

# Far Cry 3

GameStar reiste ins Ubisoft-Dschungelcamp und hat sich den neuesten Far Cry-Spross zeigen lassen. Die Entwickler besinnen sich offenbar auf die Wurzeln der Serie. Und addieren (unter anderem) Drogenpilze. Von Heinrich Lenhardt

## Angeschaut

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Far Cry 2, GS 12/08: 82 Punkte)**  
Termin: **2012** Status: **zu 70 % fertig**

[GameStar.de/Quicklink/7462](http://GameStar.de/Quicklink/7462)

Auf DVD: Preview-Video

Jason Brody hat ganze Arbeit geleistet: Der Funkturm ist ausgeknipst, Leichen pflastern Deck und Strand, Feuer knistern als Überbleibsel mächtiger Explosionen. Wir waren Ende Januar bei Ubisoft in Montreal, wo uns die Entwickler von **Far Cry 3** den Sturmangriff ihres neuen Spielhelden auf das Schiffswrack der Medusa als schnelle 1-Mann-Offensive vorspielten. Laut und spektakulär, aber das ist nur einer von verschiedenen Lösungswegen: »Du entscheidest, auf welche Weise gespielt wird«, betont Produzent Dan Hay. Das kann bedeuten, vorsichtiger vorzugehen, sich an Wachen anzuschleichen und diese der Reihe nach mit Stealth-Manövern auszuschalten. Oder die Umgebung zu erkunden und dabei eine Aussichtsposition zu entdecken, um es sich dort mit dem Scharfschützengewehr gemütlich zu machen. Oder unter Wasser heranzuschwimmen, ein nahes Patrouillenboot zu entern und mit dessen Bordgeschütz die Gegnerreihen am Strand zu lichten.

Die typische Kampagne der jüngsten Shooter-Hits (**Modern Warfare 3**, **Battlefield 3**) nimmt den Spieler an die Hand und zerrt ihn auf vordefinierten Pfaden von Checkpoint zu Checkpoint, wo er geskriptete Ereignisse bestaunen darf. Doch während Titel wie **Battlefield 3** neugierige Solisten schon dafür bestrafen, wenn sie sich ein paar Meter vom Weg entfernen, ist die **Far-Cry**-Reihe der Gegenentwurf und für Individualisten gedacht, die lieber in Abenteuerurlaub-Manier erforschen statt in rigiden Pauschaltourismus-Strukturen zu ballern.

## ➕ Stärken

- + Action mit Angriffsplanung
- + Spielweise wählen (Stealth, Action)
- + Fahrzeuge, Boote, Gleitschirm benutzen
- + schöne, realistisch wirkende Spielwelt
- + Skills in Rollenspiel-Manier freischalten
- + Hauptstory mit interessanten Charakteren
- + Nebenmissionen und Entdeckungsziele

## ⊖ Schwächen

- Bleibt der Insel-Schauplatz auf Dauer interessant?

Dieser »360-Grad-Ansatz« soll **Far Cry 3** vom PC-Shooter-Heer abheben. Und so flockig-fluffig diese Phrase auch klingt, beschreibt sie doch nichts anderes als eine Rückbesinnung auf die schon 2004 gestreute Saat der Serie. Bei **Far Cry** handelt es sich um eine deutsche Erfindung, doch die Crytek-Eltern veräußerten die Rechte an der Serie an Ubisoft, um sich anschließend ganz auf die neue Marke **Crysis** zu konzentrieren. Zwar basiert der nächste Serienspross auf der Dunina-Engine von **Far Cry 2**,

aber die Fortsetzung erinnert in vielerlei Hinsicht mehr an den Crytek-Serienauftakt. Und das nicht nur wegen des Schauplatzes: Nach dem Afrika-Abstecher in **Far Cry 2** geht's wieder auf ein tropisches Eiland, im Laufe der Handlung besuchen wir auch einige Anrainer-Inseln. Eine zoomende Fotokamera hilft, um das Terrain auszuspiionieren und dann anhand der Feindverteilung einen Schlachtplan auszuhecken. Eine ständig sichtbare Mini-Map zeigt dabei die Position und Entfernung des nächsten Missionsziels an.

## Der Action-Gegenentwurf für Individualisten

Wenn unser Held unbemerkt aus dem Wasser auftaucht, sich im Schleichgang an eine Wache ranpirscht, um diese mit einem Messerstoß geräuschlos auszuschalten, fühlt man sich als Fan des ersten Teils wieder wie zuhause. Doch acht Jahre und ein paar Engines später ist nicht nur die Spielwelt detaillierter und abwechslungsreicher. Mit Ressourcensystem, Nebenmissionen, Erfahrungspunkten und Skills will **Far Cry 3** auch außerhalb des Kampfgeschehens spielerisch vielseitig sein; erforschen und entdecken soll Spaß machen und sich lohnen. Erfahrungspunkte sammeln wir nicht nur über erfolgreich gemeisterte Missionen, jeder einzelne besiegte Feind steigert in bester Rollenspiel-Manier unsere Punkte. Sind genug gesammelt für einen Stufenanstieg, können wir bestimmte Boni und Fähigkeiten freischalten. Vorzeigbar war das Menü mit den Sonderfähigkeiten noch nicht, also haben wir Level Design Director Mark Thompson danach gefragt. Der erklärt den Sinn des Systems damit, dass Held Jason eben kein ausgebildeter Söldner, sondern ein ganz normaler Typ ist, der nach und nach das Kämpfen lernen muss: »Die Kampagne ist sehr lang, dabei wollen wir den Spieler immer wieder mit neuen Dingen fördern.« Die Skill-Auswahl soll unterschiedliche Vorteile



Der Anblick einer anschwirrenden **Granate** lockt verschanzte Gegner aus der Deckung.

für die Spielweisen »laut, dicke Knarren, große Explosionen« und »heimlich, listig, leise« enthalten. Zum Beispiel immer wieder neue so genannte Takedown-Varianten, die man ausführen kann, wenn man sich unbemerkt herangepirscht hat. Thompson nennt ein Beispiel: »Im Skill-Menü kannst du die Stealth-Fähigkeit freischalten, das Messer auf einen zweiten Gegner zu werfen, gleich nachdem ein erstes Opfer ausgeschaltet wurde. Ähnliche Zusatzskills wird es auch in einem mehr action-orientierten Talentbaum geben.« Jenseits der mindestens 20 Stunden währenden Hauptstory soll die Spielwelt reichlich Nebenmissionen bieten. Wir können zum Beispiel das nächste Dorf besuchen, mit den Einheimischen plaudern und Jobs annehmen. Geld und Rohstoffe helfen im Überlebenskampf. Über 40 Waffen sollen im Spielverlauf zugänglich werden, die sich durch käufliche Upgrades modifizieren lassen. Spieldesigner Andrea Zanini erklärt: »Einige Waffen sind besser dafür geeignet, alles in die Luft

zu jagen; andere eher für einen Schleich-Spielstil prädestiniert. Wir geben dir aber die Mittel, um eine Waffe mehr deinem Spielstil anzupassen. Du willst zum Beispiel mit einer Pistole weniger Krach machen? Schraub einen Schalldämpfer dran. Mehr Genauigkeit gefällig? Kauf einen Stabilisator. Mehr Reichweite? Da hilft ein Zielfernrohr-Aufsatz.«

Lead Game Designer Jamie Keen kümmert sich vor allem darum, die offene Spielwelt jenseits der Storymissionen spannend und verlockend zu gestalten. Zu den Inspirationsquellen des Teams gehören neben den **Far-Cry**-Vorgängern auch Weltoffenheits-Paradebeispiele wie das Rollenspiel **Skyrim**: »Unsere Aufgabe ist es, die Neugier des Spielers zu wecken, ihn zu verführen, die Welt entdecken zu wollen – und ihn dafür zu belohnen. Bei unseren Tests mit Far Cry 3 haben wir es bisher bei jedem Spieler erlebt, dass er etwas Interessantes sieht und nachforschen will. Für mich ist das immer der Moment, in dem

das Spiel wirklich zum Leben erweckt wird.« Als Beispiele für Sehenswürdigkeiten, die uns vom direkten Storymissionen-Abklapperpfad abbringen sollen, nennt Andrea Zanini Begegnungen mit anderen Charakteren, das Wrack eines abgestürzten Flugzeugs oder geheimnisvolle Dschungelruinen. Das Sammeln von Ressourcen ist eine weitere einträgliche Nebenbeschäftigung. Wir können bestimmte Pflanzen pflücken sowie Tiere jagen, häuten und deren Felle verkaufen. Dabei sind unterschiedliche Risiken zu beachten, eine Bergziege zu erlegen ist weniger gefährlich als eine Begegnung mit einem Komodowaran oder einer hungrigen Dschungelkatze: »Wenn du ein paar Augen in der Dunkelheit glühen siehst, ist es an der Zeit, die Machete rauszuholen«, berät uns Thompson. Geplant sind auch Aktivitäten wie Pokerpartien in der nächsten Kneipe oder Renn- und Schießaufgaben in freier Wildbahn. Hat hier gerade jemand **Red Dead Redemption** (erschien zu unser aller Ärger bisher nur für Konsolen) gesagt?



Einige Missionen spielen auch in beengten Räumlichkeiten, hier **unter Deck** eines Schiffs.



Unbemerkt konnte Storyheld Jason Brody ein **Patrouillenboot** ertern und hat nun großen Spaß mit dem Bord-MG.

## Spielstil-Wahl beim Angriff auf die Medusa

Umgebung ausspähen, Taktik schmieden, Kampf beginnen. Die Schlachtplanung ist bei Far Cry 3 die halbe Miete. Offene Spielwelt und flexible Gegner-KI sollen zahlreiche Vorgehensweisen erlauben. Hier zwei Beispiele aus der Medusa-Mission.



**Auffällig:** Ein Mann gegen eine ganze Armee! Versierte Ballermänner stürmen den Stützpunkt und schießen sich schnurstracks den Weg zum Missionsziel frei. Nicht leicht, aber machbar.



**Unauffällig:** Wer zu Beginn still und heimlich vorgeht, erreicht unentdeckt diese bevorzugte Scharfschützenlage. Erst einmal die zahlenmäßige Überlegenheit der Feinde in Ruhe reduzieren...

Damit's angesichts solcher an Rollenspiele erinnernden Elemente keine Missverständnisse gibt, stellt Produzent Dan Hay klar, dass **Far Cry 3** in erster Linie ein Shooter ist. Zur Beweisführung dient ihm die Medusa-Mission früh in der Kampagne. Unsere Spielfigur Jason Brody ist ein ganz normaler Rucksacktourist, der zusammen mit seinen Freunden auf einer abgelegenen Insel ir-

der Situation. Nach Sondierung der Lage mit der Kamera wird es ernst. Schleichen, stechen, dem Gegner das Maschinengewehr abnehmen und auf sie mit Gebrüll. Vom Strand zu einem ersten Schiffswrack vorkämpfen, hier die Gegner abräumen und zur Medusa abseilen. Weiter schießen, Granaten werfen und Explosiv-Fässer zum Vorteil nutzen. Schließlich flitzt Jason eine Leiter rauf und legt den Funkturm lahm, klemmt sich dann hinter ein stationäres MG und rattert damit alles nieder, was am Strand noch krecht, fleucht oder geparkt ist. Fette Explosionen, Rauchschwaden, aus dem Chaos entkommt der Held über eine weitere Seilrutsche. Er klemmt sich hinter einen Jeep, braust zunächst am Strand entlang und entschwindet schließlich über eine Brücke Richtung Dschungel. Auf dem Armaturenbrett wackelt eine lustige kleine Hula-Puppe.

»Immer wenn du dir wünschst, etwas Bestimmtes machen zu können, soll dir das Spiel signalisieren ›Dann tu's doch!«, fasst Dan Hay die Missionsdesign-Philosophie zusammen. Das Gelände kann erforscht, jede Waffe geklaut, jedes Vehikel benutzt werden. Die Entwicklung wird dadurch nicht einfacher, denn künstliche Intelligenz und auch

Leveldesign müssen auf diese Möglichkeiten abgestimmt sein. Hay erinnert sich: »Das Erste was passierte, als wir die Medusa-Mission intern testeten: Jemand schnappte sich einen Paraglider und schwebte damit über allen Gegnern hinweg direkt zum Turm – ›OK, ich bin schon fertig!«.

An der Action-Kompetenz von Ubisoft bestehen nach der zunächst krachigen Demonstration wenig Zweifel. Aber **Far Cry 3** kann auch anders. In der nächsten vorgeführten Mission besucht Jason auf Anraten seines Funkkontaktfreundes einen gewissen Dr. Earnhardt, der Patienten in einem heruntergekommenen Gewächshaus empfängt. Der Doc ist eine exzentrische Erscheinung: graue Haare, wirrer Blick, ziemlich verlottert. Als er zur Spritze greift, brabbelt er: »Ich persönliche bevorzuge meine Shots ja in flüssiger Form«. Earnhardts fleckiger Kittel hat auch schon mal bessere Tage erlebt. Aber auf einer Insel voller Feinde kann Jason nicht wählerisch sein und lässt sich auf einen Deal mit dem Doktor ein: Pilze aus einer Höhle besorgen und im Gegenzug rezeptfreie Heilmittelchen erhalten.

Der Dialog mit dem Doc ist stimmig und spannend, uns haben Mimik und Stimme von Earnhardt sehr gut gefallen. Der Typ fällt aus dem Rahmen, was man auch von

## »Unsere Aufgabe ist es, die Neugier des Spielers zu wecken«

gendwo im Indischen Ozean strandet. Doch auf dem Eiland gehen merkwürdige Dinge vor, paramilitärische Truppen unterdrücken die Inselbevölkerung, Touristen werden verschleppt und Zivilisten hingerichtet. Jason gelingt die Flucht in den Dschungel. Er kämpft ums Überleben und findet Verbündete unter den Inselbewohnern. Vor allem aber sinnt er auf Rache und will seine Freunde befreien.

In einer der ersten Missionen der Haupt-handlung sollen wir den Funkturm auf dem Deck der Medusa ausschalten. Dabei steht unser Held in Funkkontakt mit einem Verbündeten namens Willis, kurze automatisch ablaufende Dialoge helfen bei der Erklärung



Alle Kassen, keine dummen Fragen: Pilzfrend Dr. Earnhardt ist einer der exzentrischen **Charaktere**, mit denen die Hauptstory bevölkert ist.

Spritztour mit dem Geländewagen. In bester Serientradition können Sie **Vehikel** selber steuern – zu Wasser, zu Lande und in der Luft.





Grimmig Söldner halten sich keine Kuschelpinscher, sondern lassen bissige **Kampfhunde** von der Leine.

**Rebellen** liefern sich eine Schießerei mit Söldnern der skrupellosen Machthaber. Da können wir nicht tatenlos zusehen.



seiner Mission »Pilze in der Tiefe« behaupten kann. Ein Pfad führt uns zu einem Kliff, von dem wir in eine Höhle springen müssen. Nach einer Schwimmeinlage benutzt Jason Kletterpflanzen, um die Grotte zu erforschen. Dabei holt er in der Nähe einer Pilzschar zu tief Luft, der Dunst der Schwammerl verursacht absurdeste Sinnestäuschungen. Jason verliert die Orientierung und schreitet von unheimlichen Soundeffekten begleitet einen verschwommenen Pfad entlang, das Licht ändert sich ständig, Felsen beginnen zu glühen, überhaupt drehen die Farben gehörig am Rad. Schließlich steht er wieder im Gewächshaus, dessen Glaswände in Zeitlupe in tausend Scherben zerspringen ... wodurch die Halluzination beendet wird. Jason ist immer

noch in der Höhle, doch jetzt steht er vor den Heilpilzen, die er für seine Mission braucht. Als er sich auf den Rückweg macht, ist es draußen schon dunkel, der Vollmond steht am Himmel. Earnhardt ist sehr zufrieden mit der Ausbeute und kann die Produktion starten: »Komm später wieder für eine Kostprobe, du wirst es nicht bereuen.«

Nach dieser surrealen Einlage, in der minutenlang keine einzige Waffe eingesetzt wurde, geht es in der nächsten Storymission wieder handfest zur Sache. Jasons geheimnisvoller Informant Willis steckt in Schwierigkeiten und muss gerettet werden. Er wird an Bord der Shanghai gefangen gehalten; das ist kein gestrandetes Wrack wie die Medusa, sondern ein funktionstüchtiges Schiff.

Die Vorführung der Mission beginnt unter Deck, nur mit einem Messer bewaffnet nähert sich Jason einem Gegner. Die Wache hatte eine Schrotflinte dabei – her damit! In den engen Schiffskorridoren reicht meist ein Schuss aus kurzer Distanz, um einen Feind aus den Schuhen zu heben. Dann wieder ein Überraschungsmoment: Eine Explosion erschüttert das Schiff, Jason droht über Bord zu gehen und hält sich mühsam fest, fällt letztendlich doch ins Meer. Die Shanghai sinkt. Von schräger Fahrstuhlmusik untermalt schwimmt Jason unter Wasser an herumtreibenden Leichen vorbei.

Mit solchen Überraschungen will uns die Story immer wieder aus der Bahn werfen: »Von Mission zu Mission erlebt der Spieler

**CMSTORM**  
BY COOLER MASTER

**TRIGGER**

Designed für härteste Einsätze  
Vollmechanisches Gaming Keyboard  
Mit Makro-Recording und Onboard Memory  
(Inklusive USB-Hub)

**SPEED RX**

5mm starkes Gaming Surface  
Pure Black – für bestes Handling

**SENTINEL  
ADVANCED II**

Bis zu 8200 DPI – für höchste Auflösungen geeignet  
Mit 150 IPS und 1000hz Pollingrate für echte Profis

Unter anderem erhältlich bei folgenden Shops:

digitec.ch  
20 ALTERNATE

BRACK.CH  
ELECTRONICS  
DiTech  
computer & electronics

SNOGARD  
Computer-World  
STEG  
computer & electronics

CASEKING.de

www.coolermaster.de

XXM  
One



Level Design Director **Mark Thompson** kümmert sich vor allem um die Missionen von Far Cry 3.

**GameStar:** Generell wirkt das neue Spiel wie ein »Back to the roots«-Far-Cry. Viele Ideen aus Teil 2 habt ihr fallen gelassen, zum Beispiel die nervige Malaria-Erkrankung ...

**Mark Thompson:** Far Cry 2 hatte viel Gutes, aber es gibt einige Bereiche, die wir verbessern wollen. Zunächst einmal gibt es so etwas wie die Malaria nicht mehr. Die Kontrollpunkte mit den respawnenden Gegnern waren auch so eine Sache. Es war gut, dass die Welt dadurch voller Leben war, aber gleichzei-

## Interview »Der Spieler entscheidet, wann der Kampf beginnt.

tig konnte es mitunter anstrengend werden, dauernd gejagt zu sein. Die Welt war wunderschön, aber man hatte keine Zeit, sie wirklich zu genießen. Deshalb achten wir bei Far Cry 3 auf Folgendes: Ja, die Welt ist gefährlich, du wirst viele Gegner auf der Insel treffen. Aber wenn du bei einem Stützpunkt jeden Feind beseitigst, dann bleibt dieser Außenposten auch so und wird nicht mit frischen Widersachern aufgefüllt. Vielmehr ist es so, dass du diesen Ort übernimmst.

► **Es fällt auch leichter, die Umgebung auszuspiionieren und die Schlachtstrategie zu planen?**

**Mark Thompson:** Die Kamera bietet dem Spieler die Gelegenheit, einen Einsatzort zu untersuchen, die Position der Feinde zu erkennen und wirklich zu verstehen, was sie in dieser Gegend machen. Ich bin ein Riesenfan des ersten Spiels und für mich ist es super-aufregend, an Far Cry 3 zu arbeiten. Das Fernglas war ein Spielelement von Far Cry, das wir sehr mochten.

In vielen Shootern erscheint ein NPC am Ende eines Korridors, dann rennt er auf dich mit einer Knarre zu und ist binnen zehn Sekunden tot. Aber in Far Cry ist die künstliche Intelligenz immer lebendig, die Gegner haben Absichten und Ziele. Und wenn das Kampfgeschehen beginnt, wechseln sie zu einem anderen Plan. Die Kamera ist ein Teil des Schlachtplan-Kreislaufs, um zu verstehen, was die Gegner machen und was du als Spieler machen kannst. Der wesentliche Punkt dabei: Der Spieler legt fest, wann der Kampf beginnt. Du entscheidest: »OK, ich bin bereit, ich habe einen Plan – jetzt kann's losgehen.«

► **Lohnt sich das Erforschen der Insel abseits der Storymissionen?**

**Jamie Keen:** Es gibt eine höhere Dichte an Dingen, die du tun kannst. Far Cry 2 hatte eine riesige Welt, aber sie fühlte sich manchmal leer an; du fuhrst für lange Zeit herum und nichts passierte wirklich. In Far Cry 3 sorgen wir dafür, dass ständig etwas Interessantes auf dich

wartet. Wenn du dich auf etwas Neues einlassen willst, dann gibt es Gelegenheiten dafür. Ich kann mit der Story weiter machen, es gibt auch eine Reihe Nebenmissionen auf der Insel. Oder ich versuche, einen Stützpunkt zu übernehmen, suche nach Pflanzen oder gehe auf Wildtierjagd; es gibt auch eine Reihe von Aktivitäten wie Autorennen. Es gibt viel in der Spielwelt zu tun.



**Jamie Keen** ist Lead Game Designer mit Hauptaugenmerk auf die offene Spielwelt.

etwas anderes und weiß nie genau, was ihn hinter der nächsten Ecke erwartet«, fasst Dan Hay zusammen. Dazu passt, dass sich einige Handlungsträger nicht so leicht in Gut-Böse-Schubladen einordnen lassen, zum Beispiel Jasons Funkkontakt-Berater Willis: »Er ist diese Stimme in der Dunkelheit. Du weißt nicht genau, wer er ist, wie er aussieht, was seine Motive sind. Aber er hat wichtige Informationen für dich und du musst ihm in gewisser Weise trauen.« Wie sehr man darauf bauen kann, dass einen Typen wie dieser Wil-

lis am Ende nicht doch auf seelenzersetzende Art übers Ohr hauen, wissen wir allerdings spätestens seit **Bioshock**.

»Wir geben Spielern die Gelegenheit, ihre Spielwelt ein wenig zu ändern.« Damit deutet Mark Thompson an, dass wir durch Fortschritte in der Story und bei den Missionen einzelne Inselbezirke quasi erobern und somit befrieden können: »Übernimmt der Spieler einen Außenposten, ändert sich die ganze Umgebung, sie fühlt sich anders an. Wenn du dann einen Jeep in der Entfernung siehst, ist es wahrscheinlich kein feindlicher Angreifer mehr, sondern jemand, der einfach ohne weitere Probleme an dir vorbeifährt.«

Das erinnert uns an Konzept aus den letzten **Assassin's Creed**-Teilen oder auch an **Saboteur**. Außerdem ist ein Schnellreise-System zu bereits erforschten Regionen geplant. Na schön, das gab's schon in vergleichbarer Weise in **Far Cry 2** über die Bushaltestellen, aber wie gern wir das mit der Befriedung der einzelnen Gebiete hören, kann sich Thompson wahrscheinlich nicht mal im Ansatz vorstellen. Mit Grauen denken wir nämlich noch an die ständig wieder und wieder auftauchenden nervtötenden Banditen in **Far Cry 2** zurück. Allein wenn's die in **Far Cry 3** nicht mehr geben wird, kann das Spiel insgesamt nur auf dem richtigen Weg sein. Heinrich Lenhardt / **PET**



### Neue Insel, alte Stärken

Heinrich Lenhardt  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Nach dem nur halb geglückten Experiment Far Cry 2 rudert Ubisoft wieder zur Tropeninsel. Das klingt nach Rückzug, könnte aber zu einem erheblich besseren Spiel führen. Denn Far Cry 3 gibt uns wieder mehr Flexibilität, subtile und brachiale Angriffstaktiken abzumischen. Und das ist nun mal der serientypische Motivationsfunke: experimentieren, ausspähen, planen, lauern, zuschlagen, improvisieren. Das neue Erfahrungssystem, um in Rollenspielmanier gezielt Skills freizuschalten, passt zum taktisch geprägten Ballerkonzept. Und wenn die für die offene Spielwelt zuständigen Designer ihre Ambitionen umsetzen, könnte uns eine eine Skyrim-ähnliche Entdeckungslust auf der Insel befallen. Auch die Story scheint eine Steigerung gegenüber dem wirren zweiten Teil zu bieten.

Nicht nur wegen der schönen Aussicht lohnt sich der Griff zum **Paraglider**. Der Gleitschirm erlaubt schnelle Reisen und Überraschungsangriffe.

