



FAR CRY 3

Wir durften zum ersten Mal exklusiv und völlig frei eine weit fortgeschrittene Version von Far Cry 3 spielen! Während der ersten Stunden der Einzelspieler-Kampagne gerieten wir dabei oft auf Abwege. Denn so spannend die Story auch sein mag - ständig lockt die offene Spielwelt mit motivierenden Nebenaufgaben. Von Heinrich Lenhardt

Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Far Cry 2, GS 12/08: 82 Punkte)**
Termin: **29.11.2012** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7462

Eigentlich wollte ich mich direkt zu der Bucht begeben, in der meine Freunde von Sklavenhändlern gefangengehalten werden. Ehrlich. Aber auf halbem Weg höre ich plötzlich ein jämmerliches Winseln. Drei Piraten wollen kaltblütig einen der einheimischen Widerstandskämpfer exekutieren. Tatenlos zusehen? Nicht mit mir! Der erste Fiesling wird mit der Stoßstange meines Geländewagens vertraut gemacht, dann nichts wie aussteigen und mit der AK-47 für entspannte Ruhe am Strand sorgen. Okay, weiter im Plan ... nur noch schnell eine Runde Blumenpflücken, weil meine Heilspritzen auf Kräu-

terbasis knapp werden. Jetzt aber ... hey, ein Tapir raschelt durchs Unterholz! Flinte raus und hinterher, denn genau diese Tierhaut fehlt mir noch für das nächste Rucksack-Upgrade (mehr Inventarfelder!). Am Ende der Jagd zeigt mir die Karte einen feindlichen Stützpunkt ganz in der Nähe. Soll ich den vielleicht noch schnell befreien, damit meine Verbündeten dort einziehen können? Ob meine Freunde ein Stündchen mehr oder weniger schmoren, darauf kommt es doch nun auch nicht mehr an ...

Zum Glück gibt es in **Far Cry 3** keine Zeitlimits bei den Story-Missionen, Geiseln überleben also auch Heldenbummelei. Von A

nach B zu gelangen, ist in der offenen Spielwelt des Ego-Shooters **Far Cry 3** eine echte Herausforderung, da es ständig etwas jenseits der Haupthandlung zu tun, zu sammeln, zu erledigen gibt. Ein bisschen wie im Rollenspiel **The Elder Scrolls: Skyrim**, bei dem man tagelang herum abenteuernd und dabei die Hauptstory fast vergessen kann. Einzelne Häppchen von offener Welt und Storymissionen haben wir bei **Far Cry 3** bereits genossen, aber wie werden diese Komponenten abgemischt, wie spielt sich das Ding wirklich? Die Antwort erwartet uns beim Entwicklungsstudio Ubisoft Montreal, wo wir exklusiv die ersten Stunden am Stück antesten können.



Verkehrsstaubeseitigung auf der Rook-Insel: Mit einem **Granatwerfer** lichten wir die gegnerische Autokolonne.

⊕ Stärken

- + viel zu entdecken in offener Spielwelt
- + Hunderte von Nebenaufgaben
- + realistisches Verhalten von Gegnern und Wildtieren
- + hohe Flexibilität bei der Spielweise (Stealth, Frontalangriff, Fernkampf)
- + drei Talentbäume mit 56 freischaltbaren Skills
- + große Waffenauswahl
- + Vehikel steuern (zu Wasser, zu Lande und in der Luft)
- + Rohstoffe sammeln, Hilfsmittel basteln
- + bei aller Komplexität leichter Einstieg

⊖ Schwächen

- kein freies Speichern während Missionen
- manchmal Einsatzgebiet-Grenzen



Spannung zu Spielbeginn: Grant führt uns aus dem **Gefangenelager**, dabei lernen wir die Grundlagen der Schleichkunst.

durch das Lager zu robben, lernen dabei die Grundlagen der Stealth-Spielweise kennen, das Motto lautet: Immer schön versteckt bleiben. Nicht ins Sichtfeld der Wachen geraten, langsam bewegen, hinter Grünzeug verstecken, Steinchen zur Ablenkung werfen. Das ist spannend, unwillkürlich versuchen wir sogar, nicht mit den Steuerungstasten zu klappern. Doch dann haben wir es fast geschafft, wollen gerade erleichtert ausatmen, als ein peitschender Knall die Welt um uns zum Gefrieren bringt: Eine Kugel durchdringt Grants Hals, Blut spritzt, wir versuchen verzweifelt die Blutung zu stoppen. Doch der Bruder stirbt in unseren Armen.

Vaas lacht höhnisch, will uns als Nächstes töten. Aber er möchte dabei seinen Spaß

haben: »Du hast 30 Sekunden«, höhnt er, freut sich auf eine kleine Treibjagd am Abend. Hinter uns schlagen die Kugeln ein, wir rennen durch den Dschungel, immer dem gelben Questziel-Marker nach.

Die Fluchtsequenz endet auf einer Brücke, von der unser Held stürzt und scheinbar er-

Das mit Partymusik untermalte Urlaubsvideo zeigt schöne, junge und scheinbar glückliche Menschen; drei Brüder und ihre Freundinnen haben Spaß im Tropenparadies. Noch. Perspektivenwechsel: Wir sitzen gefesselt und geknebelt in einem Bambusrohr-Käfig inmitten eines Lagers. Auf das Smartphone, auf dem das heitere Video läuft, starrt ein Typ mit Irokesenschnitt und irrem Blick: Vaas Montenegro, selbsternannter Herrscher in diesem »Königreich« und Anführer einer bestens bewaffneten Piratenbande. Bevorzugte Geschäftsfelder: Drogen- und Menschenhandel. Vaas freut sich über seinen Fang, über wertvolle Geißeln wie unsere Spielfigur Jason Brody, der den Bambuskäfig mit seinem Bruder Grant teilt. Schlagartig wechselt Vaas' Gemütszustand von irritierend-freundlich zu aggressiv-jähzornig: »Soll ich dich auch in Stücke schneiden wie deinen Freund?«, herrscht er Grant

an. Die schauspielerische Leistung und die Qualität der Mimik sind fantastisch – Vaas macht uns richtig Angst. Als er abzieht, wittert Grant seine Fluchtchance, schließlich hat unser großer Bruder während seines Militärdiensts einiges gelernt. Er lockert die Fesseln, erregt die Aufmerksamkeit einer Wache und greift sich diese blitzartig durch die Gitterstäbe, tötet den Aufpasser mit bloßen Händen, findet den Käfigsschlüssel in einer Tasche. Wir sind frei.

Noch nicht einmal zehn Minuten ist die Spielsession mit **Far Cry 3** alt und schon sind unsere Nerven reichlich gekitzelt. Wir folgen Grants Anweisungen, um unbemerkt

Bummelhelden dürfen ungestraft Ablenkungen frönen

Überlebenstraining: Das Skill-System

In drei Kategorien mit jeweils 18 Skills wählen wir zwischen neuen Fähigkeiten und allerlei Boni, um unseren Helden noch stärker zu machen.

❖ Nicht alle Fertigkeiten sind von Beginn an zugänglich. Einige werden durch Level-Fortschritte freigeschaltet, für andere wiederum müssen wir uns durch die Erfüllung konkreter Aufgaben qualifizieren. Beispiel: Erst wenn wir einige Gegner durch einen Anschlag-Messerstich perforiert haben, wird die Ketten-Ausbauversion des Stealth-Takedown (Schleichangriffs) zugänglich. Damit pieksen wir dann unentdeckt mehrere Feinde hintereinander und kassieren zehnfache (!) Erfahrungspunkte.

❖ Für jeden gewählten Skill erhält unsere Spielfigur einen Teil einer Tätowierung eingeritzt, die das jeweilige Talentbaum-Wappentier repräsentiert.

Dennis Rogers macht uns mit dem »Weg des Kriegers« vertraut. Für jeden gelernten Skill bekommt unsere Spielfigur eine weitere **Tätowierung** eingeritzt.



Der Reiher: Fernkampf und Mobilität

Wir halten im menschlichen Mit- und vor allem Gegeneinander gerne höflich Distanz und schätzen Flexibilität in allen möglichen Lebenslagen. Damit liegen wir bei den speziellen Früchten dieses Talentbaums genau richtig. Einige Beispiele:

- Erhöhte Präzision beim Aus-der-Hüfte-Schießen mit Pistolen, SMGs und Schrotflinten.
- Granaten können nach dem Scharfmachen noch in der Hand gehalten werden, bevor man sie wirft. Allerdings sollten wir dabei nicht zu lange herumtrödeln ...
- Das Super-Mario-Talent: Wir können von oben auf einen Gegner springen und ihn damit sofort ausschalten. Dafür spendiert und das Spiel dann die fünffachen Erfahrungspunkte.
- Auch wenn der echte Reiher eher über Wasser unterwegs ist, dürfen wir auch länger in Flüssen und Meeren herumtauchen, bevor wir wieder nach Luft schnappen müssen.
- Während wir uns von einer Zipline abseilen, können wir weiterhin mit Einhandwaffen auf Gegner schießen. Das dürfte eher selten sinnvoll sein – im Dschungel gibt es keine Ziplines.

Der Hai: Sturmangriff und Heilung

Wir sind nicht schüchtern, sondern gehen gerne forsch auf andere Menschen zu. Auch wenn es sich dabei um bewaffnete Piraten handelt. Dieser Talentbaum bietet lebensverlängernde Maßnahmen für eine solch, auf Konfrontation ausgelegte Spielweise. Einige Beispiele:

- Heilungsspritzen geben uns vier (statt zwei) Lebenspunkteinheiten zurück.
- Unsere Lebenspunkte regenerieren sich doppelt so schnell.
- Darf's obendrein auch noch eine zusätzliche Lebenspunkte-Einheit mehr sein? Mit all diesen Gesundheits-Vorteilen ist unser Held bald ähnlich robust wie ein gepanzerter Büffel.
- Besser als Vollkasko: Das Talent »Ausweichmanöver« reduziert erlittenen Vehikelschaden um die Hälfte. Was uns freilich weniger nützt, wenn gerade keine Fahrzeuge zur Hand sind.
- Dank Feuerfestigkeit lassen wir so schnell nichts anbrennen und erleiden satte 50 Prozent weniger Flammenschaden – besonders gut, wenn Flammenwerfer-Guerilleros anrücken.

Die Spinne: Schleichen und sammeln

Keiner hat's gesehen: Wenn wir die gegnerische Übermacht möglichst unauffällig dezimieren wollen, bietet diese Abteilung genau die richtigen Fertigkeiten. Dazu kommen Boni für Rohstoffsammler, die sich auf die Tiere und Pflanzen der Inselwelt stürzen. Einige Beispiele:

- Dank des Dschungelläufer-Skills schleichen wir im Kriechgang schneller.
- Der Ninja-Schritt reduziert dagegen unsere Geh- und Renngeräusche erheblich.
- Wenn wir während des Rennens die »Strg«-Taste drücken, rutschen wir in den Gegner hinein und hauen ihn so von den Füßen. In Verbindung mit dem Ninja-Schleichsprint sehr wirksam.
- Wer gerne zum lautlosen Bogen greift, will die verbesserte Stabilität beim Anvisieren nicht missen wollen. Denn der explosivste Spezialpfeil nützt nichts, wenn wir daneben zielen.
- Der Hortikultur-Skill beschert doppelt so viele Pflanzenteile pro Pflückaktion.



trinkt. Doch er erwacht in einem Krankbett im Dorf Amanaki, einer der letzten sicheren Bastionen der Ureinwohner. Unser Retter Dennis Rogers hat Jason am Strand aufgelesen und wieder zusammengeflickt. Er erzählt, dass die von den Piratenbanden terrorisierten Eingeborenen in Jasons Flucht ein Hoffnungssignal sehen: Wer lebendig dem Lager von Vaas entkommt, der habe das Zeug zum Widerstandshelden. Für Jason ist das ein wenig viel, er will eigentlich nur seine noch lebenden Freunde finden. Aber gemeinsame Sache mit den Rakyat-Kriegern zu machen hat Vorteile, in deren Stützpunkten findet unser Held Unterschlupf und kann neue Waffen erwerben.

Dennis ist der nette Tutorial-Onkel vom Dienst, er führt uns in einigen kurzen Missionen bei der Hand, die grundlegende Spielelemente erklären. Aber bald sind wir auf uns alleine gestellt und entscheiden selbst, wie es weiter geht. Dass **Far Cry 3** kein Allerwelts-Shooter ist, wird spätestens bei der ersten Betätigung der Taste »M« klar, die einen (zoombaren) Ausschnitt der Spielweltkarte auf den Bildschirm bringt. Hier funkeln uns Dutzende von kleinen Icons verführerisch an, die auf verschiedene Ablenkungen aufmerksam machen. Während die Missionen von Jasons Story linear aufgebaut sind, ist die Eroberung der Insel als offene Sandbox-Spielwelt inszeniert. Wann wir welchen der 34 Außenposten befreien und damit Piratennester in Rakyat-Stützpunkte verwandeln, bleibt uns überlassen. Oder einen der 18 Funktürme erklimmen, um dort den Störsender zu zerstören, woraufhin ein weiterer Grauschleier vom jeweiligen Kartenabschnitt geliftet wird.

Die offene Spielwelt ist kein Selbstzweck; hier verdienen wir uns etwas dazu, um bessere Waffen und Munition für die Storymissionen zu erwerben. Das Erobern von Stützpunkten reduziert die Anzahl der rum-



Per Schnellreise-Funktion gelangt Jason schnell in Dörfer der Eingeborenen, der lokale Krämerladen hält neue Waffen parat.

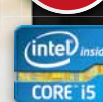
streunenden Piraten in einem Kartenabschnitt. Es locken Rohstoffe, Schatzkisten, Sehenswürdigkeiten und sogar Minispiele. Da bessern wir die Munitionskasse in Pokerpartien mit den Einheimischen auf oder spielen eine Runde Darts für harte Burschen, bei dem anstelle von Wurfpielen große Messer auf die Zielscheibe geschleudert werden. Die meisten Aktivitäten in der offenen Spielwelt bringen auch zusätzliche Erfahrungspunkte ein; füllt sich der entsprechende Balken, gibt's einen Skill-Punkt als Belohnung. In drei verschiedenen Talentbäumen erwerben wir damit Sonderfähigkeiten und Vergünstigungen, die unserer Spielweise entgegenkommen. Zum Beispiel auf Schleichvorteile spezialisieren, neue Takedowns lernen oder schneller Lebenspunkte regenerieren, um bei einer Frontalangriff-Vorgehensweise nicht so leicht aus den Pantoffeln zu kippen.

Cooler müsste man sein!

Nach unseren Eindrücken von den ersten, intensiven Spielstunden harmonisieren offene Welt und Storymissionen sehr gut miteinander; die Nebenaufgaben lassen ständig motivierende Belohnungskarotten vor unserer Nase baumeln und sind sowohl storytechnisch als auch spielmechanisch gut integriert. Unübersichtlich wird es trotz der vielen Seitensprünge nie, denn ein markantes Ausrufezeichen auf der Karte markiert, wo wir die Handlung fortsetzen können. In den ersten Stunden sollte man sich allerdings eher auf die Storymissionen konzentrieren, denn die bringen uns nicht nur die Steuerung bei, sondern vermitteln auch die besonderen Spielweisen, Strategien und Systeme der **Far Cry 3**-Inselwelt. So schickt uns Dennis in den Tante-Emma-Laden des Dorfs, der über eine erstaunlich gute Waffenauswahl verfügt – und zwar in zehn Kategorien, von der Pistole bis



Dr. Earnhardt schickt uns zur Pilzsuche in eine Höhle, damit er die vergiftete Daisy heilen kann.



GameStar
02/2012

TEST SIEGER

Mehr Leistung geht fast nicht! Der Gamers Dream Rev. 4.1 Air X ist dank zweier Grafikkarten der schnellste PC im Test. Auch wegen des leisen Betriebs verdienter Testsieger.

Gamers Dream Revision 4.1 Air X

- Intel Core i5 3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 4GB Corsair XMS DDR3-1600
- MSI Z77A-G45
- 2x AMD HD7850 2048MB @ Ultra - silent
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-6B
- 580W be quiet! Straight Power E9 CM silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.449,-
oder ab 47,20 €/mtl.¹⁾



CT 05/2012

Wer die Investition nicht scheut, bekommt nicht nur einen rasend schnellen, sondern auch leisen und liebevoll montierten PC mit viel Prestige.

Gamers Dream Revision 4.3 Air

- Intel Core i7 3930k @ 4000 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- NVIDIA GTX 670 @ Ultra - silent
- 128GB Samsung SSD 830 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22-NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

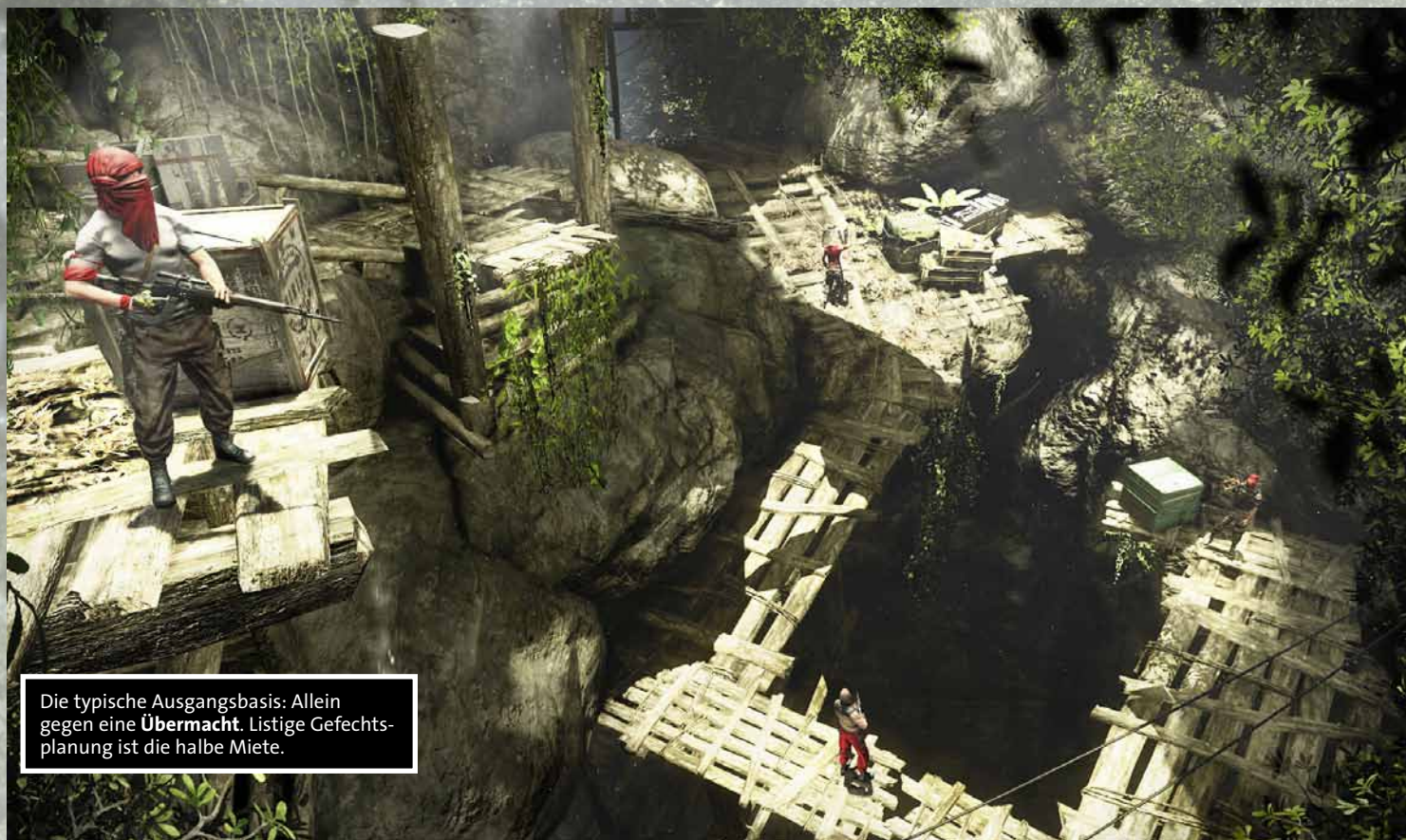
ab € 2.099,-
oder ab 67,80 €/mtl.¹⁾

Bestell-Hotline:

0851-21553690

Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net - Thomas Eidinger

1) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %.



Die typische Ausgangsbasis: Allein gegen eine **Übermacht**. Listige Gefechtsplanung ist die halbe Miete.

zum Granatwerfer. Mit besonders großen Augen mustern wir das Angebot in der Abteilung Specials: Hier gibt's den vielseitigen Bogen, der lautlos Gegner ausknipt und auch mit explosiven Spezialpfeilen gefüttert werden kann. Oder wie wär's mit einem dicken Flammenwerfer? Auch das Reparaturwerkzeug ist verlockend, damit können wir beschädigte Vehikel wieder fahrtüchtig machen. Schließlich haben wir uns schnell angewöhnt, auf uns zu brausenden Piratenjeeps im richtigen Moment eine Granate vor den Bug zu knallen. Wenn wir die Vehikel dann von dem üblen Geschmeiß befreit haben, um damit selbst den Dschungel umzupflügen, ist schon mal die eine oder andere Mechanikerstunde gefragt, um wieder ordentlich Drehmoment auf die Reifen zu

kriegen. Doch diese schönen Dinge kosten richtig Geld – das wir noch nicht haben. Es gibt aber auch (weniger exotische) Gratiswaffen, die durch Störsender-Beseitigung bei den Funktürmen zugänglich werden.

Als Nächstes beordert Dennis uns zum Pflanzen sammeln. Oh, und zwei Wildschweinhäute mögen wir bitte auch mitbringen. Das Grünzeug ist dank entsprechender Mini-Map-Icons rasch gefunden und ergibt sich wehrlos seinem Pflückschicksal. Bei der Wildsau-Begegnung gibt es dagegen gewisse Streitigkeiten darüber, wer über wem in der Nahrungspyra-

mide angeordnet ist. Das aggressive Viech wird durch ein paar Kugeln ruhig gestellt und kurzerhand mit dem Messer gehäutet ... kein Spiel für Veganer und die Fans dieses Lebensstils. So lernen wir das Handwerks-

system näher kennen, denn die Pflanzenteile werden in Heilspritzen verwandelt, während die Schweine- rei die lederne

Grundlage eines größeren Rucksacks mit mehr Inventarplätzen liefert.

Weiter mit der Story von **Far Cry 3**: Jason ist auf der Spur seiner Freundin Liza, die ebenfalls von Vaas' Bande verschleppt wurde.

Die Kamera ist ein mächtiges Planungstool



Jason greift zur mächtig zoomenden **Kamera**. Damit identifizierte Gegner werden durch Icons zusätzlich in der Spielwelt markiert.



Die simulierte **Tierwelt** kann den Kampfverlauf beeinflussen. Dieser Leopard hat offensichtlich noch nicht gefrühstückt.



Interview Producer Dan Hay von Ubisoft Montreal

»Es ist Far Cry – spielt, wie ihr wollt!«

GameStar: Im Vergleich zum Vorgänger Far Cry 2 haben wir den Eindruck, dass euch diesmal das Spielerlebnis wichtiger ist als möglichst großer Realismus.

Dan Hay: Das kommt darauf an, welchen Aspekt man betrachtet. Die Umgebung, die Charaktere oder das emotionale Erlebnis des Spielers sollen so glaubhaft und realistisch wie möglich sein. Aber wir versuchen auch, dafür zu sorgen, dass der Spieler die Hilfsmittel zur Verfügung hat, die er benötigt. Also stehen an bestimmten Positionen »ganz zufällig« Geländewagen oder Gleiter, es gibt die Schnellreise-Funktion, Waffen verschleifen nicht. Manchmal biegen wir damit vielleicht die Grenzen der Immersion, aber das ist okay. Denn wir wollen vor allem sicherstellen, dass der Spieler Spaß hat.

► **Wenn Wir einmal einen Außenposten befreit haben, versuchen die Gegner niemals, ihn zurückzuerobieren?**

◀ Wir haben die Forumsdiskussionen zu Far Cry 2 gelesen. Wenn man jetzt einen Außenposten übernimmt, dann gehört er dauerhaft dir. Aber in dem umliegenden Gebiet gibt es dann immer noch Dinge zu erledigen und Gefahren wie die Wildtiere. Und man entdeckt ständig etwas Neues. Was mir zum Beispiel neulich passiert ist: Ich hatte einen Außenposten befreit, die Rakyat-Krieger siedelten sich an. Einer von

ihnen kletterte aus seinem Jeep und wurde prompt von einem anderen Auto überfahren – schon brach eine Schlacht zwischen den Zivilisten und den Rakyat aus.

► **Nach dem Ende der Story ist also nicht Schluss? Können wir die Inselwelt weiter erforschen, wenn wir es wollen?**

◀ Ja, uns ist es superwichtig, dass wir bei jeder Gelegenheit eine Tür öffnen, statt zu schließen. Deshalb wird der Spieler immer die Möglichkeit haben, in der offenen Spielwelt zurückzugehen, um nachträglich Gebiete zu erobern, Sammlungen zu vervollständigen und so weiter.

► **Und es hat keine Nachteile, wenn wir die Hauptstory mal links liegen lassen?**

◀ Es ist Far Cry – spielt, wie ihr wollt!

► **Würdest du etwaige DLC-Zusatzinhalte in den vorhandenen Regionen ansiedeln oder eher die Spielwelt um neue Inseln und Schauplätze erweitern?**

◀ Dafür muss man sich ansehen, wie wir die Welt konstruiert haben: Da gibt es erst mal die Einzelspieler-Insel. Hinzu kommt ein separates Eiland für den Koop-Modus, und dann haben wir noch die PvP-Region. Ich kann noch nichts zur Zukunft sagen, aber du kannst dir wohl vorstellen, in welche Richtung wir gehen wollen.

► **Danke für das Gespräch und die versteckte Ankündigung von Insel-DLCs.**

Angeblich steckt sie in einem Außenposten der Piraten, den wir wie zu Beginn gelernt fachmännisch umschleichen. Dabei haben wir die Wege der Wachen gut im Auge, werden aber von einem Rudel wilder Hunde am Dschungelrand überrascht. Oh, Mist! Clever wäre es nun, die bissigen Viecher ins Lager zu locken, um für Chaos unter den Gegnern zu sorgen. Reflexartig und aus der Schrecksekunde heraus spielen wir ihnen aber den AK 47-Blues »Ratata« und lösen damit prompt Alarm aus – cooler müsste man halt sein. Ist aber in diesem Fall nur halb so wild, bei dieser Mission haben Verbündete darauf gewartet, dass der erste Schuss fällt. Ge-

meinsam besiegen wir die Piraten, erobern das Lager – und erweitern damit unser Schnellreisenetz, denn zu jedem befreiten Stützpunkt können wir kurzerhand hin teleportieren. Pro Eroberung gibt es 500 Erfahrungspunkte (sogar 1.500, wenn uns die Übernahme unentdeckt gelingt). Und keine Angst vor ständigem Gegner-Nachschub wie damals bei **Far Cry 2**. Sobald wir einen Außenposten befreit haben, bleibt er im Besitz unserer Fraktion.

Zurück zu Liza. Oder auch nicht, denn die ist offensichtlich bereits vor unserer Ankunft mit unbekanntem Ziel aus dem Lager geflohen. Dafür hat Dennis nun den heißen Tipp, den mächtig zerstreuten Dr. Alec Earnhardt zu besuchen. In dessen Obhut ist Daisy gelandet, die Freundin von Grant. Sie liegt vergiftet im Krankenbett, Earnhardt sind die Pilze für das Gegenmittel ausgegangen. Statt auf Piraten- oder Wildtier-Jagd zu gehen, begeben wir uns auf die Pilzsuche. Die Heilkappen sprießen in einer Höhle, deren Eingang nur über den Wasserweg erreichbar ist. Hier gibt es keine Gegner und die Waffen bleiben stecken, dafür klettern wir herum, bis wir an den Ausdünstungen einer Pilzkolonie tief durchatmen. Die Nebenwirkungen sind psychedelisch glühende Farben und eine unheimliche Soundkulisse. Die Szene fühlt sich immer mehr an wie ein schlechter Traum: Als wir uns Earnhardts Villa nähern, rutscht das Gebäude immer wieder einige Meter zurück. Ein paar Visionen später kommen wir schließlich wieder zu Sinnen, sind in Wirklichkeit immer noch



**PC Go
05/2012**

Der **Gamers Dream** ist tatsächlich sehr leise und bietet trotzdem eine gute 3D-Leistung. Auch der Preis ist für ein aufwendig schallgedämmtes System günstig

Gamers Dream Revision 4.1 Air Micro

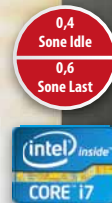
- Intel Core i5-3450 @ 3700 Extreme
- Noctua NH-C12P mit 12cm Lüfter
- 4GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- ASRock Z77 Pro4-M
- NVIDIA GTX 660 @ Ultra - silent
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-A04B
- 400W be quiet! Straight Power E9 silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 999,-
oder ab 32,30 €/mtl.¹⁾



**HOCHWERTIGE
INTERNE
WASSERKÜHLUNG**



PCWELT TEST
Tempo-Tipp
12/09

PCWELT TEST
Top 10 Platz 1
12/09

Gamers Dream Revision 4.4 GX4

- Intel Core i7-3930K @ 4000 Extreme
- Aquacomputer Wasserkühlung - Big Tower
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 Pro
- 2x NVIDIA GTX 690 @ Ultra im SLI
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Aquacomputer Aquaero 5 XT
- Lian Li PC-A71FB
- 1250W Seasonic X-1250
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 4.999,-
oder ab 161,30 €/mtl.¹⁾

Bestell-Hotline:

0851-21553690

Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net - Thomas Eidinger

1) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %.



Die nette Seite von Fiesling Vaas

Dass Stimme und Mimik des Oberbösewichts Vaas so überzeugend wirken, ist im wesentlichen Michael Mando zu verdanken. Wir begegneten dem Schauspieler in Ubisofts Aufnahmestudio in Montreal, wo derzeit die »Performance Capture«-Dreharbeiten für Far Cry 3 laufen. Die Darsteller tragen nicht nur Spezialanzüge mit Sensoren, um ihre Körperbewegungen digital aufzuzeichnen. Mit einer speziellen Helmkamera werden gleichzeitig die Gesichter gefilmt, um möglichst lebensechte Spielfiguren zu generieren.

Eigentlich hatten sich die Spielentwickler den Far-Cry-3-Bösewicht als großen, massigen Charakter vorgestellt. Auf Drängen seiner Agentin sprach der drahtige, überschaubare 1,75 Meter große Mando dennoch für die Rolle vor – und beeindruckte Ubisoft so stark, dass die Spielfigur der Statur des Schauspielers angepasst wurde. Für Mando, der bisher Auftritte in Theater-, Film- und TV-Produktionen (z.B. Lost Girl) hatte, ist es die erste Hauptrolle im Spielemetier. Über Vaas von Far Cry 3 sagt er: »Es macht Spaß, so einen explosiven Charakter zu spielen. Ich sehe ihn nicht einfach als Bösewicht, als Soziopath; unter der Oberfläche steckt eine unglaubliche Menge an Schmerz.«



Michael Mando spielt den irren Oberbösewicht Vaas; im wirklichen Leben ist der kanadische Schauspieler ein lockerer Typ mit Sinn für Humor.

Aus Mando wird **Vaas**: Mit verschiedenen Kameras und Sensoren werden Körperbewegungen und Gesichtsmimik gleichzeitig aufgezeichnet und auf die Spielfiguren übertragen.

Nach so viel Schleichen tut offenes Geballer richtig gut, gegen die anrückende Übermacht nutzen wir die erhöhte Position vom Deck eines Schiffswracks zu unserem Vorteil.

Während unserer fast vier Stunden dauernden Spielsession haben wir gerade mal zwei von 18 Landkartenabschnitten besucht und dabei bei Weitem nicht alles entdeckt und erle-

ches Zeitverbrenn-Potenzial dank der hohen Aufgabendichte und der attraktiven Anreize. Wer will nicht alle Waffen freischalten, seine Ausrüstung verbessern und möglichst viele der 54 Skills ausprobieren? Wenn wir mit der Handlung durch sind, können wir übrigens beliebig lange weiter machen und dank Schnellreise-System flott über die Karte springen, um unerledigte Nebenaufgaben nachzuholen. Man kommt generell gut rum: Vor jedem eroberten Außenposten

in der Höhle – und stehen vor unserem Missionsziel, dem Heilpilz. Luft anhalten, pflücken und die Höhle verlassen; draußen ist es inzwischen dunkel geworden, und das Wasser reflektiert das Mondlicht – romantisch.

Nach diesem Psychotrip geht es zurück auf den Boden der Tatsachen. Daisy ist dank der Pilzmedikamente auf dem Weg der Besserung; in einer herzerreißenden Szene überbringen wir ihr die Nachricht von Grants Tod. Aber eins nach dem anderen, bis auf weiteres bleibt Dennis unser Stichwortgeber für Missionen der Hauptstory. Als Nächstes erinnert er uns daran, dass wir die Fotokamera immer bei uns führen. Dank ihres starken Zooms ist sie ein mächtiges Planungstool. Aus sicherer Distanz nehmen wir Wachen ins Visier der Linse, um sie zu markieren; dadurch wird in der Spielwelt ein rotes Icon über ihren Köpfen angezeigt. Die Kamera registriert sogar Tiere und kennzeichnet Pflanzen- und Fleischfresser mit separaten Icons. Außerdem signalisieren rote Pünktchen auf der Minimap links unten, wo in der Nähe sich Feinde tummeln. Dazu kommen sehr gute Bildschirmanzeigen: Wird ein Feind stutzig, füllt sich ein »Habe ich da nicht was gesehen?«-Balken; oft reicht uns diese Warnung, um rechtzeitig hinter einer besseren Deckung zu verschwinden. Dank solcher Hilfsmittel und gelegentlicher Steinchenwürfe, um Wachen kurzzeitig in eine bestimmte Richtung zu locken, schleichen wir uns erfolgreich voran. Nähern wir uns einem nichts Böses ahnenden Gegner von hinten, genügt ein einziger Tastendruck für einen »Stealth Takedown«, also ein lautloses Feindausschalten mit gezücktem Messer. So dezimieren wir nach und nach die Belegschaft, erbeuten den Schlüssel zum Funkgerät – doch dessen Aktivierung alarmiert Piratenverstärkung.

Offene Welt und Story harmonisieren sehr gut

digt. Rund 20 Spielstunden soll uns die Hauptstory laut Entwicklerangabe unterhalten, dazu

kommen die optionalen Aktivitäten in der offenen Spielwelt. Und die hat beträchtli-

ch parkt ein klappriger PKW, das Autoradio spielt fröhliche Mucke – aber Vorsicht, die Fahrzeugsteuerung ist gar nicht mal so simpel. Forsche Kurvenkratzversuche oder leichtsinnige Wendemanöver werden

Jäger und Sammler: Das Handwerk

Die reichhaltige Flora und Fauna der tropischen Inselwelt ist nicht nur zum Bewundern da. Wir können Pflanzen pflücken und wilde Tiere erlegen, um diese zu häuten. Diese Hobbys sind ausgesprochen nützlich, denn im Handwerksmenü basteln wir mit den entsprechenden Rohstoffen allerlei sinnvolle Ausrüstungsgegenstände.

Spritzen: Durch das Mischen von Pflanzenteilen, die in vier Kategorien unterteilt sind (rot, gelb, grün, blau), erhalten wir das Far-Cry-Pendant zu Rollenspiel-Tränken. Am praktischsten sind die selbstgebastelten Heilmittel, außerdem gibt es noch die Kategorien Jagd, Kampf und Entdeckung. Zieht man sich die passende Spritze rein, kommt es zu kurzfristigen Sonderfähigkeiten. Zum Beispiel werden wir eine Minute lang von wilden Tieren in Ruhe gelassen oder können durch geschärfte Sinne Gegner riechen (in Form einer sichtbaren Duftspur).

Ausrüstung: Auch der größte Tierfreund greift angesichts der lockenden Ausrüstungs-upgrades entzückt zum Messer, um allen möglichen Vierbeinern ans Leder zu gehen. Mit dem entsprechenden Material steigern wir nämlich die Kapazität von Brieftasche und Rucksack, um mehr Bares und Beute mit herumschleppen zu können. Für verschiedene Munitionstypen gibt es zudem separate Eigenbau-Täschchen – vom Kerosinkanister-Tragebeutel für Flammenwerfer-Fans bis zu tieferen Taschen für Granaten und Molotov-Cocktails.



Ressourcenbedarf und Jagdmissionen schicken uns auf die Pirsch.



MG an Bord: Der Hubschrauberpilot hat sich zu früh gefreut, vom Boot aus feuern wir zurück.

rasch bestraft. Auch sonst herrscht kein Mangel an Vehikeln, die verwaist herum stehen: Geländebikes, Jeeps, Motorboote und Gleitschirme sind bereits während der ersten paar Spielstunden zugänglich.

Es macht einfach höllischen Spaß, sich in dieser Spielwelt zu tummeln, nicht nur wegen der Schönheit der tropischen Landschaften. Das Verhalten von Menschen und Tieren wirkt echt und sandbox-gerecht: Raubtiere gehen nicht nur auf Rehe oder Ziegen los, sondern auch auf Menschen; Rakyat und Piraten liefern sich bei Begegnungen spontane Scharmützel. Egal ob sich ausbreitende Feuer, Tag- und Nacht-Zyklus oder Wettereffekte, **Far Cry 3** inszeniert eine einnehmende und glaubwürdige Prachtwelt – in der man dann aber doch an gewisse Grenzen stößt. So wurden wir bei einer Mission vor dem Verlassen des Einsatzgebiets gewarnt. Als wir weiter in die »falsche« Richtung marschierten, scheiterte der Einsatz. Während einer Mission ist man außerdem auf automatische Checkpoint-Saves angewiesen, nur zwischen den Einsätzen dürfen wir beliebig speichern. Frustrierende Ausmaße hat dies während unserer ersten Spielstunden aber nicht erreicht. Fühlt man sich doch einmal überfordert, lässt sich der Schwierigkeitsgrad jederzeit ändern; drei

Stufen stehen zur Wahl. Wir freuen uns jetzt schon hart auf »hart«, dann kannst du vaas erleben, Vaas! Heinrich Lenhardt / **MT**



Weltoffener Story-Shooter

Heinrich Lenhardt
Freier Redakteur
redaktion@gamstar.de

Bemerkenswert, wie schnell die Handlung auf Touren kommt und Charaktere, Motivation und Spielwelt-Stimmung vermittelt, ohne langweilig zu werden. Einen hervorragenden Rhythmus darf ich auch der Einführung in die Fülle der Spielmechaniken attestieren. Stets unterhaltsam machen mich die ersten Missionen mit wichtigen Strategien vertraut. Die Simulation der Tropenwelt beschert immer wieder »Haste das gesehen?«-Momente. Die Kamera als Gegenmarkierungs-Hilfsmittel und die vielen herrenlosen Vehikel machen den Überlebenskampf komfortabel. Nach dem frust- und leerlauf-reichen Vorgänger geht es mit der Serie anscheinend wieder bergauf: Als meine Far Cry 3-Spielzeit abgelaufen war, mussten mich die Entwickler mit erheblichen Überredungskünsten von Maus und Tastatur trennen. Das wird der Shooter-Höhepunkt der Vorweihnachtszeit!

Potenzial: Ausgezeichnet



Jasons Flucht beim **Storyauftakt** scheint schnell zu enden. Wie lange diese Brücke das wohl aushält?



Workstation 4.3 Air

- Intel Core i7-3820 @ ECO Green - low Voltage
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 16GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- Asus P9X79 WS
- NVIDIA Quadro 2000 1024MB - silent Kühler
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Interne Lüftersteuerung
- Lian Li PC-Z60
- 660W Seasonic X-660
- Microsoft Windows 7 Professional 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 2.149,-
oder ab 69,40 €/mtl.¹⁾



CT 18/2012

Der Gamers Dream 4.1 Air führt vor, was mit PC-Technik von der Stange möglich ist, wenn man die Komponenten umsichtig auswählt, auf Details achtet und ein üppiges Budget spendiert.

Gamers Dream Revision 4.1 Air

- Intel Core i5-3570K @ 4200 Extreme
- Noctua NH-D14 mit 14cm Lüfter
- 8GB Corsair XMS3 DDR3-1600
- MSI Z77A-GD55
- NVIDIA GTX 670 @ Ultra - silent
- 128GB Samsung SSD 830 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-9F
- 480W be quiet! Straight Power E9 CM - silent
- Microsoft Windows 7 Home Premium 64-bit
- 2 Jahre Gewährleistung

ULTRA SILENT AND
HIGH PERFORMANCE

ab € 1.499,-
oder ab 49,80 €/mtl.¹⁾

Bestell-Hotline:

0851-21553690

Sämtliche PCs werden mit qualitativ hochwertigen Dämmmatten (außer Light-Serie), Betriebssystemen sowie neuesten Treibern und Updates ausgeliefert. Alle Systeme sind frei konfigurierbar. Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Copyright © hardware4u.net - Thomas Eidinger

1) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Santander Consumer Bank bei einer Laufzeit von 36 Monaten zu einem effektiven Jahreszins ab 10,9 %.