

Oberschurke **Vaas** erklärt Jason das Prinzip Wahnsinn, während im Hintergrund ein Unterschurke einen Inselbewohner in den Abgrund stürzt.



Far Cry 3

Ubisoft stellte Far Cry 3 auf der E3 vor und klassifizierte das Spiel als First Person Adventure. Wir sagen weiterhin Ego-Shooter und spekulieren in unserer Preview darüber, warum uns die Entwickler wieder auf die Tropeninsel schicken. Von Petra Schmitz

Angeschaut

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Assassin's Creed: Brotherhood, GS 05/11: 87 Punkte)**
Termin: **2012** Status: **zu 60 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7462

Jason Brody heißt er also, der Bruder im Geiste von Jack Carver, seines Zeichens Held des ersten **Far Cry**. Bruder im Geiste? Exakt! Auf der E3 hat Ubisoft erstmals den Ego-Shooter **Far Cry 3** gezeigt. In dem sollen wir wie im Original von 2004 auf eine Tropeninsel ziehen, um dort blaue Bohnen zu verteilen. Klar, Ubisoft will nach dem zwar guten, aber längst nicht brillanten **Far Cry 2** an die Qualität des ersten Teils anknüpfen. Eine Insel ist dabei schon mal ein guter Anfang.

Und Brody finden wir schon jetzt besser den namenlosen Typen aus **Far Cry 2**. Einfacher Grund: Er redet und kommentiert, was er erlebt. Das ergibt ein dickes Atmosphäre-Plus!

Dass Jason redet, ist mehr als nachvollziehbar. Denn er muss das, was er auf der Insel sieht, irgendwie verarbeiten, auch stellvertretend für den Spieler. Ubisoft zeigte auf der E3 Szenen, die uns ratlos, fast schon entsetzt zurückgelassen haben. Denn **Far Cry 3** kontrastiert das wunderschöne Fleckchen Erde mit expliziten Gräueltaten. Eine Gruppe Männer, schwer bewaffnet, bringt systematisch die Zivilbevölkerung um. Eine auf dem Boden kauende Frau wird vor Jasons und unseren Augen erschossen. Die unbekannten Angreifer stürzen Menschen in Abgründe, Leichen baumeln an provisorischen Galgen. Wo liegt der Grund für diesen Schrecken? Handelt es sich bei den Männern um Söldner? Oder ist hier reiner Irrsinn am Werk? Der Eindruck drängt sich auf, als wir einer Ansprache des Anführers der Gruppe lauschen. Er will uns den Wahnsinn der Menschen erklären, entlarvt sich bei dem Versuch aber selbst als jemand, der offenbar fernab jeglicher Normalität existiert. Wir fühlen uns nach den Szenen an **Far Cry 2** erinnert, das uns – wenn auch mit zwei-

felhaftem Ergebnis – den Irrsinn des Krieges vor Augen führen wollte. **Far Cry 3** scheint dieses Thema weiterzuführen.

Was es mit dem gezielten Abschlachten der Inselbevölkerung auf sich hat und wer diese Schurken sind, die allesamt rote Kopftücher tragen, dazu hielt sich Ubisoft auf der E3 bedeckt. Die Entwickler sprachen aber immerhin von einem finsternen Geheimnis der Insel, dem wir im Laufe des Spiels auf den Grund gehen. Wir hätten zumindest schon eine wilde Theorie: Der psychopatische Anführer Vaas ist der einzige, den wir bisher ohne Kopfbedeckung sahen: Seinen Schädel zierte eine riesige Narbe. Hat da jemand rumgeschnippelt? Finden wir auf der Insel in irgendeinem trutzburgartigen Bau einen verrückten Wissenschaftler, der an Hirnen von Menschen doktort? Haben sich deswegen alle anderen Halunken auf der Insel rote Tücher um die Köpfe gewickelt? Oder ist es am Ende nur ein Bandenzeichen, und wir treffen im Laufe der Handlung noch die Gruppierung mit den blauen Lappen und anschließend die mit den gelben? Die Chi-

⊕ Stärken

- + dichter Dschungel
- + prima Lichtstimmungen
- + interessante Figuren

⊖ Schwächen

- Klongegner
- einige unausgereifte Animationen

Die Bösewichter haben es sich offenbar zum Ziel gesetzt, die Inselbewohner auszurotten. Hier werden mehrere **Leichen** zusammengelegt.



Im dichten Dschungel verrottet ein **Jagdflugzeug** aus dem Zweiten Weltkrieg. Hat der Absturz der Maschine etwas mit dem finsternen Geheimnis der Insel zu tun?



Alle Halunken tragen rote **Kopfbedeckungen**. Warum nur? Makaberes Detail: Auf den Holzbohlen sehen wir den Schatten eines Hängens.



Jason versucht, mit einem gekaperten **Black Hawk** von der Insel zu entkommen. Eine Rakete vereitelt diesen Plan.

urgie-Theorie wäre eine Art Rückbesinnung aufs erste **Far Cry**, in dem ein gewisser Doktor Krieger durch Gen-Experimente Mutanten auf der Insel heranzüchtete.

Jason Brody ist trotz seines funktionierenden Mundwerks noch eine diffuse Gestalt. Er strandet mit seiner Holden auf der Tropeninsel, die Frau wird gekidnappt, die Kidnapper wollen Jason um die Ecke bringen. Allerdings stellen die sich dabei ungefähr so fähig an wie der durchschnittliche Bond-Bösewicht. Statt Brody einfach eine Kugel zwischen die Synapsen zu jagen, schubst man ihn mit einem Gewicht an den Beinen in einen Höhlensee. Logisch, dass sich Jason aus der Situation befreien kann. Vielleicht ist Jason ein Ex-Soldat? Der Verdacht liegt nahe, immerhin entpuppt er sich schnell als jemand, der weiß, wie er eine Waffe abfeuern und ein Messer gezielt werfen muss. Sogar leisetreten kann er.

Die Bewegungsbandbreite von Jason liegt dabei Lichtjahre über der eines Jack Carver. Brody lässt sich lautlos von kleinen Klippen fallen, um ahnungslosen Feinden Klingen in den Leib zu rammen. Er schleicht sich von hinten an Gegner heran, stibitzt auf Knopfdruck deren Messer, um es gleich wieder zurückzustecken. In den Hals des Besitzers. Er wirft Klingen wie ein Zirkusakrobat. Und er darf sich, wie es aktuell Mode ist, hinter Aufbauten verschanzen, um

aus der sicheren Deckung auf Widersacher und Sprengfässer zu feuern.

Damit nicht genug: Brody wird im Laufe des Spiels wohl dazulernen. Denn mit jedem erfolgreich ausgeschalteten Gegner addieren sich bisher noch ominöse Punkte auf ein bisher noch ominöses Konto. Wir haben die Entwickler auf der E3 danach gefragt, wie wollten wissen, ob eine Art Erfahrungssystem in **Far Cry 3** steckt. Die Antwort war ein beredtes Schweigen. Doch für was sonst sollten die Punkte auch gut sein?

Ubisoft selbst ordnet **Far Cry 3** nicht im Genre der Ego-Shooter ein, sondern will es als »First-Person Adventure« verstanden wissen. Es soll viel zu entdecken geben, und gelegentlich sollen wir unseren Grips einsetzen müssen, um weiterzukommen. Einen Beweis dafür blieben die Entwickler schuldig.

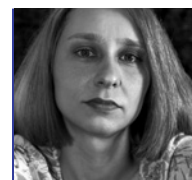
Trotzdem fühlten wir uns ans Konzept des neuen **Tomb Raider** erinnert. Ähnlich wie darin könnte die angekündigte »Nichtlinearität« auch bei **Far Cry**

3 bedeuten, dass man keine freie Spielwelt durchstreift, sondern in umgrenzten Schauplätzen Bewegungsfreiheit besitzt und Nebenziele absolvieren kann, während die Handlung festen Bahnen folgen wird.

Trotz Tropeninsel-Setting sollen wir in **Far Cry 3** nicht dauernd durch den Dschungel

robber. Mini-Savannen, breite Flüsse, Seen und Höhlen werden laut der Entwickler für optische Abwechslung sorgen. Dass Ubisoft Landschaftsdarstellungen beherrscht, wissen wir spätestens seit dem Vorgänger **Far Cry 2**. Und dass Ubisoft aus Fehlern lernt, wissen wir seit **Assassin's Creed 2**. Wenn die Kanadier aus Montreal auf all die Macken, die **Far Cry 2** manchmal entsetzlich zäh haben werden lassen, im Nachfolger verzichten und uns einen Helden mit Herz, eine Handlung mit Hirn und sinnvolle Spielmechanismen vorsetzen, dann ist der Hüpfen zurück auf die Insel sehr viel mehr als nur ein Verzweigungssprung. **PET**

Wir wollen einen irren Forscher finden!



Ich bin echt neugierig

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Insel ist schon mal gut. Finsternes Geheimnis auch. Die Landschaft sieht, soweit bekannt, schick aus. Die Schießereien und Leisetreter-Meucheleien versprechen Abwechslung. **Far Cry 3** macht mich schlicht neugierig. Vor allem, weil ich wissen will, ob sich Ubisoft die Kritik am Vorgänger zu Herzen genommen hat. Wenn ja, dann könnte uns hier ein wirklich großes Spiel ins Haus stehen. Zwar kein Meilenstein wie das erste **Far Cry**, aber ein wirklich großes Spiel. Um das allerdings mit Sicherheit sagen zu können, müssen wir deutlich mehr von **Far Cry 3** sehen.