmal für Sabal ein paar Menschenleben zu retten, bedeutet nicht, dass wir für ewig an die Marschroute des jungen Manns gebunden sind. Das klingt nach Beliebigkeit, aber erstens stellt uns das Spiel nicht allzu oft vor die Wahl, und zweitens wird's – wie bereits



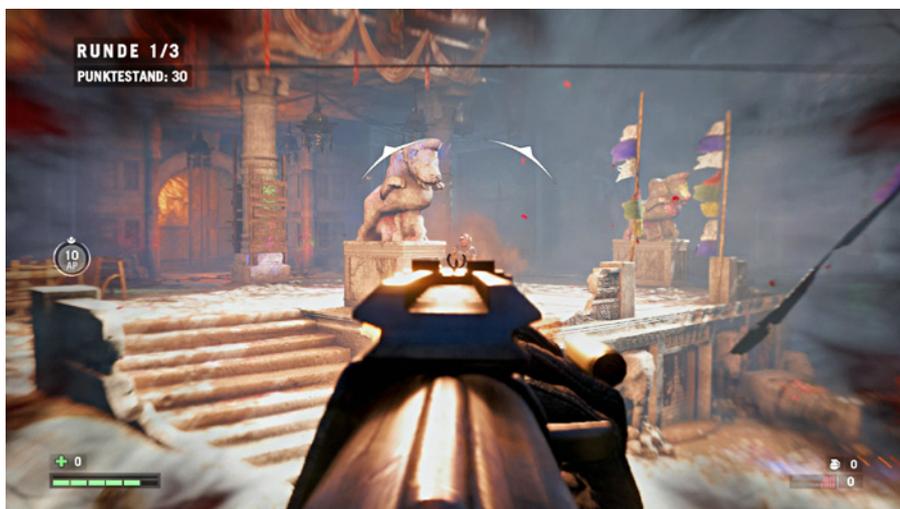
Uplay-Pflicht

Far Cry 4 muss über Ubisofts Uplay-Dienst online aktiviert werden. Dazu ist eine Internetverbindung notwendig. Danach lässt sich das Spiel auch im Offlinemodus starten, ein Weiterverkauf ist allerdings nicht mehr möglich.

nen: Der junge Ajay Ghale reist in den kleinen Himalayastaat Kyrat, um dort die Asche seiner Mutter zwischen den Bergen zu verstreuen. Klappt aber nicht, weil Kyrat ein von einem Bürgerkrieg zerrüttetes Land ist, in dem man nicht einfach mal in Ruhe auf einen Hügel steigen und eine Urne auskippen darf. Vor allem dann nicht, wenn sich einem der selbst ernannte König Pagan Min in den Weg stellt. Der hat nicht nur ein Faible für Verbrechen an der Mode, sondern auch eins für Verbrechen am kyratischen Volk. Und weil Ajay nicht nur gebürtiger Ky-

rater ist, sondern obendrein auch ausgeprägte Freiheits- und Gerechtigkeitsgene in sich trägt, schließt er sich der Rebellenbewegung »Goldener Pfad« an, die bereits seit mehr als einer Dekade gegen Pagan Min, dessen Schurkenfreunde und die königliche Armee zu Felde zieht. Bisher allerdings vergleichsweise erfolglos.

Was unter anderem daran liegen dürfte, dass der Goldene Pfad intern zerstritten ist. Die beiden Rebellenführer Amita und Sabal verfolgen unterschiedliche Pläne für Kyrat. Während Sabal auf Gottheit, Frauenunterdrückung und Armut komm raus die Tradition erhalten möchte, setzt sich Amita für Fortschritt und Wohlstand ein. Letzteres klingt zunächst ja ganz prima, nur die Methoden der jungen Frau lassen Zweifel an ihrem Ansatz aufkommen. Heroinhandel? Eine der ersten Fragen, die uns Far Cry 4 also stellt, ist die folgende: Sind Informationen oder Menschenleben wichtiger? Die Antwort ist so klar wie Kloßbrühe, natürlich



Wer will, kann sich in die neuen und ausufernden Arenakämpfe stürzen.

angedeutet – hinten raus immer schwieriger, einen persönlichen Favoriten zu benennen. Wir dachten allenthalben: Können wir das hier nicht einfach selbst übernehmen? Und zwar gleich nachdem wir dachten: Hach, Ubisoft hat einfach ein Händchen für gute Charaktere und Zwischensequenzen. Nur das Ende zeigt mal wieder wundervoll die Krux der Open-World-Spiele, die weitergehen, wenn die Story erledigt ist. Eine gescheite Antwort auf die Frage, welche Konsequenzen unsere Taten und Entscheidungen (am Schluss sind's gleich zwei) auf die Zukunft Kyrats haben, bleibt uns das Spiel schlicht schuldig. Das macht uns die ansonsten großartige Handlung zum Schluss mild madig.

Amita und Sabal bleiben nicht unsere einzigen Auftraggeber: Teils vorgeschrieben, teils optional treiben wir uns unter anderem auch noch für den irren Waffenhändler Longinus und für die nicht minder irren Junkies Yogi und Reggie in Kyrat herum. Yogi und Reggie sind übrigens unsere heimlichen Lieblinge. Die sind auf so eine sympathische Art durchtrieben, dass man ihnen nicht lange böse sein kann, selbst wenn

Ajay das zumindest stellvertretend für uns versucht. Selbst die Tatsache, dass sie uns mit Drogen vollpumpen und uns wilden Tieren und schießwütigen Spinnern in einer Arena vorwerfen, hält uns nicht davon ab, die beiden immer wieder aufzusuchen. Kenner des Vorgängers dürfen sich zudem auf ein Wiedersehen mit einem alten Bekannten freuen. Der entführt uns in die eisigen Höhen des Himalayas. Blöderweise mittels eines Ladebildschirms. Selbst in die Gefilde der Achttausender reisen dürfen wir nicht, nicht einmal mit dem Vehikel-Neuzugang, dem Gyrocopter. Das Gerät fliegt nur auf eine bestimmte Höhe, schaltet sich nach ein bisschen Warngepiepe und -geblinke einfach ab und sinkt dann automatisch wieder.

Die Formel

Den größten Teil der Zeit treiben wir uns in der lieblichen Herbstlandschaft von Kyrat rum, um dort nach alter Ubisoft-Formel auf (nun teilweise bewachte) Türme zu klettern oder Feindlager einzunehmen. Das geht gewohnt fluffig von der Hand, Far Cry 4 spielt sich genauso flüssig und abwechslungsreich wie der Vorgänger. Letzteres natürlich nur,

wenn wir es so wollen, wir dürfen nach wie vor alle Lager nach unserem Lieblichsschema einnehmen und auf Experimente mit Sprengstoff oder unterschiedlichen Waffen verzichten. Dazwischen retten wir einzelne Kyrater in sogenannten Karma-Events, was uns erstens bessere Preise für Munition beschert und zweitens dafür sorgt, dass wir uns immer bessere Mietrebellen für die Einnahme von Feindlagern bestellen dürfen. Die Mietrebellen sind tatsächlich eine coole Sache, zumindest für die Leute, die auf Heimlichkeit hupen. Denn tanzt erst einmal einer dieser NPC-Kumpels mit Knarre im Anschlag durchs Lager, ist es vorbei mit stilvoller Schleicherei. Da werden ruckzuck alle verfügbaren Alarme ausgelöst, und wer Pech hat, muss sich am Ende nicht nur mit zwei Wagenladungen neuer Gegner rum-schlagen, sondern auch noch mit einem Kampfhelikopter. Wohl dem, der dann einen Raketenwerfer parat hat. Die Helikopter sind eine Eigenheit des nördlichen Kyrats, wo sich die deutlich stärkeren Feinde rumtreiben. Allerdings muss man schon im Süden damit rechnen, dass man flächendeckend unter Mörserbeschuss genommen wird.



Mit dem Gyrocopter geht's in luftiger Höhe über die Landschaft. Auch nach dem hundertsten Mal noch immer eine Show.



Der Goldene Pfad kämpft seit über einer Dekade gegen die Schreckensherrschaft von Pagan Min. Bislang erfolglos.



Um an besondere Orte in Kyrat zu gelangen, müssen wir hin und wieder auch mal besondere Wege nehmen.

Koop und Multiplayer

War der Koop-Modus von Far Cry 3 noch losgelöst vom Hauptspiel, spielt er sich nun mitten im Geschehen ab. Zwei Spieler dürfen nahezu alles in Far Cry 4 gemeinsam erledigen, nur die größeren Missionen muss man nach wie vor allein meistern. Die Lager im südlichen Kyrat zu zweit zu knacken, ist allerdings eine vergleichsweise öde, weil viel zu einfache Angelegenheit. Im Norden wird's schon besser. Ideal fürs Zusammenspiel sind allerdings die neuen Festungen, die mit zig besonders harten Gegnern aufwarten. Solisten werden sich an denen gut die Zähne ausbeißen. Was schade ist, denn wer keine Lust auf

Koop hat, verpasst da einiges. Besser wäre es gewesen, wenn das Spiel den Schwierigkeitsgrad Kyrat-übergreifend anheben würde, sobald man zu zweit unterwegs ist. Das können andere Titel ja auch. Als nette Dreingabe verbuchen wir den Multiplayer-Modus, der mit freischaltbaren Gegenständen, Rängen und asymmetrischen Teams lockt. Allerdings ist die Balance nicht ganz gelungen, die Pfeil- und Bogenfraktion ist den anderen gnadenlos überlegen, weil ein sitzender Pfeil immer tödlich ist und man die Spielfiguren fast nicht mehr sehen kann, wenn sie in die Hocke gehen.



Wenn wir nicht auf Türme klettern und Lager knacken, jagen wir Tiere, mal als kleine Nebenmission, mal um unsere Tragevorrichtungen aufzupeppen. Oder wir pflücken Blümchen, um Spritzen zu bauen. Also alles wie gehabt. Wir danken jedoch dem Gott der Komfortfunktionen, dass Heilspritzen nun automatisch entstehen, sobald wir aus-

reichend grüne Pflanzen eingesammelt haben. Ein gutes Stichwort! Natürlich sammeln wir uns auch sonst wieder einen Wolf: Propagandaplakate, Masken eines Serienmörders, Briefe, Tagebücher. Wer keinen Bock auf derartigen Kram hat, darf sich auf die Haupt- und großen Nebenmissionen konzentrieren. Genug Kohle für neue Waf-

fen, Aufsätze und kugelsichere Westen kommt allemal zusammen. Man muss nur die Kisten, die auf dem Weg liegen, entrümpeln und ein paar Leichen plündern.

Verbesserung im Detail

In den großen Einsätzen entkommen wir im Delirium aus einem Gefängnis und wissen

LCPOWER™
www.lc-power.com

AIRAZOR
SERIES



- Die brandneuen **AiRazor-Gehäuselüfter** von LC-Power
- Inkl. Silikonrahmen für einen schwingungsfreien Kontakt
 - Erhältlich in den Größen 120 mm, 92 mm & 80 mm
 - Hydrodynamische Gleitlager
 - Geräuscharm
 - 4-Pin-PWM

Garantie **3** Jahre





Handlung schlägt Formel

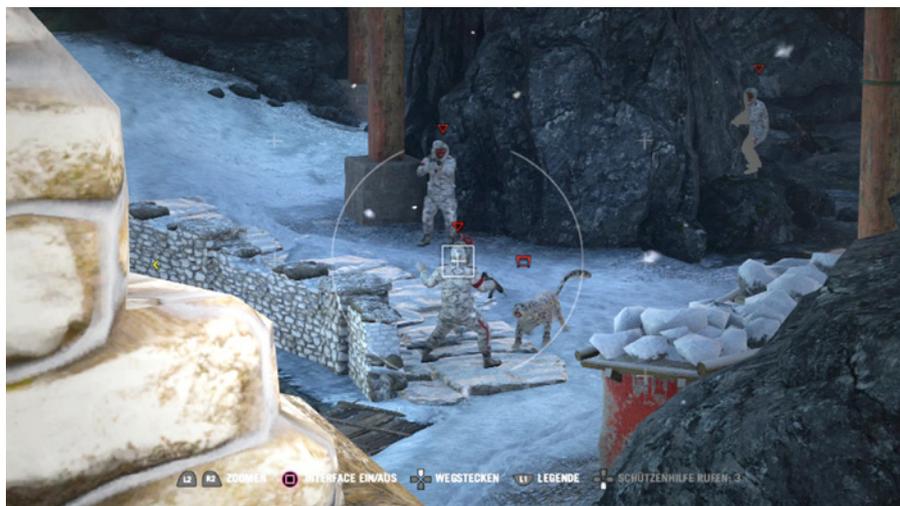
Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Am Ende habe ich oft ein Problem mit Open-World-Spielen. Trotz Storyfinale geht's einfach weiter wie zuvor, als hätte ich keinerlei Einfluss auf die Welt gehabt. Skyrim ist da das Paradebeispiel: Drachen besiegt, aber die Feuerspeier brutzeln munter weiter. Ähnlich läuft's auch in Far Cry 4. Und auch hier ärgert es mich. Dabei hätte es eine weitere Zwischensequenz einfach rausreißen können, die mir zeigt, was anschließend auf der politischen Landesbühne abgeht. Aber bis zu diesem Ärgernis hat mich Far Cry 4 unglaublich gut unterhalten. Ich bin kein krampfhafter Sammler, habe mich also von den vielen Kisten und Masken und Plakaten nicht ablenken lassen, sondern mich auf die abwechslungsreichen Missionen konzentriert und dabei eine packende Handlung mit gut herausgearbeiteten Charakteren erlebt, die denen aus Far Cry 3 in nichts nachstehen. Trotzdem Ubisoft: Das nächste Mal dann vielleicht ein weniger exzentrischer Bösewicht. Und ein weniger formelhaftes Far Cry. Ich habe für die nächsten zehn Jahre genug Tapire gejagt.

die ganze Zeit nicht, ob wir nur träumen oder wirklich von einem bösen Geist bedroht werden, wir kämpfen uns mit einem weißen Tiger durchs so mythische wie malerische Shangri-La, wir retten in einer grandios guten Schleichmission vier Geiseln vor dem sicheren Foltertod und klauen im Anschluss auch noch den Lagerboss, wir besiegen einen Dämon mit Pfeil und Bogen, wir verfolgen in einem Wingsuit eine fliegende Cessna. Die in den Missionen gebotene Abwechslung (Schauplätze, Anforderungen, schleichen, ballern) lässt uns immer wieder vergessen, wie gewohnt repetitiv das Geschehen sonst in großen Teilen ist. Auch wenn Ubisoft viele Detailverbesserungen vorgenommen hat. Etwa die bereits erwähnten bewachten Türme. Oder die automatisch entstehenden Heilspritzen. Oder der Gyrocopter, der uns trotz seiner Höhen-



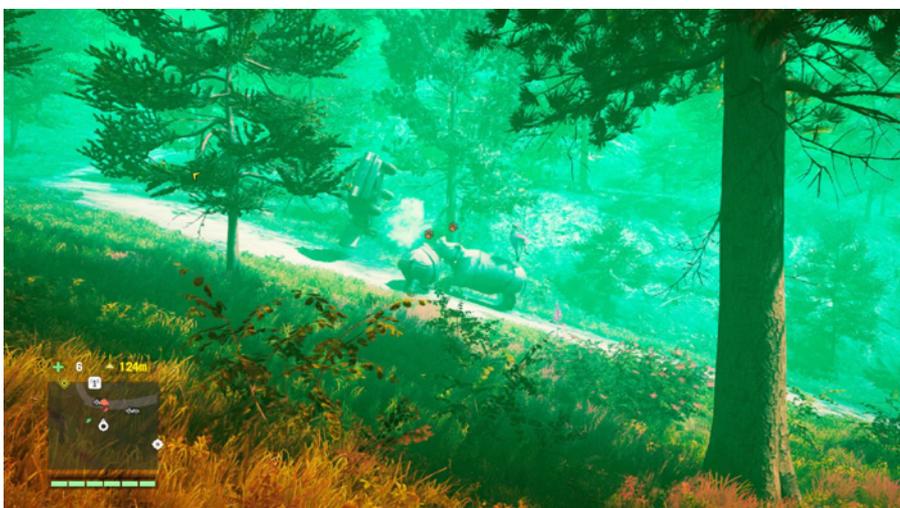
Die Türme sind nun an Pagoden erinnernde Holzbauten. Sie senden Pagan Mins Propagandanachrichten und müssen allein schon deswegen erobert werden.



Durch unsere Kamera beobachten wir, wie der Schneeleopard, den wir mit einem Fleischklumpen angelockt haben, Stress unter den Gegnern verbreitet.

angst doch deutlich schneller über die Karte bringt, als es jedes Auto könnte. Apropos Auto, da gibt's gleich drei hübsche Neuerungen zu verbuchen. Zum Ersten das praktische Navi: Haben wir ein Ziel markiert, präsentiert uns die Minimap nun die schnellste Route dorthin. Großräumiges Verfahren oder ständige Blicke auf die große Karte gehören damit der Vergangenheit an. Zum

Zweiten der zuschaltbaren Autopilot, der immer dann recht nützlich ist, wenn wir aus dem fahrenden Auto jemanden über den Haufen ballern wollen. Unser Wagen bleibt selbst dann stabil auf der Straße, wenn wir aus dem hinteren Fenster schießen. Zum Dritten der Radiomoderator. Der ist in seinem schmutzigen Anarchostil fast durchgehend super. Einziger Wermutstropfen: Es gibt nicht allzu viele Variationen. Wenn man die Hauptmissionen lange links liegen lässt, wiederholen sich seine kleinen Sendungen recht schnell. Der Mann nimmt nämlich gerne Bezug aufs aktuelle Geschehen in Kyrat und freut sich beispielsweise ein mittelgroßes Loch in den Bauch, wenn wir mehr als die Hälfte der Türme eingenommen haben. Die dienen dieses Mal nicht nur dazu, die Karte aufzudecken, sondern sind als Teil von Pagan Mins Propagadanetzwerk in der Handlung verortet. Und je weniger Türme Pagan zur Verfügung stehen, desto mehr Hörer gewinnt der Piratensender »Freies Kyrat«. Dass wir nun oben drein nicht nur Tiere aus ihren Käfigen entlassen, sondern gleich mit Köderfleisch anlocken und für uns kämpfen lassen können, ist eine feine Sache, immerhin lenken die Viecher besonders aufmerksame Wachen prima ab, und wir können die lästigen



In Far Cry 4 sind wir dauernd high. Hier müssen wir uns im Delirium und ohne Waffen durch die Landschaft schlagen. Aggressive Rhinos umgehen wir da besser weitläufig.

Ausgewählte Bewohner Kyrats



Pagan
Pagan Min ist der selbst ernannte König von Kyrat. Zweifelhafter Humor und Grausamkeit kennzeichnen ihn.



Amita
Amita steht im Goldenen Pfad für Fortschritt. Sie will Kyrat Wohlstand und Bildung bringen, jedes Mittel ist ihr dabei recht.



Sabal
Sabal ist trotz seiner jungen Jahre ein verbissener Traditionalist, der die Kyrater am liebsten den ganzen Tag beim Beten sieht.



Yogi und Reggie
Yogi und Reggie haben es sich in Ajays Elternhaus bequem gemacht und missbrauchen den Helden für ihre Drogenexperimente.

Alarme in den Lagern oft unbehellig deaktivieren. Elefantenritte mit vielen Feinden vor dem Rüssel geben den Actionsequenzen noch mal zusätzliche Würze, die Dickhäuter sind für unseren Geschmack aber fast schon etwas zu mächtig. Die kippen auch nach minutenlangem Beschuss nicht um.

Bewegung zwischen den Bergen
Kyrat! Der kleine Staat ist am Ende der heimliche Star des Spiels. Nachdem wir uns in etlichen anderen Titeln inzwischen an Palmen und Südseeinseln sattgesehen haben, entzückt uns Far Cry 4 geradezu mit seinen herbstlichen Tälern, sich wiederholende Versatzstücke und eine zumindest aus der Luft recht geplant wirkende Flora hin oder her. Da wiegen sich bunte Bäume in den Luftwirbeln unseres Gyrocopters. Da trotten Rhinos und Elefanten über Opiumfelder. Da rauschen Bäche die Hänge hinab. Da zielt eine riesige Tempelanlage eine Felswand. Nur wie raufkommen? Weil Kyrat

nun mal zwischen Achttausendern liegt, geht's auch in dem kleinen Staat ständig rauf und runter. Viele Hänge lassen sich nicht überall erklimmen, sondern müssen bis zu einer Passstraße umrundet werden. Oft finden wir auch Vorrichtungen, an denen wir unseren neuen Seilhaken nutzen können, um abkürzend rauf- oder runterzuklettern. Die teilweise mühsam zu nehmende Topographie gibt den Entwicklern aber auch Platz für hübsche Leveldesign-Spielereien. Einige Berge meistern wir durch ein (mehr oder minder gut verstecktes) Höhlensystem. In so mancher langweilig scheinenden Klamm verbirgt sich ein Blumentepich für Spritzenjunkies. Um ins märchenhafte Shangri-La zu gelangen, müssen wir immer erst eine gut verborgene Schriftrolle auftreiben. Je weiter wir in den Norden vordringen, desto rauer wird die Landschaft. Und ja, ein bisschen Schnee bekommen wir dann auch außerhalb der Himalayamissionen unter die Füße. **PET**



Das Skillssystem wurde etwas entschlackt, es gibt jetzt nur noch zwei Fertigkeitenbäume.

TERMIN 18.11.2014 PREIS 55 Euro USK ab 18 Jahren

Far Cry 4

Publisher Ubisoft
Entwickler Ubisoft Montreal
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Uplay

GENRE-CHECK ACTION

»Großartige Story, die am Schluss vieles unkommentiert lässt.«

SPASS	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
SZENARIO	realistisch		fiktiv
FREIHEIT	linear		offene Welt
HANDLUNG	einfach		komplex
GEWALT	keine		brutal
SPIELABLAUF	Action		Taktik

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Capture the Flag (10), Bombenlegung (10) Koop (2)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER noch nicht bekannt
SERVERVERSUCHE intern MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
WERTUNG Befriedigend

Der Koop macht Spaß, allerdings ist er die meiste Zeit zu leicht.

GRAFIK

- Wunderschöne Täler
- Tag-Nacht-Wechsel
- Schicke Explosionen
- teils hakelige Animationen
- Wie scharf sind die PC-Texturen?
- Plöppen Objekte wie auf den Konsolen auf?

SOUND

- knackige Waffensounds
- erstklassige Sprecher
- nette Effekte
- immer großartige Musikuntermalung
- nicht immer lippensynchron

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- viele Heilpflanzen
- faire Checkpoints
- knackige Lager im Norden
- Festungen fast nur im Koop zu knacken
- hin und wieder mild unfair (Helikopter)

ATMOSPHERE

- dynamische Events
- glaubhafte Tierwelt
- starke Zwischensequenzen
- Anarcho-Radioübertragungen ...
- ... die sich wiederholen
- oft menschenleer

BEDIENUNG

- eingängiges Shooter-Gameplay
- komfortable Schnellreise
- gute Fahrphysik
- Wie sehen die Menüs auf dem PC aus?
- Gibt's wie beim Vorgänger wieder nur einen Speicherstand?

UMFANG

- viele Haupt- und größere optionale Nebenmissionen
- etliche kleinere Aufgaben
- fordernde Arenakämpfe
- zig sammelbare Gegenstände
- in Kisten nur Geld und Schrott

LEVELDESIGN

- mal schleichen, mal ballern
- abwechslungsreiche Missionsorte
- Welt schon zu Beginn nahezu frei begehbar
- gut versteckte Orte
- lange Wege trotz Gyrocopter und Schnellreise

KI

- schön aggressiv
- ruft Verstärkung
- setzt Granaten sinnvoll ein
- geht in Deckung
- bemerkte Leichen
- nützliche Mietrebelln
- Gegner lassen sich leicht austricksen

WAFFEN & EXTRAS

- riesiges Waffenarsenal
- Waffen lassen sich verbessern
- Fahr- und Fluggerät
- 48 Fähigkeiten
- viele Waffen sind unnötig

HANDLUNG

- Held gut in Spielwelt verortet
- brillante Gegenspieler
- facettenreiche Verbündete
- Wow-Momente
- knifflige Entscheidungen ...
- ... die am Schluss unkommentiert bleiben

Fesselndes Himalaya-Abenteuer.

8?

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT 30 Stunden

MINIMUM: Phenom II X4 955, 4 GB RAM, 30 GB Festplatte
 Core i5 750, GeForce GTX 460, 30 GB Festplatte
 STANDARD: Core i5 2400S, AMD FX 8350, R9 290, 4 GB RAM, 30 GB Festplatte
 OPTIMUM: Core i5 360K, AMD FX 990, GTX 580Ti, 8 GB RAM, 30 GB Festplatte