

40 Seiten

„Far Cry 2“ pur:

SCHAKAL-JAGD!

DIE VERZWICKTE STORY

LEICHT VERSTÄNDLICH ERKLÄRT

AFRIKANISCHE HÖLLE

REISE DURCH DIE 50 KM² GROSSE

„FAR CRY 2“-WELT

DIE SAVANNE BRENNT!

DAS SIND DIE BRANDGEFÄHR-

LICHEN MISSIONSTYPEN

FREUNDE FÜRS LEBEN

SO FUNKTIONIERT

DAS KAMERADEN-FEATURE

DER MAP-EDITOR

EINE MEHRSPIELER-WELT IN EINER

STUNDE ERSCHAFFEN



UBISOFT



INHALT

| | |
|-----------------------------------|----|
| Cover | 1 |
| Inhalt | 2 |
| Vorwort | 3 |
| Collector's Edition | 4 |
| Story | 5 |
| Gameplay | |
| Immersions-Effekt | 8 |
| Hauptcharaktere | 12 |
| Kameraden-Feature | 15 |
| Missionstypen | 17 |
| Waffen & Gadgets | 20 |
| Fahrzeuge | 23 |
| Afrika-Reise der Entwickler | 26 |
| Dunia-Engine | 28 |
| Afrika im Spiel | 30 |
| Ubisoft Montreal | 33 |
| Multiplayer | 35 |
| Technik | |
| Map Editor | 37 |
| Far Cry 2 Benchmark Tool | 39 |
| Gewinnspiel | 40 |

Impressum

Herausgeber:
Ubisoft GmbH
Adlerstr. 74
D-40211 Düsseldorf
www.ubisoft.de

Produktion, Redaktion, Layout:
eleven media GbR
Kapellenweg 11
D-97273 Kürnach
company@eleven-media.com

Anmerkung: Für die optimale Nutzung des Magazins empfehlen wir den Acrobat Reader 9 und den Flash Player 10.

Bei Fragen und technischen Problemen E-Mail an mail@eleven-media.com schicken

Disclaimer (bitte klicken)

Übersetzung und Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.

© Ubisoft Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Far Cry® und das Ubisoft-Logo sind Warenzeichen von Ubisoft Entertainment in den USA und/ oder anderen Ländern. Basiert auf dem originalen Far Cry® von Crytek, unter Regie von Cevat Yerli.



Far Cry 2 ist ab dem
23. Oktober erhältlich



Für PC, Xbox360 und PlayStation3.
Auch als Collector's Edition erhältlich.

VORWORT

Willkommen in Afrika!



Hi Leute,

meine Name ist Louis-Pierre Pharand. Ich bin der Producer von "Far Cry 2". Es freut mich, dass ihr euch dieses interaktive Magazin heruntergeladen habt, das wir produziert haben, um euch das Shooter-Abenteuer im Detail zu erklären.

Ich bin mir sicher, dass diejenigen unter euch, die "Far Cry 2" bereits kennen, viele neue Dinge erfahren werden. Ist euch unser Spiel und die Welt, in der das Abenteuer stattfindet, vollkommen neu, dient euch das Magazin als Einstiegshilfe und Reiseführer zugleich.

Wir erklären euch alle Gameplay-Features ausführlich und blicken mit euch gemeinsam hinter die Kulissen von "Far Cry 2". Die meisten Dinge, die ihr auf den folgenden Seiten lest, bringen euch im Spiel den ein oder anderen Vorteil. Versprochen!

Und nun geht den "Schakal" jagen, los geht's!

Ever Louis-Pierre "LP" Pharand

Die Collector's Edition

QUEEN OF AFRICA

Die Collector's Edition ist für für PC, PlayStation 3 und Xbox360 erhältlich! Der Inhalt bietet neben dem Shooter jede Menge Dinge, um so richtig in das Spiel einzutauchen.

PC, PlayStation3 oder Xbox360 - die Collector's Edition befindet sich in einer exklusiven, zum Spiel passenden Holzbox



Unterhaltsam und informativ zugleich: die Making-of-DVD



Ein echter Hingucker: das "The Art of Far Cry 2"-Artbook



Als ausgesprochen nützlich erweist sich die mit Symbolen versehene Karte der 50 Quadratkilometer grossen Spielwelt



Zur Collector's Edition gehört das ebenso limitierte "Far Cry 2"-T-Shirt

Ganz großes Action-Kino

IM JENSEITS VON AFRIKA

Die ausgetüftelte Storyline von "Far Cry 2" geht tief unter die Haut, sie berührt den Spieler und bietet jede Menge Dramaturgie.



Far Cry 2" ist mehr als ein Ego-Shooter. Es ist ein spielbarer Action-Thriller aus der Ego-Perspektive. Das Spiel ist eine rund 50 Stunden andauernde Jagd nach einer einzigen Person, die im Alleingang ein ganzes Land ins Unglück gestürzt hat. Die Rede ist vom so genannten „Schakal“.

Er ist ein Krimineller, ein Waffenschieber, ein Kriegstreiber. Der Schakal versorgt in einem kleinen afrikanischen Staat die United Front for Liberation and Labour (UFL) und die Alliance for Popular Resistance (APR) mit allen

möglichen Waffen. Beide Parteien kämpfen verbissen um die Vorherrschaft im eigenen Land. Und er profitiert natürlich immens davon.

Der Krieg wäre von einem Tag auf den anderen vorbei, würde der „Schakal“ ausgeschaltet werden. Deswegen werdet ihr als Söldner angeheuert, der die Fährte aufnehmen und den Waffenhändler zur Strecke bringen soll. Doch wem darf man bei der Suche vertrauen? In diesem Land ist sich jeder selbst der Nächste. Und jede Kontaktperson könnte zum Netzwerk des „Schakals“ gehören...

VIDEO DER „SCHAKAL“ WIRD GEJAGT

FARCRY 2

PLAY

STOP



Noch mehr Videos gibt's auf Ubisoft TV

Wer ist der Schakal?

Seinen echten Namen kennt niemand. Bekannt ist nur, dass der gebürtige U.S.-Amerikaner hemmungslos gegen die Waffenembargos der U.N. verstößt. Derzeit treibt er in einem kleinen afrikanischen Staat sein Unwesen, wo er zwei Fraktionen, die sich bekriegen, mit Kriegsggerät versorgt.



Der Teufelskreis

Ein todgefährliches Beziehungsgeflecht: Diese vier Parteien treiben die Handlung in „Far Cry 2“ voran und sorgen für viele Überraschungen

Der „Schakal“
versorgt die APR
mit Waffen



Der „Schakal“

Der „Schakal“ versorgt
die UFL mit Waffen



Die APR und UFL kämpfen mit den Waffen
des „Schakals“ um die Vorherrschaft im Land.

Der Söldner soll den
„Schakal“ zur Strecke brin-
gen, damit die APR und UFL
aufhören sich zu bekriegen.

Die APR erteilt dem
Söldner Aufträge, damit
er die UFL schwächt.
Gleichzeitig erfährt man
mehr über den Schakal.



Der Spieler

Die UFL erteilt dem Söldner
Aufträge, damit er die APR
schwächt. Gleichzeitig erfährt
man mehr über den Schakal.

Für mehr Infos mit
der Maus über die
Hand fahren



Die Far Cry 2-Formel



Blood Diamond
Action-Thriller über Diamantenschmuggel im vom Bürgerkrieg zerrütteten Sierra Leone

Herz der Finsternis

Berühmte Romanerzählung von Joseph Conrad aus dem Jahr 1902



Apocalypse Now

Der auf Conrads Erzählung basierende Film von Francis Ford Coppola



Ubisoft Montreal

Assassin's Creed, Prince of Persia, Splinter Cell - eines der besten Entwickler-Studios weltweit



Für die Handlung haben sich die Ubisoft-Autoren vom berühmten Roman „Herz der Finsternis“ (engl. Originaltitel: „Heart of Darkness“) inspirieren lassen. Die Skrupellosigkeit und das Verhalten des „Schakals“ erinnert an den Bösewicht aus der Erzählung. Statt dem ausbeuterischen Elfenbeinhandel steht der moderne Waffenschmuggel und das Geschäft mit Diamanten im Mittelpunkt.

Das PC- und Videospiel-Abenteuer zieht mit seiner einzigartig inszenierten Dramaturgie in seinen Bann. Mit jeder neuen Aufgabe, mit jedem Telefonat, mit jedem weiteren Gespräch wird die Spur,

die zum „Schakal“ führt, immer heißer. Da es weder Gut noch Böse gibt, muss man sich auf dem Weg dorthin immer auf die Seite schlagen, die den größten Vorteil bringt – ein absolut lebensgefährlicher Drahtseilakt!

Als weitere Komponente haben die Entwickler ihre persönlichen Eindrücke ins Gameplay einfließen lassen, die sie während ihrer Studienreise in Kenia gesammelt haben.

„Wir haben sehr viel Korruption gesehen. Es ist einfach eine andere Welt als unsere. Das haben wir natürlich inhaltlich verarbeitet“, meint L.P. Phanard. Er ist der Producer von „Far Cry 2“.



Der „Immersions“-Effekt

EINE FRAGE DER EHRE

Mit einem Schule machenden System fesselt das gesamte Konzept den „Schakal“-Jäger. Es bindet ihn an das Spiel und an die Welt, in der „Far Cry 2“ stattfindet.

W

enn die „Far Cry 2“-Entwickler über ihr Spiel sprechen, fällt in regelmäßigen Abständen das Wort „Immersion“. Mit diesem schmissigen Begriff meinen die Macher das Einswerden mit der Spielwelt, das vollkommene Eintauchen ins virtuelle Afrika. Das „Immersions“-Prinzip zieht

sich wie ein roter Faden durch „Far Cry 2“. Das Besondere daran: Dieser Effekt spielt sich zum Teil auf dem Bildschirm, zum Teil im Kopf des Spielers ab. Zum Einswerden mit der Spielwelt gehört die Ego-Perspektive.

Sämtliche Ereignisse erlebt man durch die Augen des Hauptcharakters. Das fängt bei den Unter- ▶▶

VIDEO

IMMERSION

FARCRY2

PLAY

STOP

haltungen an und hört beim auf die Uhr schauen und Schlafengehen auf.

Es dauert nicht lange und man hat die Rolle des Söldners verinnerlicht. Man passt sich schnell dem politischen Klima an. Durch die Situation im Land ist dieses natürlich widrig. Ein Menschenleben ist wenig wert, Korruption bestimmt den Tagesablauf und der scheinbar niemals enden wollende Krieg prägt die ostafrikanische Kulisse. Diese Umstände nimmt man einerseits mit dem bloßen Auge, die hitzige Stimmung andererseits mit dem Unterbewusstsein wahr – das ist „Immersion“.

Aus diesen Eindrücken leitet man viele Aktionen ab. Mit einem permanenten Gefühl des Misstrauens bewegt man sich durch die Städte, in denen Waffenstillstand herrscht. Man ordnet sich unter, weicht den Blicken der Aggressoren aus. Außerhalb dieser Zonen ist man jedoch Freiwild. Man muss mit der Angst leben, von Anhängern der APR oder der UFLG gejagt zu werden. „Far Cry 2“ wird mit Absicht zum Psychospiel.

Die „Immersion“ kommt auch anderweitig zum Tragen: Es gibt weder ein stereotypes Gut noch ein gleichförmiges Böse. Man muss die Grenzen zwischen Un- ▶▶

Gewissensbisse?!

Wird der allerbeste Freund angeschossen, wird man vor die Entscheidung gestellt: Leben oder sterben lassen?

A. Kamerad eiskalt zurück lassen

B. Kamerad Pistole in die Hand drücken...

Was tun...?

... Wenn der Kamerad schwer verletzt am Boden liegt? Man kann ihn mit einer Spritze heilen, ihm die Waffe in den Hand geben, damit er sich das Leben nimmt, oder einfach liegen lassen. Wichtig: Jede Entscheidung beeinflusst den weiteren Spielverlauf!

C. Kamerad sofort heilen



recht und Gerechtigkeit selbst ausloten, um ans Ziel zu kommen... Sprich, den „Schakal“ finden. Für diese Mission sind alle Mittel und Wege recht. Es gibt keine Patentlösung fürs Gelingen, vielmehr muss man sich mit der gesamten Umwelt arrangieren.

„Far Cry 2“ wirft an vielen Stellen bewusst moralische Fragen auf. Das Spiel spielt mit Ihnen, während Sie das Spiel spielen. Das gehört ebenfalls zum „Immersion“-Konzept dazu. Es wird zur Kopfsache, wenn man innerhalb weniger Sekunden entscheiden muss, ob man einen treuen Weggefährten unter Einsatz des eigenen Lebens aus der Schusslinie zieht oder ihn (schweren Herzens) seinem eigenen Schicksal und dem Gegner überlässt.

Ein Klick auf die Maustaste oder einen Druck auf den Button ist schnell ausgeführt – doch was für Konsequenzen und Kettenreaktionen lösen solche nur den Bruchteil einer Sekunden dauernden Aktionen aus? Durch die „Immersion“ nimmt man seine Rolle ernst. Es wird deshalb (voraus-)überlegt und agiert statt reagiert. Dadurch wird „Far Cry 2“ nicht nur gespielt, man lebt es. Und das mehr als 50 Stunden lang...

Immersion heißt auch...

..., dass die Anzeigen nur bei bestimmten Aktionen zu sehen sind, ansonsten bleibt der Bildschirm frei von jeglichen Infos.

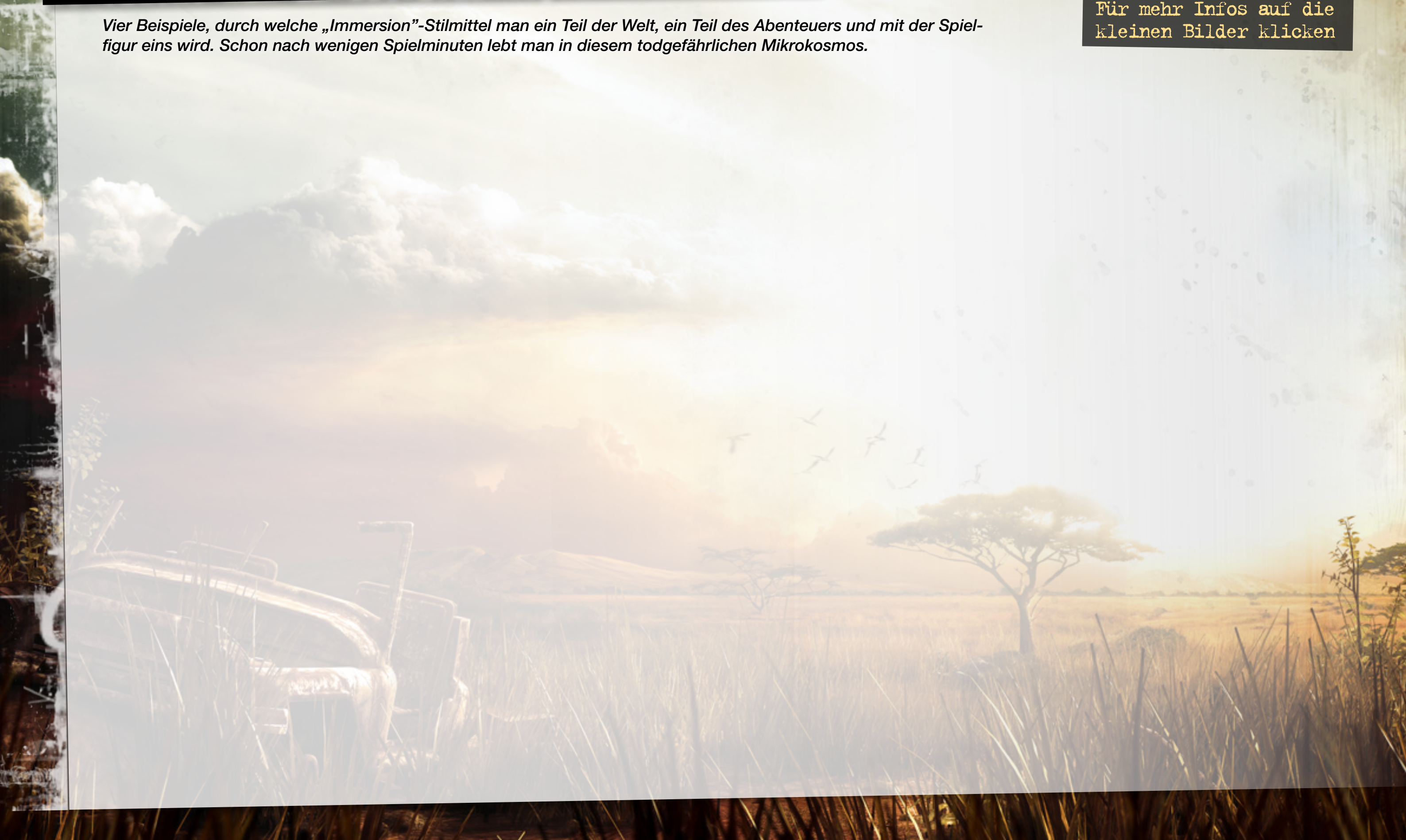


Für mehr Infos mit der Maus über die Punkte fahren

So taucht man in die „Far Cry 2“-Welt ein...

Vier Beispiele, durch welche „Immersion“-Stilmittel man ein Teil der Welt, ein Teil des Abenteuers und mit der Spielfigur eins wird. Schon nach wenigen Spielminuten lebt man in diesem todgefährlichen Mikrokosmos.

Für mehr Infos auf die kleinen Bilder klicken



Die Hauptfiguren

DIE GUTEN UND DIE BÖSEN

Auf den folgenden Seiten erfährt man alles Wissenswerte zu den spielbaren Charakteren, die zur Auswahl stehen, den wenigen Verbündeten, und den Großkunden des „Schakals“.

Die glorreichen Neun

D

ie tragischen Rollen sind in „Far Cry 2“ fest vergeben. Das einzige, was verschwimmt, sind die Grenzen zwischen Recht und Unrecht. Das ist so gewollt. Dazu trägt auch der Hauptcharakter, den ihr auswählt, einen großen Teil dazu bei...

Der Held in „Far Cry 2“ seid ihr – obwohl ihr vor Spielbeginn zwi-

schen neun Charakteren auswählen dürft, deren Lebensläufe sich unterschiedlicher kaum gestalten können. Das ist ein Teil des „Immersions“-Konzepts, das sich in „Far Cry 2“ gleich in den ersten Spielminuten vollends entfaltet.

Egal ob ihr euch für einen ausgemusterten U.S.-Marine oder einen ehemaligen Angehörigen der Irischen Republikanischen Armee

Für mehr Infos mit der Maus über die Pfeile fahren



Addi Mbantuwe ist eine tatkräftige Person. Er will die APR um jeden Preis besiegen.



Oliver Tambossa hat das Militär des Landes als Rückhalt. Dennoch benötigt er Waffen vom „Schakal“.

Oliver Tambossa

Die Alliance of Popular Resistance steht unter der Leitung von Major Oliver Tambossa. Er hat in der Zeit vor dem Bürgerkrieg das gesamte Militär im Land befehligt.



Addi Mbantuwe

Die United Front for Liberation and Labour wird von Addi Mbantuwe und seinem Genossen Dr. Leon Gakumba geführt. Mbantuwes Stimme dringt an vielen Kontrollpunkten aus dem Äther – ihm gehört der Sender Liberation Radio.



entscheidet - man adoptiert im Story-Modus für 50 Stunden oder mehr den Körper der ausgewählten Figur, man geht förmlich eine Symbiose ein und macht sich auf die lebensgefährliche wie auch verzwickte Suche nach dem „Schakal“.

„Wir haben sehr viel Wert darauf gelegt, dass alle Spielfiguren glaubhaft rüberkommen“, erklärt „Far Cry 2“-Produzent L.P. Pharrand. „Deshalb arbeiteten wir mit einem Experten zusammen, der für uns Vorträge über Söldner abhielt, die in Afrika ihrem Geschäft nach-

gehen. Erst danach haben wir die Biografien und das Aussehen der Figuren erstellt“.

Die zur Auswahl stehenden Personen haben alle die gleichen Fähigkeiten, aber vollkommen unterschiedliche Wesenszüge.

Wie unterschiedlich diese sind, merkt man, wenn man sich mit ihnen unterhält. Denn die Charaktere, die nicht als Spielfigur ausgewählt wurden, tauchen NPCs als und als Questgeber im Abenteuer auf.



„Schakal“- Tonbandaufnahmen

Die 16 Aufnahmen, in denen der skrupellose Wafenhändler spricht, müssen aufgestöbert werden. Man ist erstaunt, erschüttert und erbost, was der „Schakal“ so alles von sich gibt. Reuben Oluwagambi nahm die Gespräche auf...

PLAY STOP



Wissenswert: Oftmals wird getuschelt, bevor man einen Raum betritt. Solche Unterhaltungen können Informationen über den Aufenthaltsort des „Schakals“ beinhalten.



Zwei von ihnen mimen sogar den besten und den zweitbesten Freund. Unter anderem helfen diese einerseits bei den Hauptmissionen, andererseits treten sie selbst ins Fettnäpfchen und benötigen an Ort und Stelle Hilfe. Diese Freundschaften sind mit einem ausgetüftelten Reputationssystem verbunden, das sich mit der Zeit weiterentwickelt. „Man wird es kaum schaffen, den

Titel zweimal so zu spielen, dass die Quests beim zweiten Mal in der gleichen Reihenfolge stattfinden“, sagt Producer L.P. Pharand. „Far Cry 2“ ist vollkommen non-linear aufgebaut. Abhängig davon, welche Missionen man ausführt oder ablehnt, wem man das Leben schenkt oder auch nimmt oder mit wem man sympathisiert - das Abenteuer nimmt immer einen anderen Lauf.

WAR UNLIMITED

MY JOURNEY THROUGH A WARZONE

a blog by Reuben Oluwagambi

ABOUT

Reuben Monday-Oluwagambi

Reuben Oluwagambi is a freelance correspondent reporting from Port Selao.

MORE

RECENT POSTS

Refugees pay for faction abuses

"I have them!"

Interview # 3 - The Jackal

A 'friendly' drive

Interview # 2 - The Jackal

Interview # 1 - The Jackal

I've found him

Still searching

No sign of Jackal

I met the Jackal

NEWS LINK

The Guardian

The New York Times

Mail & Guardian

International Herald Tribune

ARCHIVES

September 28, 2008 - October 4, 2008

September 21, 2008 -

September 27, 2008

Septem

Septem

Septem

Septem

Refugees pay for faction abuses

October 01, 2008

Near Port Selao

Today was the first time I walked the town all morning and saw nothing but mercenaries. They're patrolling the main street; they lean against cars idly chattering about nothing. Gone are the stranded citizens, those poor and destitute refugees left behind after the massive exodus back in May.

[Continue reading "Refugees pay for faction abuses" »](#)

Reuben - October 1, 2008 | [Permalink](#) | [Comments \(9\)](#) | [TrackBack \(0\)](#)

"I have them!"

September 28, 2008

Near Port Selao

I can't believe it. I've been furiously scribbling notes for the past 2 hours trying desperately to recall every word the Jackal said to me over our last three interviews.

CONTACT ME

reuben.oluwagambi@gmail.com

PHOTOS



10/01/08



09/23/08

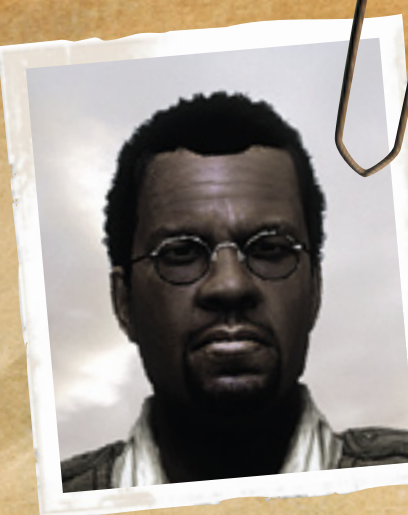


09/10/08

Reubens Blog

Gleich zu Spielbeginn trifft man den 34-jährigen Korrespondenten Reuben Oluwagambi. Er händigt euch eine der 16 berühmt-berüchtigten „Schakal“-Tonbandaufnahmen aus. In dem realen online-Blog schreibt Oluwagambi über die Situation im Land, über die APR und die UFL und seine Treffen mit dem „Schakal“. Wer den Blog liest, erfährt mehr Zusammenhänge!

ZUM BLOG



Das Buddy-System

GUTE FREUNDE KANN NIEMAND TRENNEN!

Das Zusammenspiel mit den CPU-gesteuerten Freunden stellt in „Far Cry 2“ eines der wichtigsten Gameplay-Element dar. Die CPU-Sidekicks zeigen sich für jeden Support ausgesprochen erkenntlich.

E

iner für alle, alle für einen! So lautet die Devise in „Far Cry 2“. Die Charaktere, die nicht als Spielfigur ausgewählt werden, übernehmen im mörderischen Afrika-Abenteuer viele andere wichtige Aufgaben. Sie sind Auftraggeber, Retter in der Not, geben Rücken- deckung und vieles mehr.

Der Kontakt zu den Kameraden muss gepflegt werden. Ganz nach dem Prinzip „eine Hand wäscht die andere“ zahlt es sich immer aus, den vielfältigen Bitten und Anfragen dieser NPCs nachzukommen. Auch wenn das mehr Arbeit, mehr

Kampf und noch viel mehr Risiko bedeutet!

Hier muss man zwischen dem besten und dem zweitbesten Freund unterscheiden. Der Busenkumpel Nr. 1 bietet alternative, oftmals erleichternde Lösungswege für eine schwere Hauptquest an. Folgt man seinem Angebot, stattet er als Dankeschön die Unterschlüpfe mit hilfreichen Gegenständen aus.

In den Zusatzmissionen, die abschnittsweise vor, während und nach einem Hauptauftrag stattfinden, geht man gemeinsam gegen weitere APR- und UFL- Schergen

Freunde fürs Leben!

Für mehr Infos auf
die Buttons klicken

Die Kameraden-Questtypen



Für mehr Infos auf die Buttons klicken

vor – dadurch gestaltet sich der Hauptauftrag einfacher. Das kann ein klassisches Ablenkungsmanöver, die Schwächung der Moral der feindlichen Truppe oder die Organisation eines Hinterhalts sein.

Hierbei geraten die Kameraden oftmals in Schwierigkeiten: Sie werden bei Feuergefechten lebensgefährlich verletzt, da sie versuchen, sich gegen eine Überzahl von APR- oder UFL-Ähnlichen zu behaupten.

In so einer Situation muss man entscheiden, ob man den Kameraden im Kugelhagel gleich an Ort und Stelle verarztet, ihn den Freitod wählen lässt oder ihn sogar oder eiskalt im Stich lässt. Was tun? Entscheidet man sich für eine der letzten zwei genannten Optionen, fallen der Support und die Quests des Kameraden weg, die Jagd nach dem „Schakal“ gestaltet sich von nun ein Stück weit komplizierter. ■

Wissenswertes zum Buddy-System

1.) Die Kontaktpflege zu den Buddys ist wichtig! Je öfters man mit den Personen interagiert, desto grösser wird deren Einsatzbereitschaft.

2.) In einem der Unterschlüpfe hält sich zumeist der zweitbeste Buddy auf. Hier stellt man sicher, dass dieser als Retter in der Not einspringt, wenn man getroffen am Boden liegt.

3.) Ein Buddy-Zusatzauftrag kann in mehrere Abschnitte unterteilt sein, so dass man vor, während und nach einer Hauptmission in Aktion treten muss.

4.) Neben den Buddy-Zusatzaufträgen gibt es noch die Buddy-Sidequests. Hier hilft man den Personen, ihre „Alltagsprobleme“ erfolgreich zu bewältigen.

5.) Auf neue Buddys stösst man, indem man bestimmte Missionen annimmt. Meistens muss man diese Personen aus einer misslichen Lage befreien.

6.) Wichtig! Lässt man einen schwerverletzten Buddy im Krisengebiet zurück, endet dessen Questreihe und dessen Support abrupt.

7.) Wird man selbst im Kampf schwer verwundet, eilt der zweitbeste Freund zu Hilfe. Anschliessend gibt er kurz Rückendeckung.

8.) Im Spiel freundet man sich mit mehreren Buddys an. Das gegenseitige Vertrauen und die Reputation sind unterschiedlich stark ausgeprägt.



Die Missionstypen in „Far Cry 2“

SÖLDNER ZWISCHEN ZWEI FRONTEN

Mit einem ausgeklügelten Verwirrspiel sucht man eifrig nach dem „Schakal“ und verwischt dabei die eigenen Spuren.

Die Jagd nach dem schlitzohrigen „Schakal“ dauert 50 Stunden oder länger. Wie ein Doppelspion führt man Aufträge sowohl für die APR- als auch die UFL- Fraktion aus, um die Spur des Waffenschleppers nicht zu verlieren. Beide Parteien haben keine Ahnung, dass man sie gegenseitig ausspielt und erheblich schwächt.

Hat man von der APR oder UFL einen Auftrag (Haupt-Quest) angenommen, klingelt fast immer das Mobiltelefon. Am anderen

Ende äußert einer der Buddys sein persönliches Anliegen. Solche Sidequests stehen in direkter oder indirekter Verbindung mit den Hauptmissionen (mehr dazu auf Seite 19). Führt man diese gewissenhaft aus, gestaltet sich die eigentliche Mission einfacher.

In dem afrikanischen Land hat sich außerdem der Untergrund formiert. Die Widerstandsbewegung vertritt die Interessen der Leid geplagten Bevölkerung und verfügt über einen großen Vorrat an Malaria-Tabletten, von denen man abhängig ist. Denn Sie lei- ▶▶

SPIELSTATISTIKEN

| | | | |
|--------------------------------|-----------------|---------------------------------|----------|
| Spiel abgeschlossen | 54% | Reparatur-Verbesserungen | 0 |
| Hauptmissionen abgeschlossen | 17/33 | Munitionsverbesserungen | 2 |
| Kameradenmissionen abgeschl. | 5/12 | Liebings-Primärwaffe | G3-K44 |
| Nebenmissionen abgeschlossen | 1/40 | Liebings-Sekundärwaffe | Star .45 |
| Untergrundmissionen abgeschl. | 1 | Liebings-Spezialwaffe | PKM |
| Kameraden getroffen | 7 | Gesamtzahl abgefeuerter Schüsse | 6345 |
| Kameraden verloren | 0 | Feuerwaffenpräzision | 17% |
| Kameraden im Stich gelassen | 4 | Wunden geheilt | 55 |
| Von Kameraden gerettet | 3 | Gesamtspielzeit | 9:38:07 |
| Bester Kamerad | Andre Hyppolite | Spieltage gesamt | 9 |
| Diamanten gefunden | 173 | Gefahrens-Strecke | 52 km |
| Aktuelle Diamanten | | Gefahrens-Strecke | 24 km |
| Waffen gekauft | | | |
| Präzision-Verbesserungen | | | |
| Verlässlichkeit-Verbesserungen | | | |

Statistik-Anzeige

Die Einträge ins Notizbuch geben Aufschluss darüber, wie viele Missionen bereits erledigt wurden, wie viele Kilometer man zu Fuß oder mit einem Fahrzeug zurückgelegt hat oder, welcher der bislang am meisten benutzte Waffentyp ist und so weiter.

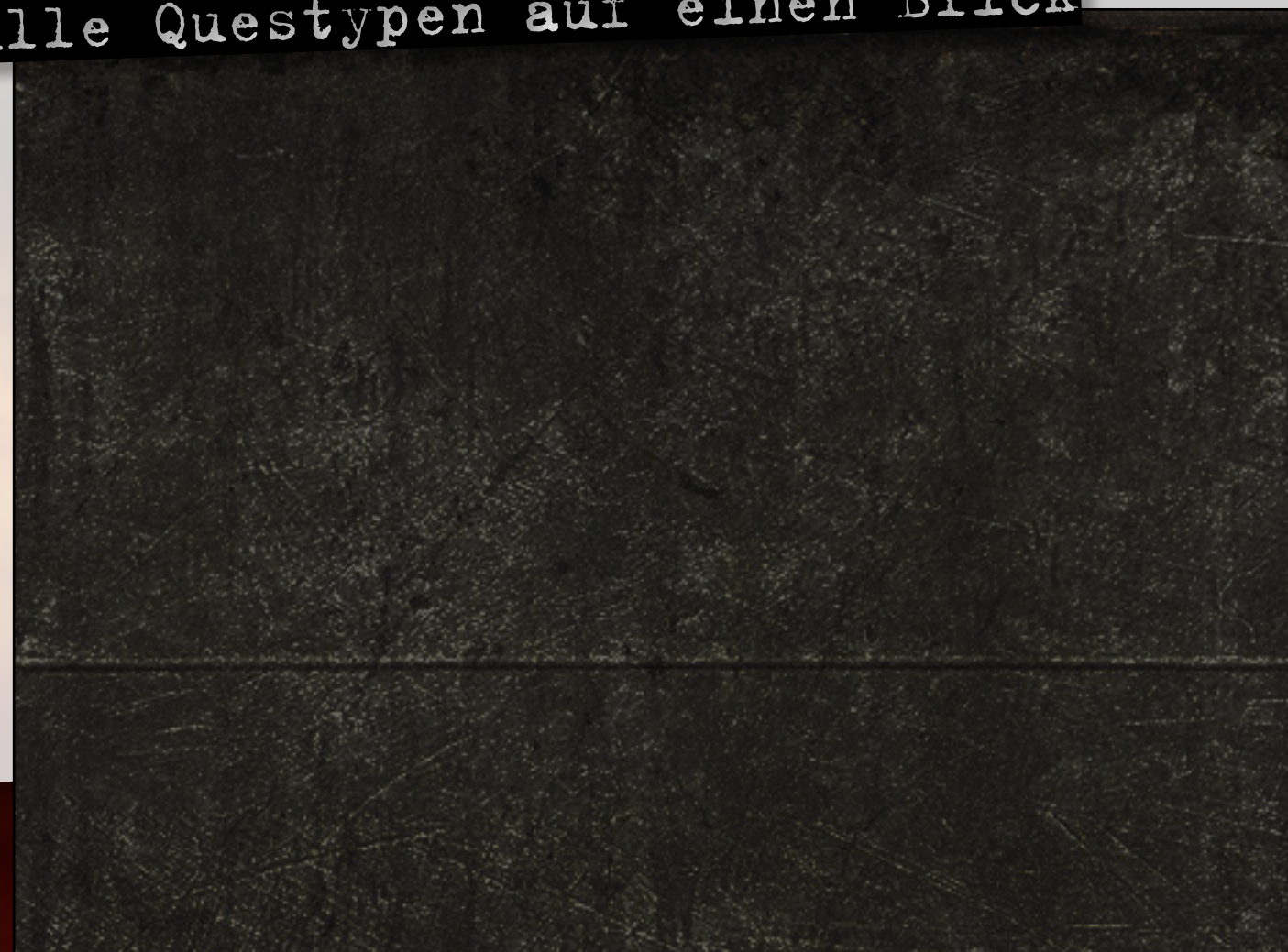
den an der heimtückischen Tropenkrankheit, die Sie in regelmäßigen Abständen beutelt. Um an die Pillen zu kommen, erledigt man unter anderem gefährliche Botendienste.

Des Weiteren haben die Waffenshop-Besitzer mit ihren speziellen „Problemchen“ zu kämpfen. Beispielsweise versucht die Konkurrenz mit Dumping-Preisen die Angebote der einheimischer Händler zu unterbieten. Die Antworten auf

solche Aktionen folgen prompt, indem man die schwer bewachten Konvois samt der Ladung ausfindig macht und prompt in die Luft jagt. Boom!

Last but not least versuchen noch ausländische Organisationen im politischen Verwirrspiel mitzumischen. Sie haben Interesse daran, dass bestimmte Schlüsselfiguren im Land eliminiert werden – heißbegehrte Edelsteinen winken auch hier als Prämie.

Alle Questtypen auf einen Blick



Achtung, Malaria!

Um die Fieberschübe in den Griff zu bekommen, benötigt man Malaria-Tabletten. Da der Vorrat relativ schnell schwindet, geht man einen Pakt mit den Widerstandskämpfern ein. Sie verfügen über ausreichend Medizin.

In „Far Cry 2“ machen sich die fiesen Symptome durch Sehstörungen, Schwächeanfälle und Kreislaufprobleme bemerkbar.

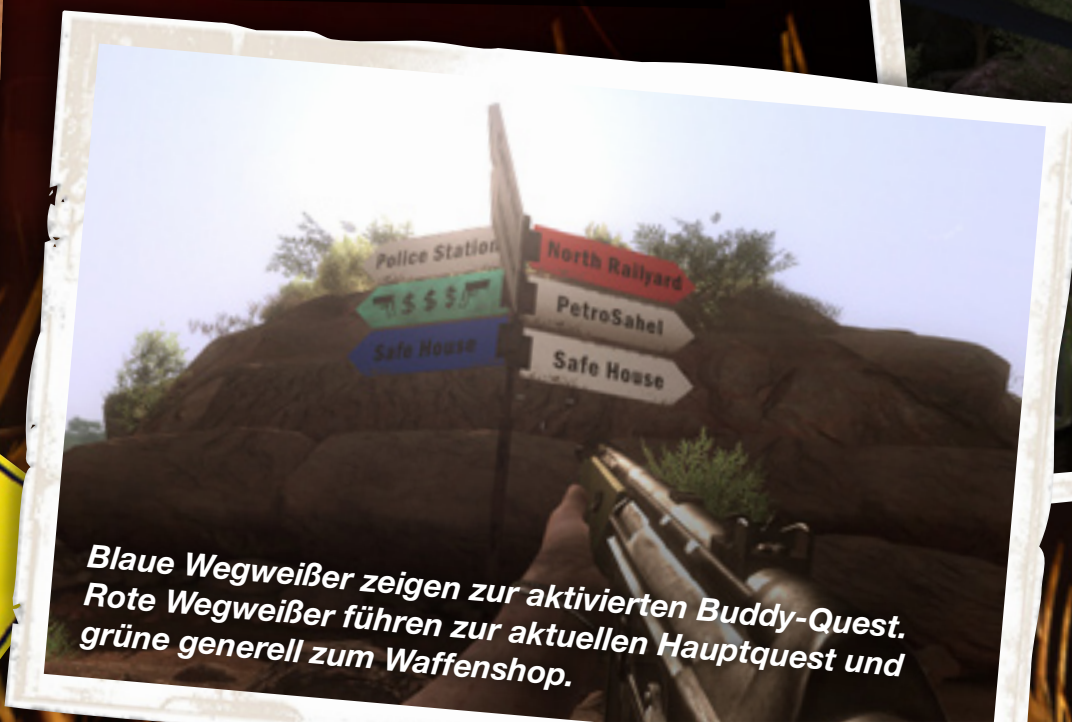
Übertragen wird die Tropenkrankheit durch den Stich eines weiblichen Moskitos. Das grösste Malaria-Risikogebiet ist, wie kann es auch anders sein, Afrika.



Um die Malariaschübe in den Griff zu bekommen, benötigt man regelmäßig Tabletten.



Für mehr Infos auf die Buttons klicken



Blaue Wegweißer zeigen zur aktivierten Buddy-Quest. Rote Wegweißer führen zur aktuellen Hauptquest und grüne generell zum Waffenshop.



Gelbe Schilder führen zum Ziel der gewählten Untergrund-Mission. Hier gibt's Malaria-Tabletten als Entgelt!

Kettenreaktionen...

Diese Grafik erklärt, wie eine Hauptquest und eine Nebenquest miteinander verstrickt sein können. In der Hauptquest muss man einen Kompressor zerstören, um einen Fuhrpark der UFLI lahm zu legen. Die Alternativquest geht noch einen Schritt weiter...



START: Man nimmt den Auftrag von den APR-Leuten an.



Der beste Freund ruf an. Man akzeptiert dessen Alternativquest.

Der direkte Weg:
Die Hauptquest führt
schnörkellos zum Missionsziel.



F.) Danach gerät der Buddy in einen Hinterhalt, man rettet ihn. Die komplette Questreihe wurde beendet.



ZIEL: Man zerstört den Kompressor auf dem Fuhrparkgelände.

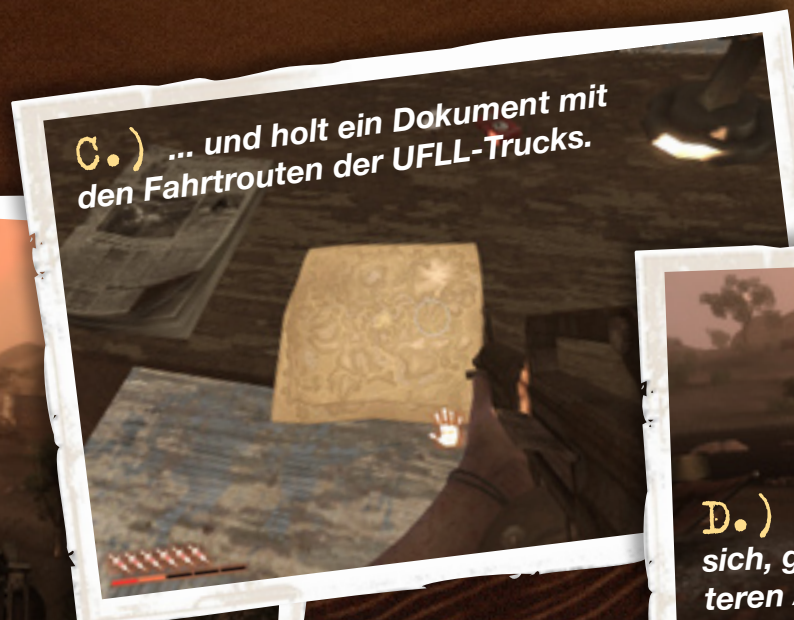


A.) Man trifft den Buddy im Unterschlupf und holt sich Infos ein.

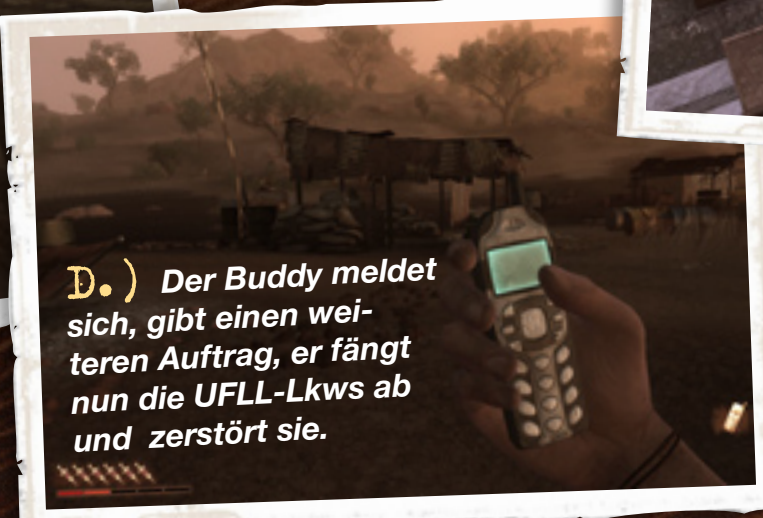
Der indirekte Weg: Durch die aufwändigere Alternativroute richtet man viel mehr Schaden an.



B.) Man greift das erste Ziel der Alternativquest an...



C.) ... und holt ein Dokument mit den Fahrtrouten der UFLI-Trucks.



D.) Der Buddy meldet sich, gibt einen weiteren Auftrag, er fängt nun die UFLI-Lkws ab und zerstört sie.



E.) ... Der zweite Buddyauftrag ist zugleich das Ziel der Hauptquest. Ein Kompressor im UFLI Fuhrpark.

FEUER UND FLAMME!

Die Waffen und Gadgets

*Den „Schakal“ mit den eigenen Waffen schlagen...
Leichter gesagt als getan. Die Ware des Kriegstreibers
hat es in sich. Vorsicht, Rohrkrepiere!*

Die Storyline von „Far Cry 2“ dreht sich um Waffenschmuggel im großen Stil. Bekanntlich versorgt der „Schakal“ die zwei Kriegsparteien APR und UFLI mit Kriegsgerät. Er lässt sich nur mit Waffengewalt in die Knie zwingen, damit beiden Fraktionen endlich die Munition ausgeht und Frieden einkehrt.

Sämtliche Waffen und deren Händler spielen in „Far Cry 2“ eine besondere Rolle beim Gameplay. Egal ob Schalldämpferpistole, Schnellfeuerge-
weh- oder Panzerfaust - alle Waffen

verschleiben im Laufe der Zeit. Die Folge: Unvorhergesehene Ladehemmungen oder kaputte Ballermänner inmitten eines heißen Feuergefechts - das kann fatale Folgen haben...

Deshalb zahlt sich der regelmäßige Besuch bei einem Waffenhändler aus. Im Computer-Terminal findet man neben brandneuen, funktionsfähigen Kalibern auch spezielle Waffen-Upgrades und Ausrüstungsgegenstände. Beahlt wird - wie kann es auch anders sein - mit Rohdiamanten. Und von diesen besitzt man nur wenige. ▶▶

Das BASIS-Inventar

Für mehr Infos auf
die Buttons klicken

Handgranaten

Die Druckwelle zerstört im Umkreis
von mehreren Metern die Umgebung



Daher sollte man die guten Beziehungen zu den Shopbesitzern pflegen. Diese bitten Sie ab und zu um einen „kleinen“ Gefallen, bei dem Sie beispielsweise einem billigeren Konkurrenten gehörig das Geschäft vermiesen müssen. Als Dankeschön für die angenommene und erfolgreich erledigte (Drecks-)Arbeit winken ganz besondere Waffenmodelle- und -teile.

Grundsätzlich unterscheidet man in „Far Cry 2“ zwischen drei Waffentypen: Die Primärwaffen setzen sich aus Sturmgewehren, Scharfschützengewehren und Schrotflinten zusammen. Von Sekundärwaffen spricht man, wenn es um (schallgedämpfte) Pistolen, Schnellfeuerpistolen oder Granatwerfer geht. Das Sortiment der Spezialwaffen setzt sich aus diversen Maschinengewehren, ►►



Molotov

Entfacht einen Flächenbrand, vor allem bei strohtrockenem Gras

So verschleiben Waffen



Kundschaft! Beim Waffenhändler



1. Neue Schrotflinte

Sie stammt direkt vom Waffenhändler beziehungsweise aus dem Depot. Hat spürbar weniger Rückschlag und ist deutlich präziser.



2. Gebrauchte Schrotflinte

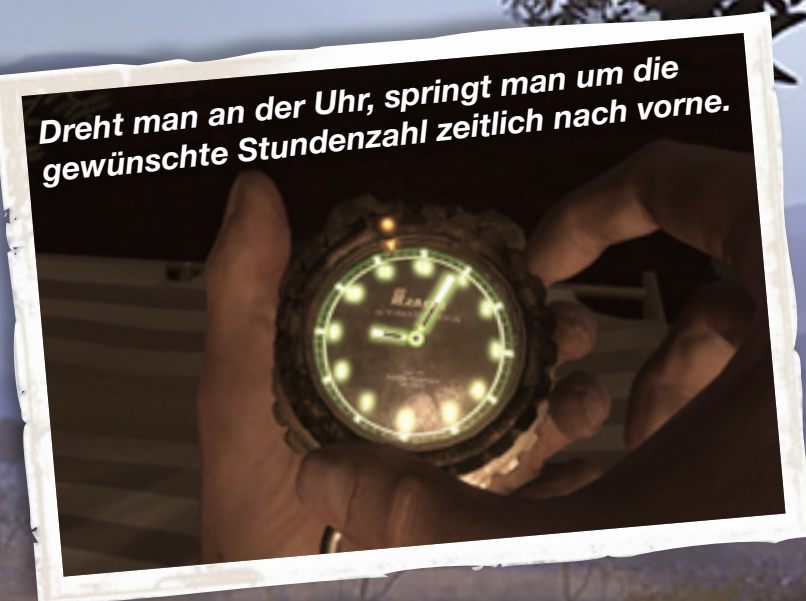
Solche Waffen verwenden die APR und die UFL, man sieht die Verschleisspuren deutlich – hat ständig Ladehemmungen.



3. Fast kaputte Schrotflinte

Vorsicht, Lebensgefahr! Noch ein paar Schüsse mehr und der Lauf der verrosteten Waffe explodiert. Das kann böse Folgen haben...

Alle Waffen im Überblick



Dreht man an der Uhr, springt man um die gewünschte Stundenzahl zeitlich nach vorne.



Das GPS besitzt einen Detektor. Damit sucht man viele Koffer mit Diamanten.



Raketenwerfern und dem Flammenwerfer zusammen.

Von jedem Waffentypen kann man lediglich einen mit sich führen. Insofern ist es überlebenswichtig, ein privates Arsenal mit einem ausgewogenen Verhältnis aus Nah- und Fernkampfwaffen sowie aus Einzelfeuer- und Schnellfeuerwaffen zu schaffen.

Achtung! Der „Schakal“ hat seine Kunden mit schlechtem Gerät aus-

gestattet. Die Waffen der Gegner sind zumeist ramponiert und ungepflegt, so manche Kugel bleibt im Lauf stecken. Wer diese alten Waffen nicht schnell genug wechselt, begibt sich wie bereits erwähnt in Lebensgefahr – der Lauf oder die Munition kann explodieren!

Neue Pistolen und Gewehre haben dagegen spürbar weniger Rückstoß, sichtlich mehr Präzision und keinerlei Fehlfunktionen.

Die wichtigsten Fortbewegungsmittel

ZU LANDE, ZU WASSER UND IN DER LUFT

Savannen-Autobahn oder gegen den Strom schwimmen? Es gibt in „Far Cry 2“ viele Wege, die ans (Missions)-Ziel führen.

W

ie bewegt man sich in dem afrikanischen Staat, in dem der Ausnahmezustand herrscht, am besten, am schnellsten und am sichersten fort? „Far Cry 2“ bietet verschiedene Möglichkeiten. Unser Tipp: Abhängig von der Tageszeit und vom Geländetyp sollte man das Fortbewegungsmittel wählen.

Die wohl sicherste Methode von A nach B zu kommen, sind die Buslinien. Über das gesamte Land sind nur ganz wenige Haltestellen verteilt, zumeist in der

Nähe von Verkehrsknotenpunkten. Entscheidet man sich für dieses Transportmittel, legt man schnell und wohlbehütet große Entfernungen zurück.

Für kurze Distanzen klemmt man sich hinter das Volant eines Autos – obwohl die Spritztouren lebensgefährlich sind. Schließlich kann man direkt das (Missions-)Ziel ansteuern. Da es neben abgehalfterten PKWs auch robuste Geländewagen und schnelle Buggys gibt, sind Querfeldeinfahrten möglich. So umgeht man mit Glück die patrouillierenden Milizen.



Wie im „echten“ Leben...



1.) Nahtloser Bewegungsablauf beim Einsteigen: Zuerst öffnet man die Beifahrertür.

2.) Anschließend nimmt man auf dem Beifahrersitz platz. Danach...



3.) ... rutscht man links auf den Fahrersitz und dreht den Zündschlüssel herum.

Und sollte man dennoch ins Visier der schwer bewaffneten Milizen geraten und das Fahrzeug schweren Schaden nehmen, kann man es an Ort und Stelle reparieren.

Wer sich auf Instandsetzungen spezialisieren möchte, erwirbt beim Waffenhändler ein Reparatur-Upgrade für einen oder gleich mehrere Vehikel-Typen. Natürlich schlagen auch diese mit einige

wertvolle Diamanten zu Buche. Da das afrikanische Land von breiten Flüssen durchzogen ist, kann die Fortbewegung mit dem Motorboot häufig die taktisch klügste sein.

Man kommt einerseits recht schnell, andererseits recht sicher voran. Denn die Wasserwege sind bis auf ein paar Ausnahmen weniger stark bewacht als die Landwege.

Fortbewegen mit Motor

Buggys

Über Stock und Stein und durch die Wüste geht's mit diesen schnellen Vehikeln.



Geländewagen

Viele Modelle sind mit fest montierten MG ausgestattet. Es gehören auch Fahrzeuge der Marke Jeep zum Fuhrpark.



Lkw

Die Brummis stecken viele Kugeln weg. Verfolger kann man damit nicht abschütteln.

Omnibus

Die Busse stellen die sicherste Fortbewegungsmethode über grosse Entfernungen dar.



Pkw

Die Limousinen sind sehr schnell, aber wenig geländegängig.

Boot

Die Motorboote sind nicht sonderlich schnell. Dafür werden Wasserwege weniger bewacht.



Fortbewegen ohne Motor

Gleiter

Das lautlose und schnelle Fluggerät. Benötigt einen höher gelegenen Startpunkt.



Laufen/Rennen

Kurze Wegstrecken legt man per Pedes zurück. Mit Sprints hängt man die Gegner ab.



Schwimmen

Entweder man schwimmt lautlos ans Ufer oder man hechtet ins Wasser und taucht unter.

Die vier Gesichter eines Geländewagens

Sämtliche motorbetriebene Fahrzeuge sind in „Far Cry 2“ nicht nur bloße Fortbewegungsmittel. Sie haben einen enorm hohen und vielseitigen Nutzwert. Man muss nur wissen, wann und wie man diesen Vehikeltyp richtig einsetzt.

Für mehr Infos auf die kleinen Bilder klicken

Vorort-Recherche in Afrika

„OH MANN, WIR LAGEN SO FALSCH!“

Die Entwickler erkannten, dass sie nach Afrika reisen müssen, um ein authentisches Setting gestalten zu können. Daraufhin flogen sie schnurstracks nach Kenia.

N

Nach zirka anderthalb Jahren Entwicklungszeit stellten wir fest, dass wir unsere eigene nordamerikanische Version von Afrika erschaffen haben. Diese war uns einfach nicht authentisch genug. Also haben wir die Koffer gepackt und sind nach Kenia gereist.“, erzählt L.P. Pharand, der Producer von „Far Cry 2“.

Im Juli 2007 landete der wissensdurstige Entwickler-Tross aus Montreal im ungefähr 14 Flugstunden und 11.700 Kilometer entfernten Kenia. Die Reisegruppe engagierte einen Koch, einen Führer und einen Biologen. Der Wissenschaftler erklärte dem

„Far Cry 2“-Team die Vielfalt und die Besonderheiten der afrikanischen Flora und Fauna.

Fast zwei Wochen lang campierten Pharand und Mannschaft in der freien Wildbahn. Man schlief auf harten Isomatten und in hellhörigen Zelten, um die afrikanische Natur so intensiv und unverfälscht wie möglich zu erleben ▶▶



Sound Designer Amaury Laburthe kehrt von Soundaufnahmen in der Wildnis zurück.



Weitere Video-Diary-Teile gibt's auf Ubisoft TV

PLAY STOP

VIDEO VIDEO-DIARY DER ENTWICKLER

FARCRY2

Die Entwicklergruppe unterhielt auch mit einem Maasai-Stamm und deren Anführer.



YOU ARE NOW ENTERING THE SERENGETI NATIONAL PARK IN THE UNITED REPUBLIC OF TANZANIA



Die „Far Cry 2“-Macher betreten den Serengeti Nationalpark im Norden Tansanias.



„In einer Nacht haben wir mitbekommen, wie Elefanten von Löwen attackiert wurden“, merkt der „Far Cry 2“-Producer an. Der Afrika-Trip hat bei allen Reisenden bleibende Eindrücke hinterlassen. Man verweilte in drei Nationalparks, unter anderem auch im weltberühmten Serengeti-Reservat im Norden Tansanias.

„Wenn man da draußen ist, wird einem bewusst, wie klein und unbedeutend man ist. Alles ist so groß und überall sind Tiere, die

einen jederzeit gefährlich werden können“, fährt Phanard fort.

Mit diesem reichen Erfahrungsschatz kehrten die Entwickler nach Kanada zurück. Im Gepäck hatten sie natürlich jede Menge Fotos, Video- und Tonaufnahmen. Damit verwandelte man innerhalb eines Monats das zu nordamerikanisch gewordene PC- und Videospiel-Afrika in einen Landstrich, „bei dem man meint, man wäre wirklich dort“, so Phanard.

Für mehr Infos mit der Maus über die Hände fahren

Die Dunia-Engine

IT'S A WONDERFUL WORLD...!

Die Reise der Entwickler nach Afrika hat sich mehrfach ausgezahlt: „Far Cry 2“ bietet eine organische Welt, in der landestypische Flora und Fauna Einfluss auf den Spielverlauf nehmen.

Far Cry 2“ lebt! Dafür haben die Ubisoft-Entwickler einen 50 Quadratkilometer großen afrikanischen Mikrokosmos mit funktionierenden Natur- und Physikgesetzen geschaffen. Die speziell für das Abenteuer aus der Ego-Perspektive programmierte Engine macht's möglich!

So beeinflusst der Tag-Nacht-Zyklus das Gameplay ungemein. Nach Sonnenuntergang verhält sich die Künstliche Intelligenz der Gegner anders. Die Leute reagieren empfindlich auf jedes noch

so kleine Geräusch. Sie haben Angst, im Dunkeln überfallen zu werden – der Finger am Abzug sitzt daher sehr locker.

Für Sie als Angreifer bringt die Nacht natürlich viele Vorteile. Man wird nicht sofort entdeckt. Verwendet man schallgedämpfte Waffen, kann der Gegner nur schwer orten, aus welcher Richtung der Angriff kommt. Außerdem versammeln sich die Leute um Feuerstellen, um sich zu wärmen. Sie stehen auch gerne unter Leuchten und Laternen, um sich zu unterhalten.



DUNIA-ENGINE

FARCRY2

PLAY STOP



Noch mehr Videos gibt's auf Ubisoft TV

Mit dem Flammenwerfer verwandelt man trockenes Grasland in ein Inferno

Funktionierender Mikrokosmos: Die Tierwelt hat im Spiel ein Eigenleben

Da ein „Far Cry 2“-Tag sechs Echtzeitstunden dauert, hat man ausreichend Zeit, das richtige Licht oder das passende Wetter abzuwarten, um eine Mission erfolgreich ausführen. Plötzlich aufziehende Regenwolken mindern beispielsweise nicht nur die Sicht, sie machen auch das Gras feucht, das im Spiel als wichtige taktische Komponente dient.

Wer die Windverhältnisse einzuschätzen weiß, verwandelt die Grasflächen in ein Flammenmeer. Die Windböen der Dunia-Engine fachen die Feuersbrunst an, die schnell auf Bäume, Gebäude und Objekte übergreift. Wenn zusätzlich Treibstofffässer und/oder Gastanks mit geziel-

ten Schüssen durchsiebt werden, kommt es zum folgeschweren Inferno, dem die Gegner nicht entkommen können,

Da die Dunia-Engine einen Bio-Kreislauf simuliert, regenerieren sich angeschossene Bäume und verkohlte Grünflächen im Laufe der Zeit wieder. Buchstäblich wächst hier Gras über die ganze Angelegenheit. „Far Cry 2“ lebt! ■



Dunia-Physik-Feuerwerk: Explodierende Fässer lösen eine tödliche Kettenreaktion aus

Interview mit Dominic Guay, Technology Director

Die Dunia-Engine klingt nach viel Arbeit...

Wir haben die letzten drei Jahre die Dunia-Engine programmiert, sie wurde von Grund auf neu entwickelt.

Was zeichnet die „Far Cry 2“-Welt aus?

Für uns war es enorm wichtig, dass die physikalischen Gesetze richtig dargestellt werden, damit man später so viel wie möglich zerstören kann und jede Menge Interaktionen mit der Spielwelt möglich sind.

Gibt es hierfür ein Musterbeispiel?

Ein Beispiel ist das willkürlich zerstörbare und physikalisch korrekt simulierte Vegetations-System, das den Projektnamen „Real Tree“ trägt.

Was gefällt euch an der „Far Cry 2“-Engine besonders?

Mit der Dunia-Engine setzen wir in bestimmten Punkten neue Standards: Man erlebt, wie sich Wolken zu einem Unwetter zusammenbrauen. Wie sich Bäume abhängig von der Windstärke im Wind biegen. Oder, wie Windböen Grashalme individuell verbiegen.

Hängt die Dunia-Engine mit dem KI-System zusammen?

Ja, denn die Künstliche Intelligenz „lebt“ in der „Far Cry 2“-Welt. Die Gegner warten nicht nur darauf, vom Spieler erschossen zu werden. Sie haben Grundbedürfnisse, die sie stillen. Daher interagieren sie mit der gesamten Welt.



Vom Winde verweht...



Der Wind facht das Feuer an. Das trockene Gras brennt lichterloh und breitet sich rasend schnell aus.



Sehr schnell greift die Feuersbrunst auf den Baum über. Binnen weniger Sekunden entsteht ein Feuerball.



Das Feuer hinterlässt eine Schneiße der Verwüstung. Die ganze Gegend ist verkohlt. Vorsicht vor der Glut!

Die Flora und Fauna im Detail

HAKUNA MATATA!

... heißt: „es gibt keine Schwierigkeiten“. Genauso unbedarft, ungefährlich und lebensecht wirkt die afrikanische Tier- und Pflanzenwelt in „Far Cry 2“.

Das 50 Quadratkilometer große „Far Cry 2“-Territorium ist ein Pixel gewordenes Kleinod. Es lädt förmlich zur einer Sightseeing Tour quer durch sehenswerte Landschaften ein, deren Pflanzen- und Tierwelt sich gänzlich unterscheidet – müsste man nicht den „Schakal“ hinterher jagen, die APR und UFLI hinters Licht führen, dem Tod von der Schippe springen und, und, und...

“Far Cry 2” ist Ostafrika pur! Die topografischen und klimatischen Verhältnisse, die für Kenia ▶▶



Der Affenbrotbaum:
Er gehört zu den bekanntesten und charakteristischsten Bäumen des tropischen Afrikas.

Abhängig von Tageszeit und Region ziehen Zebraherden durch die „Far Cry 2“-Welt

und Tansania – die Länder, die das Entwicklerteam bereiste – typisch sind, prägen auch sämtliche Kulissen des First-Person-Abenteuers. Neben verschiedenen, malerisch wunderschönen Savannen-Gegenen durchstreift man authentisch nachgebildete Gehölz- und Waldgebiete und Wüstenbereiche.

Kennzeichnend für die ostafrikanische Landschaft sind die ziegelroten, holprigen und oftmals schwer zu befahrenden Straßen, die sich unübersehbar durch die saftig grüne Landschaft ziehen. Genauso markant präsentieren sich die natürlichen Flussläufe mit ihrem trüben, gelb-braunen Wasser. An den Ufern wuchern mancherorts mit Lianen durchzogene, blickdichte Regenwälder. „Far Cry 2“ vermittelt dasselbe Afrika-Feeling, das man aus Auslandsreportagen kennt. ►►

Die „Far Cry 2“-Map ist in zwei 25 Quadratkilometer grosse Areale aufgeteilt, sprich in ein nördliches und in ein südliches Terrain. Habt ihr einen bestimmten Missionsstrang im Spiel gemeistert, wird euch das zweite Gebiet zugänglich gemacht. Die Landschaften beider Bereiche unterscheiden sich merklich.

Norden

Abenteuer à la carte – Der Norden

Die Natur in „Far Cry 2“ ist unglaublich vielfältig. Abhängig von der Region findet man Urwald, Berg- und Graslandschaften, Savannen- und Wüstengegenden und vieles mehr vor.



Für mehr Infos mit der Maus über die Hände fahren

Ferner durchziehen große Steinmassive die „Far Cry 2“-Karte. Einzelne Felsformationen, aber auch gebirgsähnliche Formationen trennen verschiedene Bereiche und Landstriche voneinander.

Dass man sich letzten Endes wirklich wie in Afrika fühlt, geht auf das Konto der vielfältigen Tierwelt. Abhängig von der Tageszeit bewegen sich Zebras und Gnu-Herden quer durch die Savanne oder Ziegen suchen hinter einem Haus im Landesinnern nach Essbarem. Man fühlt sich wie auf einer Safari... ■



Der Süden



Hinter den Kulissen

WILLKOMMEN IN MONTREAL!

Wer sind die Macher des actiongeladenen Abenteuers aus der Ego-Perspektive. Und wo arbeiten sie genau? Was haben in der Zeit vor „Far Cry 2“ gemacht?

M

indestens minus 30 Grad Celsius im Winter. Sehr lange Frostperioden. Üppige Schneefälle. Dafür ist Montreal, die zweitgrößte Stadt Kanadas und die zweitgrößte französischsprachige Stadt der Welt, bekannt. Und nicht nur das, in der

Metropole ist auch eines der größten Entwicklerstudios der Welt beheimatet – Ubisoft Montreal. „Assassin's Creed“, die Tom-Clancy-Serie „Splinter Cell“ sowie die „Prince of Persia“-Teile. All diese Blockbuster wurden hier produziert. Über 1.700 Mitarbeiter, ►►

Das sind „Far Cry 2“-Macher

Louis-Pierre „LP“ Pharand

Position: Producer
LP kam 2005 zu Ubisoft. In der Zeit davor produzierte er erfolgreich Action-Spiele.

Dominic Guay

Position: Technology Director
Dominic hat die Dunia-Engine weitestgehend entworfen

Patrick Redding

Position: Story Designer
Er schrieb z.B. die Story zu „Far Cry: Instincts“.

Alexandre Amancio

Position: Art Director
Bevor Alexandre zu Ubisoft kam, arbeitete er an Militär-Flugsimulatoren.

Jonathan Morin

Position: Lead Level Designer
Zuvor schuf er die Level von „Peter Jackson's King Kong“

Clint Hocking

Position: Creative Director
Clint arbeitete beispielsweise als Lead Designer am ersten „Splinter Cell“-Teil.

STUDIO-TOUR 1

FARCRY 2

PLAY

STOP



Noch mehr Videos gibt's auf Ubisoft TV

aufgeteilt in zirka 20 Gruppen, arbeiten sowohl an aktuellen als auch an noch nicht offiziell angekündigten PC- und Videospielen.

Die Ubisoft-Niederlassung expandierte seit der Gründung im Jahr 1997 stetig. Anfangs werkelt man hier an Produkten für Kids, wenig später folgten die ersten „großen“ Titel. Dazu gehört beispielsweise Sam Fishers erster Schleicheinsatz.

Vor geraumer Zeit mietete man in der Nähe des umgebauten Fabrikgebäudes noch weitere Räumlichkeiten an. Darin ist auch das „Far Cry 2“-Team untergebracht. Programmierer, Game Designer, Sound-Spezialisten und viele mehr – mehr als 175 Leute gehören dem Team an, sie befinden sich allesamt auf einer Etage. Natürlich haben die „Far Cry 2“-Macher auch die

Dienstleistungen des firmeneigenen Motion-Capturing-Studio während der dreijährigen Entwicklungszeit in Anspruch genommen. Die grundlegenden Bewegungsabläufe für die Animationen der Buddys, NPCs, APR- und UFL- Anhänger etc. wurden hier von den Spezialkameras erfasst.

Übrigens: Ubisoft Montreal wird von Yannis Mallat geführt. „Prince of Persia“-Fans ist der Name ein Begriff. Mallat war seinerzeit der so genannte Super Producer für die preisgekrönten Abenteuer aus Tausend und einer Nacht für PS2, Xbox und GameCube. Nun kümmert er sich unter anderem um die konsequente Fortentwicklung des Studios. Bis zum Jahr 2013 sollen 3.000 Menschen für Ubisoft in der eiskalten Stadt arbeiten und brandheiße Spiele kreieren.

STUDIO-TOUR 2

FARCRY2

PLAY STOP



Das Entwickler-Tagebuch

In ihrem online-Blog plaudern die „Far Cry 2“-Macher noch mehr aus dem Nähkästchen. Neben exklusiven Videos findet man dort noch mehr Insider-Infos zum Shooter-Abenteuer. Rein-schauen lohnt sich!

ZUM BLOG



Der Multiplayer-Modus

VIERFACHER KLASSENKAMPF!

Auch in den vier Multiplayer-Varianten (LAN und Online) flammt das Duell zwischen der APR gegen der UFLL auf. Doch die Jagd nach dem „Schakal“ bleibt hier außen vor. Vielmehr geht es entweder ums nackte Überleben oder um jede Menge Rohdiamanten.

Zur Mehrspieler-Action von „Far Cry 2“ gehören natürlich die dauerpopulären Modi „Deathmatch“ und „Team-Deathmatch“. Auch hier entscheidet man sich für eine der beiden Fraktion und kämpft bis zum letzten Mann.

Hinter „Capture the Diamond“ steckt ein Capture-the-Flag-ähnliches Spielprinzip. Man muss die Edelsteine des Gegners stibitzen und anschließend zum eigenen Stützpunkt transportieren. Ein Punktgewinn wird erst dann verbucht, wenn die eigenen Dia-

manten bei der Rückkehr ins Lager noch an ihrem rechten Platz liegen. Der Multiplayer-Modus wird vom so genannten „Aufstand“ komplettiert. Per Zufallsgenerator wird ein Spieler zum Anführer befördert. Nur dieser kann die drei Basen des Gegners einnehmen. Wurde diese Aufgabe erledigt, muss das Team den feindlichen Kommandanten eliminieren, um die Runde für sich entscheiden zu können. Natürlich hat auch die andere Fraktion das gleiche Ziel vor den Augen. Ein spannender Schlagabtausch mit einer großen Portion Taktik ist die Folge. ►►



PLAY STOP



Noch mehr Videos gibt's auf Ubisoft TV

Sehen und gesehen werden



Schleicht man, wird man vom Gegner nicht sofort gesehen. Denn der Name, der normalerweise über dem Kopf eines Spielers zu sehen ist, wird nicht angezeigt. Die ideale Voraussetzung für einen erfolgreichen Hinterhalt. Wer sich schnell fortbewegt und/oder wild um sich herumballert, nimmt ebenso wenig seine Feinde wahr, da er deren Anzeigen nicht wahrnimmt.



Die sechs Klassen auf einen Blick

Kommando

Angriffsklasse für mittlere Reichweite. Spezialist für den Stellungskampf.

Scharfschütze

Spezialist für grosse Entfernungen, ausgerüstet mit Präzisionswaffen.

Guerilla

Klasse für kurze Distanzen. Spezialisiert auf Nahkampf- und Hinterhalt-Taktiken.

Rebell

Spezialist für Sprengstoffe und Feuer. Ist sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung stark.

Richtschütze

Spezialist für schwere Waffen. Enorm effektiv von stationären Schusspositionen aus.

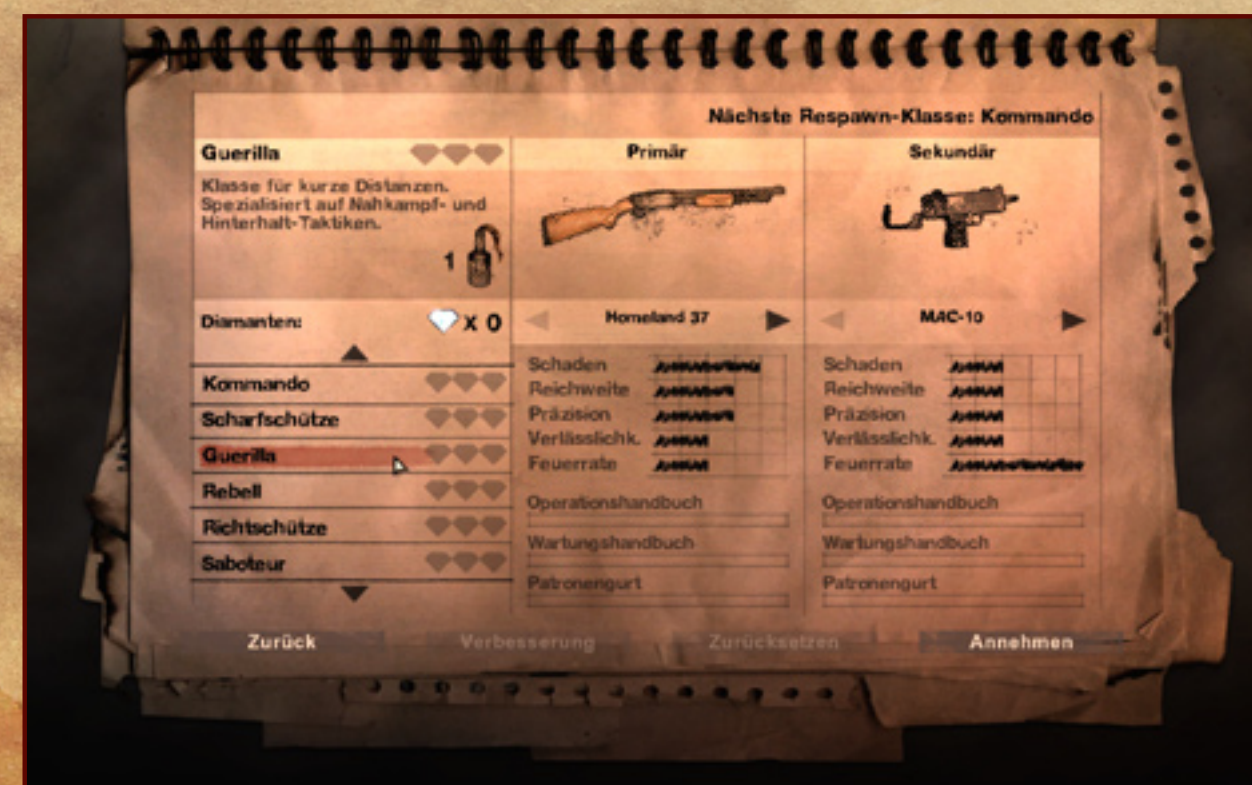
Saboteur

Benutzt schallgedämpfte Waffen. Spezialist für Stealth-Operationen.

Für alle Spielmodi stehen sechs unterschiedliche Charakterklassen zur Auswahl. Diese unterscheiden sich durch verschiedene Primär- und Sekundärwaffen. Abhängig von der gewählten Klasse und Waffe wertet man im Laufe des Spiels das Equipment bis zu drei Mal auf. Mehr Munition, weniger Waffenverschleiß, bessere Zielgenauigkeit – um an die Upgrades zu kommen, tauscht man gesammelte Erfah-

rungspunkte gegen Rohdiamanten ein, womit man letztendlich die Erweiterungen bezahlt.

Der Multiplayer-Modus besteht aus 14 Maps, die von den „Far Cry 2“-Machern entworfen wurden. Durch den Map-Editor lässt die Community ihrer Kreativität freien Lauf lassen und sorgt für ideenreichen Kartennachschub.



KLEINER GROSSER PLANET

Der „Far Cry 2“-Editor

Mit diesem Level-Editor sind bei der Gestaltung der eigenen Map so gut wie keine Grenzen gesetzt. Dadurch profitiert der Multiplayer-Modus, er wird zu einer besonders kreativen Spielweise.

Die Handhabung des Editors fällt sehr leicht aus. Man benötigt keinerlei Vorkenntnisse, sondern nur gute Ideen. Jeder kann sich als Level- und Game-Designer versuchen, da der Editor im Endeffekt wie ein Malprogramm funktioniert. Man wählt ein Symbol aus, das für eine bestimmte Funktion steht und legt los...

In der Regel fängt man mit dem Modellieren des Geländes an. Man fährt mit der Maus über die Ausgangsoberfläche und gestaltet diese ganz nach dem eigenen Gusto. Das Zeigergerät funktioniert

dabei wie eine Sprühdose. Hügel, Anhöhen, Berge usw. werden mit simplen Klicks erstellt. Gleiches gilt für alle Straßenverläufe und Geländeeinschnitte wie Schluchten, Flussläufe oder Seen.

Die übrigen Terraforming-Feinheiten werden mithilfe einiger weniger Schieberegler erledigt. Damit die Oberflächen natürlicher wirken, werden sie mit dem Erosionswerkzeug aufgeraut oder mit dem Glättungswerkzeug poliert.

Im Anschluss verleiht man dem Gelände Farbe, indem man Texturen schichtweise aufsprüht. Es stehen ►►



PLAY STOP



Noch mehr Videos gibt's auf Ubisoft TV



Oben: Der Level-Editor für Konsole.

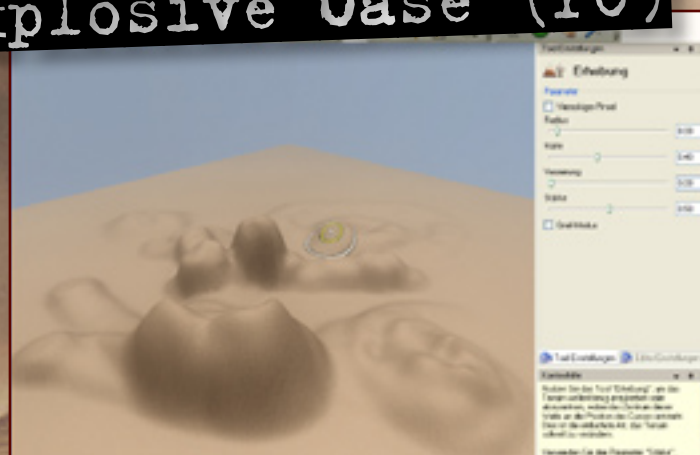


Rechts: Der Map Editor für PC bietet noch mehr Funktionen als das Konsolen-Pendant.

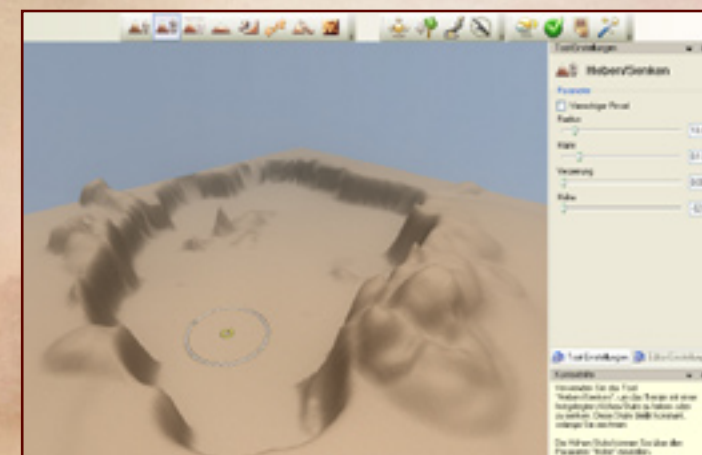
Making of... Die explosive Oase (PC)



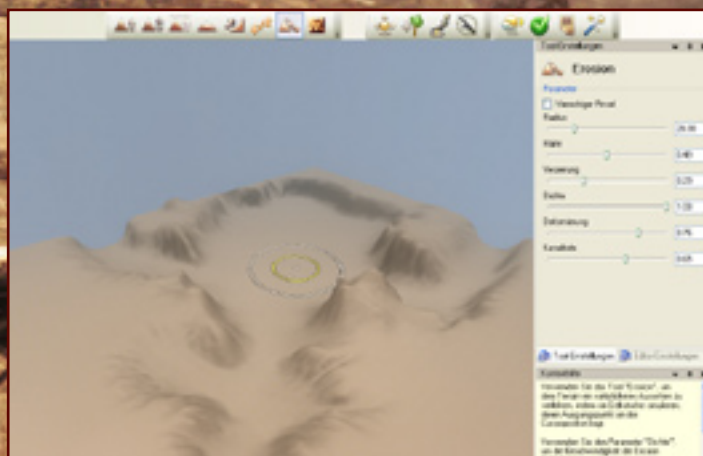
1. Ausgangsbasis ist die Editor-Ebene



2. Die Geländehöhen werden modelliert



3. Anschliessend folgen die Geländeeinschnitte



4. Das Gebiet wird texturiert, begrünt und bewässert



5. Nun folgen sämtliche Objekte, u.a. viele Treibstofffässer



6. Feuer frei! Das explosive Leveldesign wird ausprobiert

die verschiedensten Muster zur Auswahl. Mit etwas Übung entstehen fließende Übergänge zwischen Gras- und Felsregionen oder Wald- und Flusslandschaften.

Nach dieser Grundlagenarbeit folgt das Ausschmücken des Multiplayer-Kleinods. Passend zu den Texturen und deren farblichen Übergängen sprüht man nun die dazu passende Flora auf das Terrain. Die Alternative: Ihr „pflanzt“ jedes Gestrüpp, jeden Busch und jeden Baum per Hand ein.

Der Menüpunkt „Objekte“ beinhaltet die meisten Gegenstände, die im Story-Modus vorkommen. Brücken, diverse Gebäudetypen, Fahrzeuge, Einrichtungsgegenstände – die Liste der Gegenstände, mit denen man die Umwelt ausschmücken darf, ist ellenlang. Sogar Vogelschwärme und Propaganda-Poster gehören dazu. Wer möchte, dekoriert damit seine Karte mit viel Liebe zu Detail aus. Übrigens: Man kann jederzeit seine eigene Map begehen und alles ausprobieren.

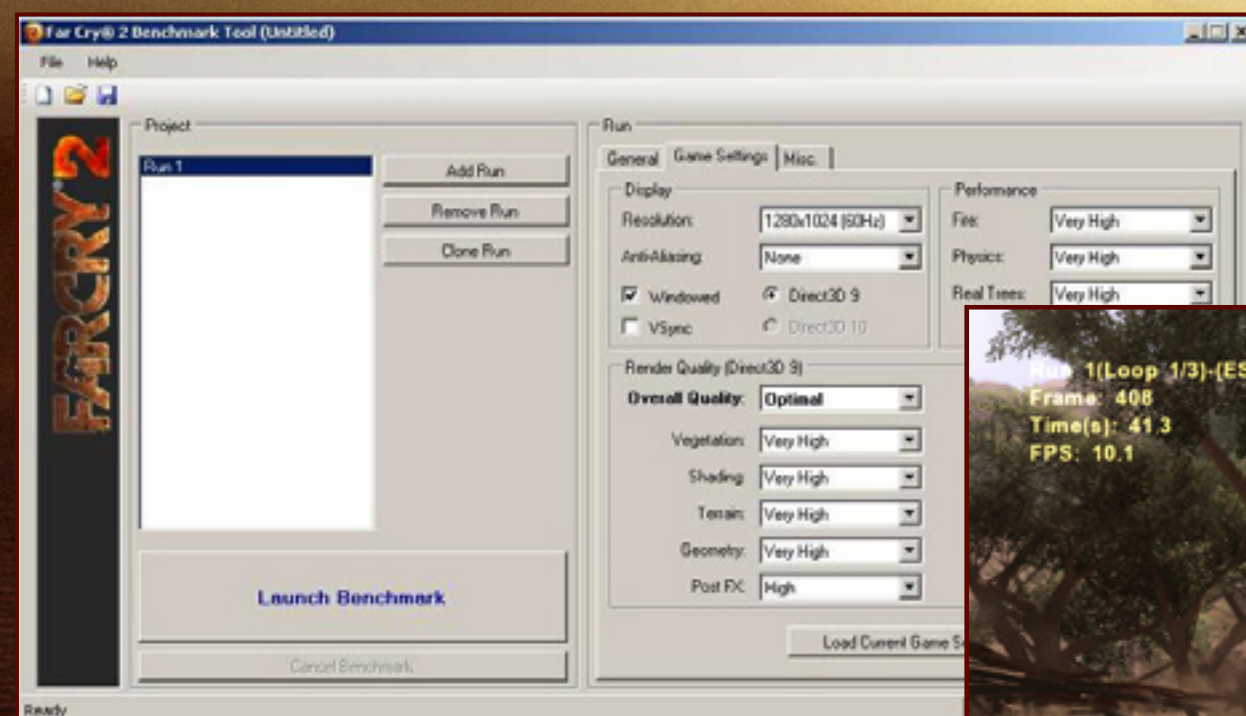
LEVEL EDITOR PC

FARCRY2

Das Benchmark Tool

CHECKPOINT PC-HARDWARE

PC-Abenteurer probieren mit dieser Software aus, mit welchen Game Settings „Far Cry 2“ und somit die Dunia-Engine einwandfrei auf der eigenen Hardware läuft.



Zu Beginn legt man die gewünschten Game Settings fest, das heißt Auflösung, Detailgrad, Effekte und vieles mehr.

Während eines Runs ist unter anderem ein Framrate-Zähler in Echtzeit zu sehen.

V

om „Far Cry 2“-Benchmark Tool werden zwei Ausführungen angeboten. Version Nr.1 könnt ihr euch im Kürze kostenfrei herunterladen. Version Nr. 2 befindet sich auf der DVD-ROM des PC-Spiels und bietet attraktive Features für Hardware-Enthusiasten.

Mit der kostenlosen Standard-Applikation lasst ihr drei vorgegebene „Far Cry 2“-Sequenzen, welche die physikalische Vielfalt der Dunia-Engine ausreizen, mit euren gewünschten Voreinstellungen ablaufen. Die Analyse-Software dokumentiert ausführlich, ob euer

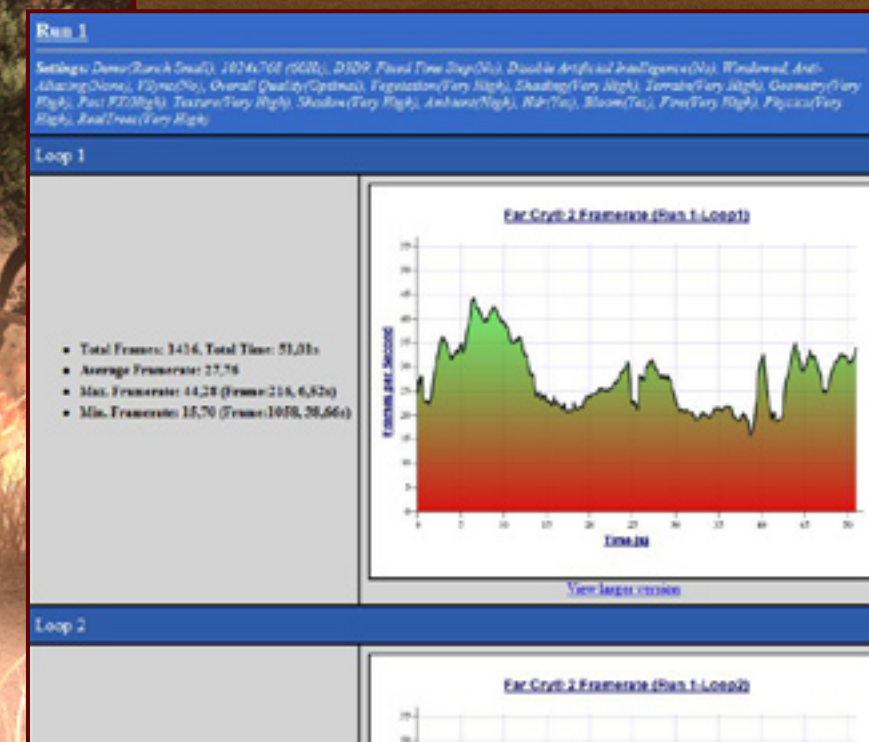
Rechner die gewählte Auflösung, den Detailgrad, die Kantenglättung etc. einwandfrei wiedergeben kann.

Die komplette Version des Benchmark-Tools bietet gegenüber der Basis-Fassung noch mehr Funktionen: Ihr nehmt selbst gespielte „Far Cry 2“-Actionsequenzen auf und testet diese anschließend mit den gewünschten Game Settings.

Diesen Run darf man der Community als eine kleine, handliche Datei zur Verfügung stellen, welchen sie auf ihren eigenen Rechnern mit ihren Voreinstellungen ablaufen lassen können.



Nach den drei Runs folgt die genaue Auswertung anhand von Leistungskurven.



Tolle Preise!

GEWINNSPIEL

Einfach mitmachen und tolle „Far Cry 2“-Preise gewinnen!

Hierzu müsst ihr einfach die folgende Frage beantworten: **Welchen Bösewicht jagen Sie in Far Cry 2?**

- A.) SCHAKAL
- B.) TIGER
- C.) HYÄNE

1. Preis:

Handy Nokia N82 & „FC2“-Fanpaket

2. Preis:

iPod Nano 4GB mit „FC2“-Gravur plus Fanpaket.

3. - 5. Preis:

Je ein „FC2“-Fanpaket: Umhängetasche, African-Style-Longsleeve, Zipper-Sweatshirt, Kompass-Karabiner-Schlüsselanhänger und Cap.



1x

Nokia N82



1x

Ipod Nano

5x

Far Cry 2-
Fanpaket



Ubisoft speichert keine eingegebenen Daten. Ubisoft nutzt die eingegebenen Daten ausschließlich zum Versand der Mail bzw. der Gewinnspielteilnahme. Ubisoft gibt die Daten nicht an Dritte weiter. Teilnahmeberechtigt sind nur Personen aus Deutschland und Österreich.

FARCRY2[®]

Viel Spaß beim Spielen!

Noch mehr Infos findet ihr auf www.farcry2.com