



Far Cry 3

Wir haben Ubisofts kommenden Ego-Shooter auf der E3 gespielt und erlebt, warum Wahnsinn eine durchaus spaßige Angelegenheit sein kann. Auch zu viert im Koop-Modus. Von Michael Günther

Angespielt

Genre: Ego-Shooter Publisher: Ubisoft Entwickler: Ubisoft Montreal (Assassin's Creed: Revelations, GS 01/12: 88 Punkte)
Termin: 6.9.2012 Status: zu 90 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7462 Auf DVD: Preview-Video

Im pruden Amerika darf man so etwas als Sensation verstehen. Die erste Szene der spielbaren **Far Cry 3**-Demo auf der E3 zierte ... eine weibliche Brust! Wenn wir das Geschehen richtig verstehen, redet die zugehörige Dame über die Macht, die der Held Jason über den »Stamm« besitzt. Nein, nicht was Sie jetzt denken: Beim Stamm handelt es sich um jene gebannt zuschauenden Eingeborenen, die Jason und seine Mätresse bei ihrer, nun ja, schweißtreibenden Beschäftigung beobachten. Eine

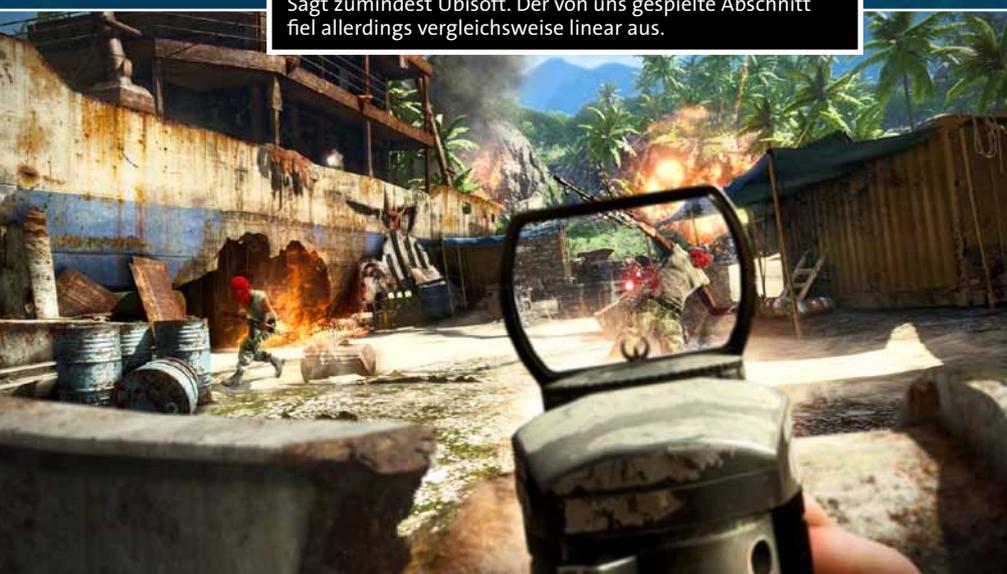
Art Freiluftporno also, inklusive anschließender Propagandarede, die Jason höchstpersönlich grölt. Sinngemäß gibt er zu verstehen, den Stamm zum Sieg gegen den Guerillaboss Vaas führen zu wollen.

Eine höchst eigenartige Szene, jedoch nicht ohne Intensität und Zauber. Mit dem Folgenden hat sie allerdings nicht mehr viel gemein. Denn als Jason zu Vaas' Insel pilgert, fehlt das Stammesheer an seiner Seite; der Krieg gegen die Guerilleros bleibt in der Kampagne von **Far Cry 3** eine Ein-Mann-An-

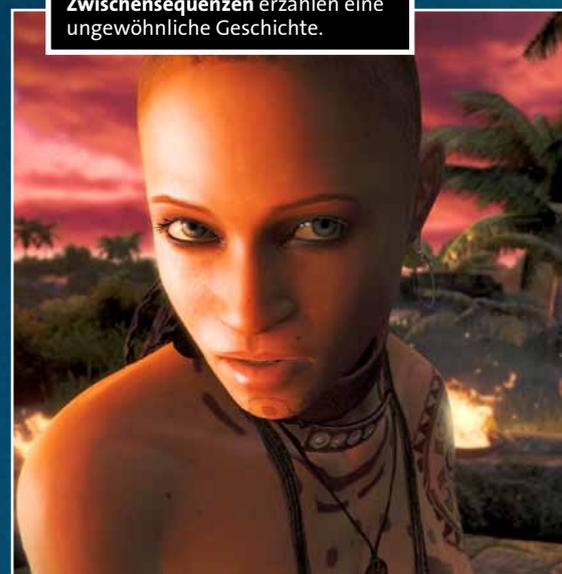
gelegenheit. Und eine schlauchige, denn der Level zieht sich weitgehend geradlinig dahin. Der serientypische Freigeist ist für diesen Bereich beschnitten, jedoch muss das noch nichts heißen. Die Passage ist recht kurz, hat fast schon etwas von Tutorial und wirkt zudem, als habe **Far Cry 3** noch einiges in petto. Zum Beispiel einen Koop-Modus.

Jasons Weg führt uns über eine Klippe ins paradiesisch blaue Wasser. Unter der Oberfläche taucht der Held zielstrebig auf den Steg zu. Vor ihm plumpst plötzlich ein leblo-

Far Cry 3 setzt auf **brachiale Action** in weitläufigen Arealen. Sagt zumindest Ubisoft. Der von uns gespielte Abschnitt fiel allerdings vergleichsweise linear aus.



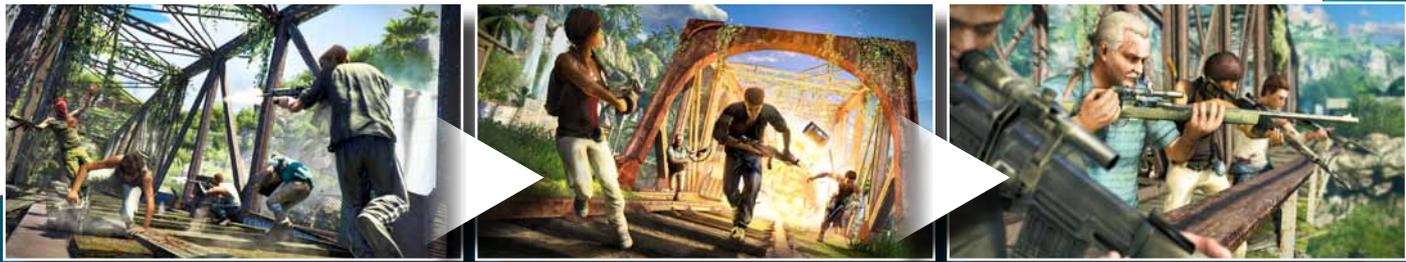
Die gut gemachten **Ingame-Zwischensequenzen** erzählen eine ungewöhnliche Geschichte.



Vier gegen alle

Zusätzlich zur Solo-Kampagne bietet Far Cry 3 einen Koop-Modus für bis zu vier Spieler. In der von uns gespielten Mission müssen wir im Team erst eine **Eisenbahnbrücke** von Gegnern räumen, damit ein

Zug passieren kann, dann die Brücke **sprengen** und anschließend mit **Scharfschützengewehren** auf die verbliebenen Schergen ballern. Nicht sonderlich innovativ, aber launig.



ses Touristenpaar auf den Grund, dem bald der Mörder ins nasse Grab folgt, nachdem Jason ihn vom Steg ins Wasser gezerrt und mit seinem Messer bearbeitet hat. An Land stapfen wir geradewegs in den strandnahen Dschungel. Zwei Typen stehen plaudernd an einem Feuer und erleben in ihrem letzten Augenblick Jasons besondere Fähigkeit, Messerangriffe schnell hintereinander durchführen zu können. Erst dem einen Schergen in die Brust stoßen, dann einen Stich in die Richtung des anderen – das wirkt schon fast übermächtig.

Die Nähe zum Guerillacamp ist offensichtlich, aus dem Blattwerk ragt ein Wachturm samt Besatzung. Und wie schalten wir die lautlos aus? Klar: mit dem Bogen. Zum Zielen können wir heranzoomen, was länger dauert, aber die Zielgenauigkeit erhöht. Der getroffene Wachmann kippt vom Turm und alarmiert den untenstehenden Kollegen. Wir wechseln zum Sturmgewehr, um den heranstürmenden Feind aus seinen Soldatenstiefeln zu bal-

Hier sind alle irgendwie irre

lern. Doch der schlägt einen Haken und nimmt einen Weg, den wir im ersten Moment gar nicht sehen. Es gibt nämlich diverse Trampelpfade durchs Dickicht, die unterschiedlich viel Schutz hinter Baum und Borke bieten. Wenn der Kerl Kumpane dabei hätte, würden sie Jason sogar einkreisen. Verspricht zumindest Ubisoft.

Nach dem kurzen Scharmützel führt es Jason in einen schäbigen Wellblechkasten, der sich als Falle entpuppt: Wild übereinander gestapelte Fernseher zeigen Vaas' wahnsinniges Antlitz, auf den Jalousien prangen Obszönitäten. Vaas verhöhnt Jason, lacht ihn aus und überlässt ihn seinem Schicksal in der plötzlich brennenden Bude. In Panik flüchten wir aufs Dach, was allerdings keine gute Idee ist, denn der Untergrund besteht ja immer noch aus einem in Flammen stehenden Haus. Jason darf nicht lang fackeln, sonst fackelt er ab. Also runter vom Dach, stets die Gegner im Blick, die aus allen Richtungen auf uns zustürmen. Ein, zwei Salven aus der Bleipuste,

+ Stärken

- + stimmiges Dschungel-Setting
- + coole Halluzinations-Sequenzen
- + knackige Ballereien

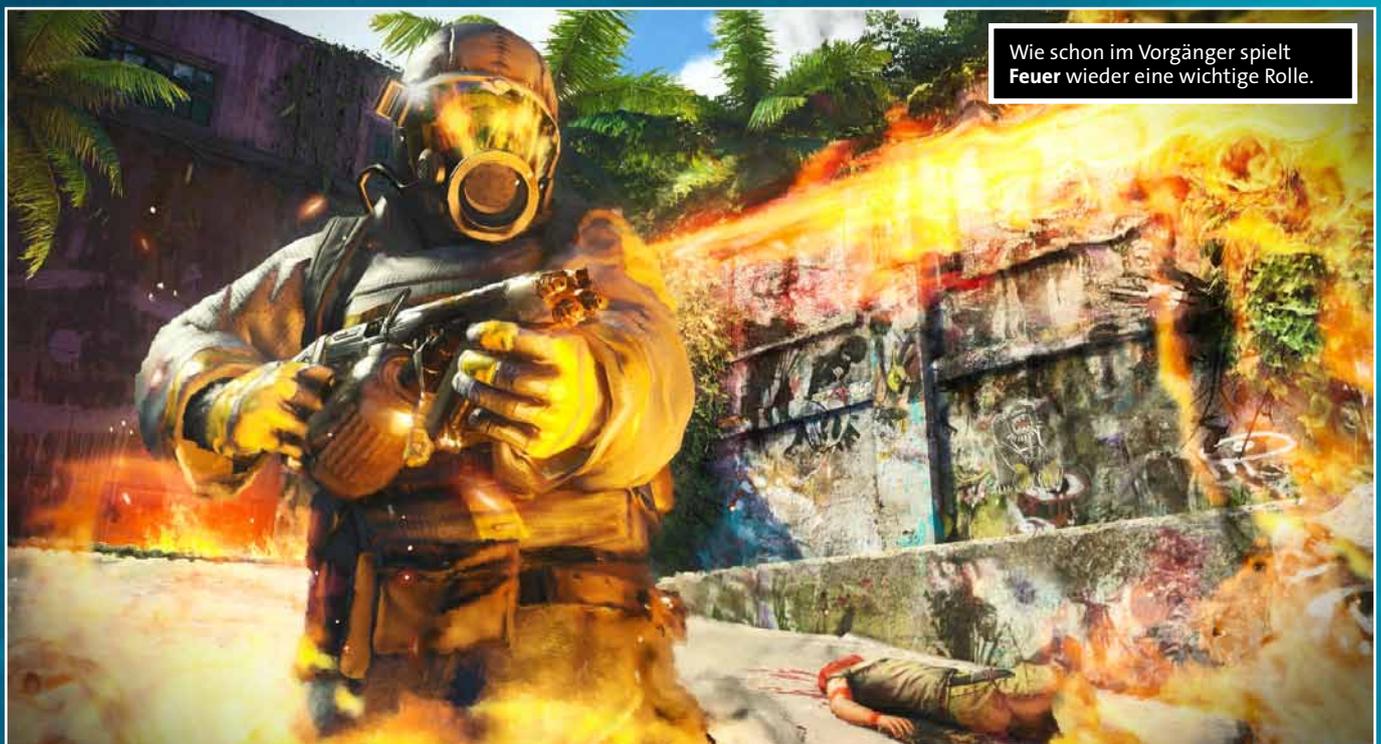
- Schwächen

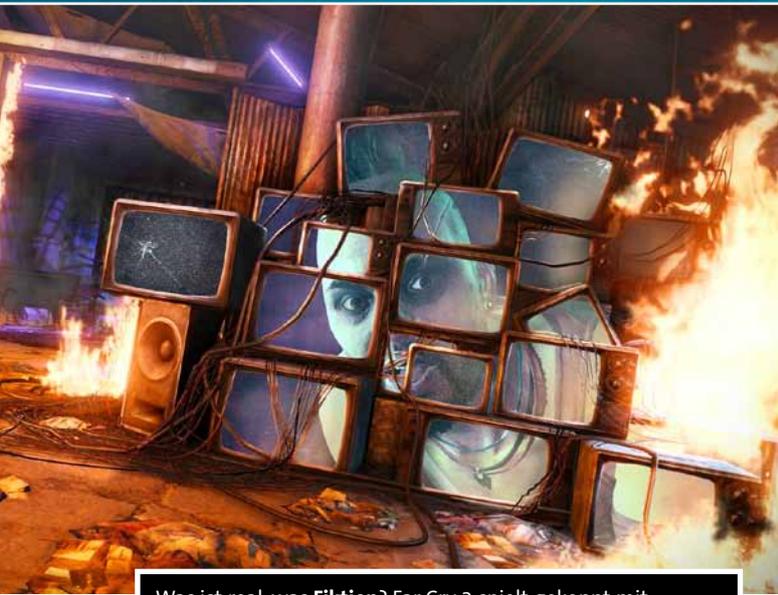
- Motiviert der Koop-Modus auf Dauer?
- sehr lineare E3-Demo

damit das Pack in Deckung hechtet und flugs den nächstsicheren Ort suchen. Wenn Jason ein paar leichte Treffer einsteckt, heilen die Wunden nach kurzer Zeit automatisch. Nimmt er hingegen starken Schaden, bleibt nur noch die Spritze in den Arm zur Rettung. Die ekligen Not-Operationen aus **Far Cry 2** (mit dem Messer Kugeln rauspulen) gibt's hingegen nicht mehr.

In der nächsten Blechhütte beginnt dann der Wahnsinn. Als wir die Bude betreten, überrascht uns Vaas mit einer benebelnden Spritze. Es ist kein Narkotikum, das Jason da ausknockt, sondern eine Droge, die ihn prompt auf einen Trip schickt. Fast so wie

Wie schon im Vorgänger spielt **Feuer** wieder eine wichtige Rolle.





Was ist real, was Fiktio? Far Cry 3 spielt gekonnt mit unseren Sinnen. Und erzeugt dadurch eine tolle Atmosphäre.



Die Halluzinations-Sequenzen haben uns besonders beeindruckt. Hier legen wir uns mit Oberschurke Vaas an.

Max Payne zu besten Albtraum-Zeiten, wenn auch weniger schwermütig, sondern vielmehr mystisch und verrückt. Ein Weg aus Monitoren führt durch eine schwarze Leere. Ein Trugbild am Wegesrand zeigt Jason, der sich die Pistole an den Kopf hält und abdrückt – verstörend. Noch verstörender ist, Vaas als Stangentänzer auf der gegenüberliegenden Seite zu entdecken; Jasons

Vier gegen den Rest

Geist funktioniert nicht mehr rational. Alles, was hier passiert, ist visuelle Lüge, aber absolut mitreißend in Szene gesetzt. Der letzte Schritt führt abermals zu Vaas. Eine Knarre in Jasons Händen setzt automatisch an die Stirn des Verrückten. Vaas wehrt sich nicht dagegen, nein, er hält die Pistole sogar fest, fordert seinen Tod, schreit, bettelt, provoziert. Bis Jason selbstständig den Abzug betätigt, um anschließend aus dem irren Drogenrausch zu erwachen und zu erkennen,

Der **Koop-Modus** erzählt eine von der Haupthandlung unabhängige Geschichte.



dass er gerade einen ganz anderen Mann getötet hat, einen Fremden, einen Unschuldigen – Ende der Solo-Demo.

Wir wechseln zum neuen Koop-Modus. Der ist für bis zu vier Spieler geeignet und bietet eine separate Kampagne, die ein halbes Jahr vor Jasons eigentlichem Abenteuer ansetzt. Zum Beginn wählen wir aus einer Handvoll Charakterklassen: Saboteur, Warrior, Rusher, Deadeye und Bodyguard. Die unterscheiden sich vor allem durch ihre Bewaffnung: Shotgun und Flammenwerfer für Vollkontakt, das filigrane Präzisionsgewehr für die letzte Reihe, schweres MG und Maschinenpistole für irgendwo dazwischen.

In der anspielbaren Mission geht es um Rache an dem Typen, der uns und unsere Kumpels unfreiwillig auf die Insel gezerrt hat. Das ist aber nur eine Hülse, denn die Geschichte der Koop-Kampagne erzählt Ubi-soft allenfalls rudimentär. Vielmehr geht's hier ums Teamgefühl. Etwa wenn unsere Truppe versucht, einen Zug aus einem Tunnel herauszufahren und gleichzeitig zu verhindern, dass die Eisenbahn von den nicht

enden wollenden Gegnermassen gesprengt wird. Zu diesem Zweck besitzt jeder Spieler einen Schweißbrenner, mit dem sich das Gefährt flicken lässt.

Als der Wagon aus dem Durchgang brettert, stoppt der Nachschub fieser Halunken, und eine Brücke erstreckt sich vor unseren Augen. Auf der anderen Seite befinden sich Sprengsätze, mit denen wir das Bauwerk zerstören müssen. Gleiches Spiel wie eben, nur tragen wir die Pakete nun selbst zum Ort des Geschehens. Sobald alle Kisten platziert sind, wird der Mechanismus gezündet, und die Brücke zur Geschichte. Danach folgt ein kruder Schießwettbewerb mit Präzisionsgewehren: Von erhöhter Position beharken wir die Gegner in weiter Ferne. Unabhängig der gewählten Klasse übrigens. Nach Ablauf der Zeit wird ein Fazit gezogen und der beste Schütze zum Sieger erklärt. Klingt nicht wahnsinnig spannend. Aber der Wahnsinn steckt ja ohnehin in der Solo-Kampagne von **Far Cry 3**. Und auf die freuen wir uns schon jetzt. Michael Günther / DM



Ein irrer Trip

Michael Günther
 Chefred. Onlinewelten
 redaktion@gamestar.de

An guter Grafik fehlt es kaum einem Top-Titel der E3, an unverkennbarem Stil hingegen schon. Far Cry 3 indes schafft ein einzigartiges Erlebnis, indem es eine verrückte Geschichte um Drogenbosse und Halluzinationen erzählt, die mich sogar emotional berührt. Noch dazu funktioniert die Spielmechanik. Es macht einfach Spaß, den Dschungel zu durchschreiten, den Bogen zu spannen und auf altmodische Söldnerart zu ballern – ein paar Freiheiten inklusive. Und dann ist da ja noch der launige Koop-Modus. Ich freue mich sehr auf das Spiel.

Potenzial: Sehr gut