

Diese **weißen Balken** zeigen an, wie kurz ein Gegner davor ist, uns zu entdecken. In diesem Fall ist die Sache ziemlich offensichtlich ...

Käfige lassen sich prima mit einem Scharfschützengewehr aufschießen – die so befreiten Tiere nehmen uns anschließend viel Arbeit ab.

Links neben der Minimap sehen wir unsere aktuelle **Gesundheit** (orange-farbener Balken) sowie die momentan verfügbaren Heilspritzen (vier).

FAR CRY 3

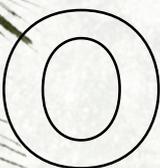


Wahnsinn (Substantiv, maskulin): Immer wieder das Gleiche machen und erwarten, dass etwas anderes dabei rauskommt. **Wunderbar (Adjektiv):** Etwas anderes machen und spielen, was dabei rauskommt. Von Jochen Gebauer

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Far Cry 2, GS 12/08: 82 Punkte)**
Termin: **29.11.2012** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **55 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7462

Auf DVD: Test-Video



Ob er uns schon mal gesagt habe, was Wahnsinn sei, will Vaas wissen. Er sitzt gemütlich auf einer Holzkiste vor dem gähnenden Abgrund eines Cenote, ein mit Süßwasser gefülltes Kalksteinloch, wie es die Majas benutzten, um Kriegsgefangene zu ertränken. Wir liegen vor ihm, nicht ganz so gemütlich, die Hände gefesselt, die Knöchel an einen Zement-

block gebunden. »Wahnsinn ist«, erklärt Vaas mit leiser, hypnotischer Stimme, »wenn man dieselbe Scheiße wieder und wieder und wieder macht – und erwartet, dass sich was ändert«. Während er spricht, führt ein verummter Pirat einen anderen Gefangenen an den Rand des Cenote. Der Mann fleht um sein Leben. In den Armen trägt er einen Stein. »Die Sache ist«, fährt Vaas fort, als sein Handlanger den schreienden Mann in die Tiefe stößt, »getötet habe

ich dich schon mal. Und ich bin sicher nicht verrückt«. Dann fällt ihm noch etwas ein. »Hab ich dir eigentlich schon mal gesagt, was Wahnsinn ist?«, fragt er. Und tritt unseren Zementblock in den Abgrund.

Es sind solche Momente, die **Far Cry 3** definieren – und die es trotz der zweifellos vorhandenen Schwächen zu einem packenden, ja großartigen Erlebnis machen. Keine Frage: Wahnsinnige Gegenspieler sind inhalt-

14 Cenotes können vereinzelt mehr als 100 Meter tief werden.

Stärken

- + packende Geschichte
- + tolle Charaktere
- + riesige, frei begehbare Inselwelt
- + viele Waffen, Fahrzeuge, Skills, Verbesserungen

Schwächen

- Welt wirkt teilweise leer
- durchwachsenes Balancing

An solchen **Alarmstationen** rufen Feinde nach Verstärkung. Haben wir den Alarm vorher lautlos deaktiviert, rufen sie vergebens.

Der Koop-Modus



Im **Koop-Modus** erleben wir mit bis zu drei Mitspielern in insgesamt sechs Kapiteln eine eigene Story-Kampagne rund um vier Mitglieder einer Schiffsbesatzung, die von ihrem Kapitän mächtig übers Ohr gehauen wurden. Das Ganze ballert sich launig-flott, erfordert immer wieder Teamwork und überzeugt mit großartig egoistischen Protagonisten.

Wahnsinn-Faktor:

- 1X Nest im Kopf
- 2X latent gehirnalbern
- 3X ziemlich bekloppt
- 4X keine Tasse im Schrank
- 5X Vaas Montenegro

ne: Jason Brody und seine Kumpel machen Urlaub in Südostasien und kommen dabei auf die tolle Idee, aus einem völlig intakten Flugzeug zu hüpfen. Einen Fallschirmsprung später sind sie auf den Rook Islands – und in der Gewalt von Vaas. Der nämlich verdient mit der Entführung von ahnungslosen Touristen seinen Lebensunterhalt, und wenn ihm ein paar Ami-Kids mit wohlhabenden Eltern unbedingt in den Schoß hopsen wollen ... Das Ende vom Lied: Jason entkommt aus der Gefangenschaft und mutiert im Inselparadies zum Volkshelden, weil die Einheimischen in ihm die Wiedergeburt eines sagenhaften Kriegers zu erkennen glauben.

lich ein alter Hut; die gibt's auch in (fast) jedem Bond-Streifen – und in gefühlten drei Millionen PC-Spielen sowieso. Aber Vaas ist anders. Vaas ist besser. Die Autoren bemühen keine Klischees, kein Trauma aus der Kindheit, keinen absurden Größenwahn, sie lassen ihren Antagonisten einfach in der Rolle des pathologischen Psychopathen aufgehen. Vaas funktioniert, weil sein Wahr-

sinn vollkommen aufrichtig wirkt – und weil ihn Simon Jäger (die deutsche Stimme von Matt Damon) so atemberaubend gut synchronisiert, dass wir der deutschen Vertonung doch glatt den Vorzug vor dem übrigen exzellenten englischen Original geben. Aber wer ist dieser Vaas Montenegro eigentlich? Und wie kommt der Kerl dazu, uns in einem Cenote zu ertränken? Also von vor-



Mit der **Kamera** markieren wir Gegner und sehen sie anschließend als Pfeile auf der Minikarte.

Name:
Dennis Rogers

Nationalität:
Liberianisch

Fakten:
rettet Jason zu Spielbeginn das Leben; hat an Citra einen Narren gefressen; kann Vaas nicht ausstehen; glaubt aus irgendeinem Grund, dass Jason ein »großer Krieger sei«; tätowiert gescheiterten Touristen komische Sachen auf den Arm

Wahnsinn-Faktor:



Uplay-Pflicht

Far Cry 3 muss über Ubisofts Uplay-Dienst online aktiviert werden. Dazu ist eine Internetverbindung notwendig. Danach lässt sich das Spiel auch im Offline-Modus starten, ein Weiterverkauf ist allerdings nicht mehr möglich.

Technik-Check Far Cry 3

Grafikvergleich



1920X1080, MAXIMALE DETAILS, DIRECTX 11, 4X MSAA

In maximalen Details werfen selbst kleine Gräser noch einen Schatten **1**, zudem ist die Weitsicht sehr hoch. Auch die Schatten, die Objekte **2** und die Texturen **3** sehen auf der höchsten Stufe sehr gut aus.



1920X1080, MITTLERE DETAILS, DIRECTX 9, KANTENGLÄTTUNG AUS

In mittleren Details blendet das Spiel schon früh Objekte oder Pflanzen aus und Gräser haben keinen eigenen Schatten mehr **1**. Auch die eigentliche Schattendarstellung leidet **2**, ebenso die Texturen **3**.

Achtung!

In unserer Testversion funktionierte das Spiel auf Geforce-GTX-600-Karten nur im DirectX-9-Modus. Mit Radeon-HD-7000-Karten stürzte Far Cry 3 hingegen in unserer Version regelmäßig ab, wenn wir den DirectX-11-Modus nutzten. Ältere Karten der Geforce- und Radeon-Serie beherrschen DirectX 11 hingegen problemlos. Auch das Multithreading schadet derzeit mehr, als es nützt – es brachte das Spiel zum Absturz. Laut Ubisoft sind die Probleme bekannt und sie arbeiten an einer Lösung – wir werden das überprüfen.

Wichtige Grafikoptionen

1 Niedrige Textureinstellungen verunrathen das Spiel massiv. Wir empfehlen zumindest mittlere bis hohe Einstellungen – das packen auch Grafikkarten mit 1,0 GByte Videospeicher.

2 Besonders die Umgebungsbeleuchtung hat einen großen Einfluss auf die Grafik, denn



bereits in der mittleren Stufe werfen weiter entfernte Bäume kaum noch einen Schatten, sodass Baumgruppen und Wälder längst nicht mehr so realistisch wirken wie sonst.

3 Je niedriger die Geometrie-Einstellungen, desto früher ersetzt das Spiel weit entfernte Objekte durch weniger detaillierte Modelle. Auf der niedrigsten Stufe haben Autos zum Beispiel bereits ab einem Abstand von lediglich fünf Metern viereckige Räder.

4 Die Terrainqualität bestimmt, ob Felsen mehr oder weniger Struktur besitzen. In der niedrigsten Stufe wirken sie unrealistisch glatt und rund. Auf die Leistung hat diese Grafikeinstellung aber nur minimalen Einfluss.

5 Etwa zehn Prozent mehr Leistung holen Sie aus Far Cry 3 heraus, wenn Sie die Wasserqualität auf mittlere Einstellungen reduzieren. Das Nass verliert in dem Fall aber sichtbar an Qualität und wirkt lange nicht mehr so echt.

So läuft Far Cry 3 auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

⁽¹⁾ Geforce GTX 600, zum Testzeitpunkt nur DirectX 9 unterstützt

1	Geforce 200	GTS 250	GTX 260	GTX 285	GTX 295				
	Geforce 400/500	GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 470	GTX 480	GTX 570	GTX 580	
	Geforce 600 ⁽¹⁾	GTX 650	GTX 650 Ti		GTX 660	GTX 660 Ti	GTX 670	GTX 680	
	Radeon HD 4000	HD 4850	HD 4870	HD 4890	HD 4870 X2				
	Radeon HD 5/6	HD 5750	HD 5770	HD 5850	HD 6870	HD 6950	HD 6970	HD 5970	HD 6990
Radeon HD 7000	HD 7750	HD 7770	HD 7850	HD 7870	HD 7950	HD 7970			
2	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640			
	Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X6 1050T	X4 965	X6 1090T
	FX					FX 4100	FX 6200	FX 8150	FX 8350
	Core 2 Duo/Quad	E4300	E6600	E7400	Q8300	Q9400	Q9650		
	Core i 2xxx					i3 2100	i5 2400		i5 2500
	Core i 3xxx					i3 3220	i5 3570K		i7 3770K
3	Speicher in MB	1.024	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192	12.288

4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1920x1080 Mittlere Details, DirectX 9 Kantenglättung: Aus	läuft so flüssig: 1920x1080 Detailstufe: Hoch Kantenglättung: Aus	läuft so flüssig: 1920x1080 Detailstufe: Ultra Kantenglättung: 4x MSAA
	ruckelt stark			

Technik-Tipps

► Nur im DirectX-11-Modus können Sie in Far Cry 3 Kantenglättung, Multithreading oder die Umgebungsverdeckung SSAO nutzen. Unter DirectX 9 sind diese Optionen ausgegraut.

► Far Cry 3 zeigt in jedem Seitenverhältnis den gleichen Bildausschnitt, allerdings wirken 16:10 (z.B. 1680x1050) und vor allem 4:3 (z.B. 1280x1024) im Vergleich zu 16:9 (z.B. 1920x1080) extrem gestaucht – unser Tipp: Nutzen Sie auf jeden Fall eine 16:9-Auflösung.

► Far Cry 3 unterstützt mehrere Arten der Umgebungsverdeckung durch indirekte Schattenschwürfe, am meisten Leistung kostet HBAO, das aber auch am besten aussieht. HDAO arbeitet schneller, allerdings wirft vor allem das Gras unrealistisch tiefen Schatten. Der beste Kompromiss aus Leistung und Optik ist SSAO.

Systemanforderungen

- Zweikern-CPU
- 4,0 GByte RAM
- 9,5 GByte Speicherplatz
- 512 MByte Grafikspeicher
- DirectX 9.0c

HW

Spaß mit Sprengstoff



C4-Sprengstoff ist eine praktische Sache. In diesem Beispiel braust ein Jeep mit Söldnern auf uns zu **1**. Natürlich könnten wir uns einfach im Straßengraben verstecken, aber hey, wir sind ja keine Weicheier. Und: Wir haben C4 dabei. Also werfen wir eine Ladung auf die Straße **2** und drücken im richtigen Moment auf den Auslöser **3**.

Name:
Citra Talugmai

Nationalität:
einheimisch

Fakten:
Schwester von Vaas; spirituelle Anführerin der einheimischen Rakyat; will ihren Bruder einen Kopf kürzer machen; hält Jason für die Wiedergeburt eines großen Kriegers; hat allenthalben ziemlich einen an der Klatsche

Wahnsinn-Faktor:



Der beste Shooter des Jahres

Christian Schneider
Online-Redakteur
redaktion@gamestar.de

Für mich ist Far Cry 3 der beste Ego-Shooter des Jahres. Dafür gibt es viele Gründe: eine überraschend packende Story, die mir eine nachvollziehbare Motivation liefert, eine lebendige Spielwelt, die tolle Grafik, die abwechslungsreichen Kampagnen-Missionen, die gelungenen Schießereien und besonders der hohe Chaos-Faktor im Open-World-Gameplay. Far Cry 3 gibt mir wunderbar unterschiedliche Optionen, wie ich im Kampf vorgehen kann. Dieses Kernelement eines guten Shooters kommt bei vielen Konkurrenten oft zu kurz.

Jason wiederum will aber gar kein sagenhafter Krieger sein; er will doch bloß seine Freunde und seinen kleinen Bruder retten.

»Och nöö, diese olle Leier«, gähnt an dieser Stelle der von tausenden kitschigen Hintergrundgeschichten fast zu Tode gelangweilte Spieler. Weil er unwillkürlich annimmt, auch diese Story würde sich mit der typischen »Am Ende kommt doch sowieso raus, dass ich der Auserwählte bin«-Auflösung begnügen. Genau diese lahme Variante vermeidet Far Cry 3 allerdings. Oder besser gesagt: Es widmet sich stattdessen lieber der Frage, ob das Auserwähltsein überhaupt ein erstre-

benswertes Schicksal ist. Denn Jasons Wandlung vom behüteten Mittelklasse-Amerikaner zum eiskalten Racheengel ist keine moralisch eindeutige – ganz im Gegenteil. Jason verändert sich; und diese schleichende Veränderung wirft Fragen auf: Heiligt der Zweck tatsächlich die Mittel? Verschwimmt die Grenze zum Wahnsinn irgendwann? Und wenn ja, merken wir es dann überhaupt? Far Cry 3, das muss man ihm hoch anrechnen, drückt sich nicht um solche Konflikte; es packt sie direkt an der Gurgel. Wenn wir gegen Ende des Spiels einen Unschuldigen foltern, dann ergibt das im Kontext durchaus Sinn – Jason hat

schlicht keine andere Wahl. Trotzdem fühlen wir uns dabei schmutzig, und wenn wir im Verlauf dieser Szene mit dem virtuellen Finger in einer Schusswunde bohren, während unser Gegenüber vor Schmerzen förmlich winselt, dann kostet es uns enorm viel Überwindung, die entsprechende Taste gedrückt zu halten – denn das müssen wir, sonst geht das Spiel nicht weiter. In gewisser Weise gelingt Far Cry 3 in diesem Moment etwas, was dem Medium »Spiel« sonst viel zu selten gelingt: Es macht uns zum Täter, hält uns einen Spiegel vor und lässt uns mit der Fratze zurück, die wir darin (möglicherweise) erkennen können.

Name:
Buck Hughes

Nationalität:
australisch

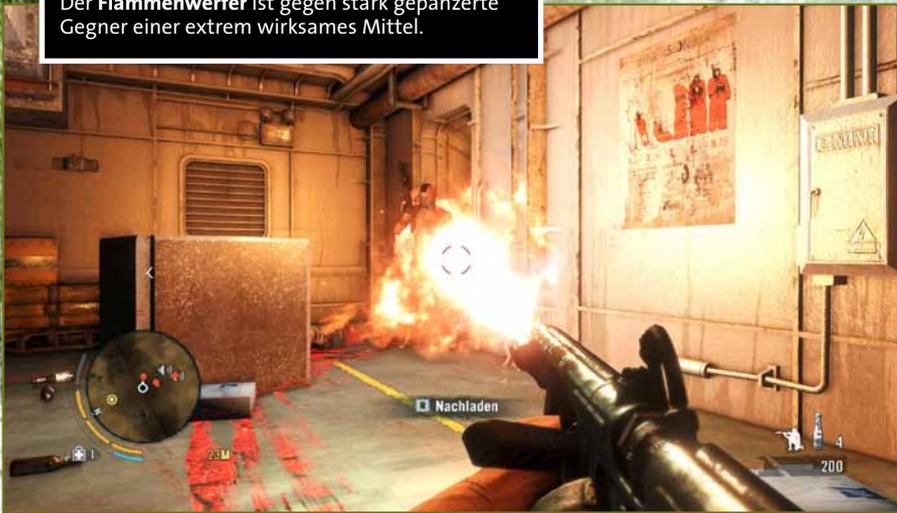
Fakten:
will, dass wir ihm einen mysteriösen Dolch aus einer unterirdischen Tempelanlage beschaffen; hält einen von Jasons Freunden gefangen; ließ sich einen Hirsch (Englisch: »Buck«) auf die Brust tätowieren

Wahnsinn-Faktor:



Die einheimischen Rakyat unterstützen uns beim Kampf gegen Vaas und seine Piraten.

Der **Flammenwerfer** ist gegen stark gepanzerte Gegner ein extrem wirksames Mittel.



Name:
Hoyt Volker

Nationalität:
unbekannt

Fakten:
betreibt einen der größten Menschenhändlerringe der Welt; Herkunft liegt vollkommen im Dunkeln; dealt nebenbei auch mit Drogen und ist der Chef von Vaas; unterhält seine eigene Söldner-Armee; skrupellos und brutal

Wahnsinn-Faktor:

Apropos Fratze: So eine hatte der Serienvorgänger ja auch. Und zwar eine ziemlich hässliche. Die Rede ist von der offenen Spielwelt, die ... nun ja ... offen war. Sperrangelweit war sie offen; bloß machen konnte man darin nicht viel. **Far Cry 2** war gewissermaßen ein Spielplatz ohne Schaukel. Und ohne Rutschbahn. Und ohne Klettergerüst. Da trifft es sich blendend, dass es im Nachfolger deutlich mehr zu tun gibt: Wir dürfen jagen und Kräuter sammeln, die Beute mit dem Handwerkssystem zu Spritzen, Rucksäcken oder größeren Brieftaschen verarbeiten, Funktürme erklimmen und damit einen Teil der Karte aufdecken, was

nicht nur wie **Assassin's Creed** klingt, sondern auch haargenau so funktioniert. Oder gegnerische Außenposten stürmen und so neue Schnellreisepunkte freischalten. Unvermittelt in ein Feuergefecht zwischen Vaas Piraten und den Rebellen plätzen. Einem Rudel Dingos dabei zuschauen, wie es eine Büffelhorde jagt ... oder einem Tiger, wie er Vaas Piraten zum Frühstück verputzt. Das Ganze ist also endlich ein echtes Open-World-Vergnügen, hat in der Praxis aber zwei Haken: Die riesige Spielwelt wirkt trotz der neuen Möglichkeiten streckenweise immer noch zu leer und die Entwickler haben schlicht das Balancing vergessen.

Mit dem ersten Haken könnten wir uns arrangieren; es zwingt uns schließlich niemand, jede Palme beim Namen zu kennen, und wenn wir mal fünf Minuten ereignislos durch die Pampa stiefeln, dann war das in **Skryim** auch nicht anders. Der zweite Haken allerdings ist schon ärgerlicher. Weil er uns zumindest teilweise den Spaß daran nimmt, überhaupt auf große Entdeckungreise zu gehen. Ein Beispiel: Um unseren Rucksack zu vergrößern, brauchen wir Felle. Wildschweinfelle, um genau zu sein. Also rufen wir die Karte auf, schauen, wo ein Wildschweinsymbol ist, rennen hin und erschießen zwei. Voilà. Anschließend würden wir

Bestell-Hotline: 0851-21553690 • www.hardware4u.net

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

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.«

0,3 Sone Idle
0,3 Sone Last

Intel Core i5
Noctua
NVIDIA GEFORCE GTX

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 GEFORCE 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⁾

CT 05/2012

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

0,3 Sone Idle
0,4 Sone Last

Intel Core i7
Noctua
NVIDIA GEFORCE GTX

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 GEFORCE GTX 670 @ ULTRA - SILENT
- 128GB Samsung SSD 830 Series
- 1000GB Seagate S-ATA III
- LG GH-22-NS
- Onboard Sound
- Lian Li PC-Z60
- 580W 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⁾

ASSASSIN'S CREED III

RÜSTE DICH FÜR DIE REVOLUTION.

Beim Kauf einer qualifizierten Grafikkarte der GEFORCE® GTX 600-Serie ist ASSASSIN'S CREED® III kostenlos dabei.*

PC V2.0.0.0

NVIDIA GEFORCE GTX

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 %.

*Es gelten unsere AGB.

Die Fähigkeiten

Durch das Sammeln von Erfahrungspunkten können wir im Spielverlauf mehr als **50 Fähigkeiten** erlernen. Welche davon sind nützlich, welche cool und welche komplett sinnbefreit?

- Sehr nützliche Fähigkeiten
- Coole Gimmicks
- Braucht kein Mensch

DIE SPINNE

Heimliche Takedowns & Überleben

VERFÜGBARE FÄHIGKEITSPUNKTE: 8 775/4000 XP



Für Leisetreter ist der Bogen eine perfekte Waffe. Mit den entsprechenden Talenten erhöhen wir die Stabilität beim Ansetzen und dürfen Pfeile um 50 Prozent schneller nachladen und verschießen.



Dank dem **Ninjaschritt** verursachen wir beim Laufen und Sprinten keinen Krach mehr. Fürs schleichende Vorgehen super, aber auch Ballernaturen profitieren – sie schießen nämlich garantiert zuerst.



Langwaffen-Experte sind wir gerne. Das verbessert die Präzision mit dem Sturmgewehr aus der Hüfte. Und weil das Sturmgewehr eine verflixt effektive Waffe ist, lohnen sich auch Hüftschüsse.



Neben Heilspritzen können wir auch diverse Buff-Injektionen herstellen. Die halten mit der **Spritzenpotenzierung** zwar 25 Prozent länger, sind spielerisch aber größtenteils ziemlich unbedeutend.



Spielerisch total für den Hintern, aber trotzdem ziemlich cool: Als **Seilrutschen-Schütze** dürfen wir beim Abseilen mit einer Pistole feuern. Gelegenheit dazu gibt es allerdings nur sehr selten. Schade!



Mit jedem **Konditionierungstalent** erhalten wir einen zusätzlichen Gesundheitsbalken. Und zusätzliche Gesundheitsbalken können wir immer brauchen. Alle Ränge empfohlen.



Das heimliche Standard-Manöver lernen wir automatisch im Story-Verlauf. Mit dem **Takedown** lassen sich Gegner lautlos von hinten ausschalten. Gibt übrigens mehr Erfahrungspunkte als Ballern.



Als **Feldsanitäter** (und später als **Feldchirurg**) heilen Spritzen mehr Gesundheitsbalken. In Kombination mit der **Konditionierung** eine essenzielle Fähigkeit. Zumal sich Spritzen leicht herstellen lassen.



Tierflüsterer bekommen beim Häuten von Tieren gleich zwei Häute. Ergibt keinen Sinn? Stimmt! Die zusätzliche Haut brauchen wir nämlich gar nicht, es gibt schließlich genug Tiere in der Spielwelt.



Als **Schacherer** erhalten wir beim Verkauf von Gegenständen 25 Prozent mehr Geld – das wir anschließend sowieso nicht ausgeben können, weil wir schon mehr als genug haben. Herzlich sinnlos.



Mit dem **Revolverhelden-Takedown** mopsen wir einem kaltgestellten Gegner die Pistole und nehmen damit seine Freunde unter Beschuss. Cool, aber selten nützlich.



Beim **Tod von Unten** meucheln wir einen Gegner, der über uns auf einer Kante steht. Oder auf einem Steg, an dem wir gerade entlangtauchen. Das Ergebnis kann sich sehen lassen, brauchen tun wir den Skill aber eigentlich nie.

REINER

große Distanz & Beweglichkeit

VERFÜGBARE FÄHIGKEITSPUNKTE: 10



Wenn wir das **ausweichende Fahren** beherrschen, gehen unsere Fahrzeuge nicht so schnell kaputt. Alternative: Einfach nirgendwo reinbretern. Spart Skillpunkte.



Perfekt für Scharfschützen: Mit der **Atemkontrolle** können wir das Fadenkreuz beim Snipern viermal länger stabil halten. Kurz mal die Luft anhalten und eine halbe Armee aus sicherer Entfernung wegsnipern? Gerne!

DER HAI

Angriffs-Takedowns & Heilung

VERFÜGBARE FÄHIGKEITSPUNKTE: 12



Aus der Rubrik »verdammst cool!«: Mit dem **Granaten-Takedown** verwandeln wir einen kaltgestellten Gegner in eine tickende Zeitbombe. Kumpels kommen angerannt und ... buuuuum!



Mit schwer gepanzerten »Heavies« ist nicht gut Kirschen essen. Es sei denn, wir haben den **schweren Niederschlag** drauf. Damit werden die Burschen ganz schnell handzahn.

Wir schneien mit dem **Kanonenboot** bei einem feindlichen Außenposten vorbei. Sehr effektiv.



Name:
Jason Brody

Nationalität:
amerikanisch

Fakten: arbeitet als Fotojournalist; macht Urlaub im Süd-Pazifik; landet mit seinen Freunden und seinen beiden Brüdern in der Gewalt von Vaas Montenegro; kann entkommen und entwickelt eine beunruhigende Lust am Töten; bekommt von Dennis komische Sachen in den Arm tätowiert

Wahnsinn-Faktor:



Kein Skyrim

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Far Cry 3 hätte das Skyrim der Shooter werden können, wenn es seine großartige Welt auch großartig gefüllt hätte. So fühlt sich das Inseltreiben abseits der Haupthandlung weitgehend belanglos an, auch wenn die Welt tatsächlich Dschungelkrieger-Flair verströmt. Beispielsweise pirsche ich mich an ein Camp heran, knipse mit dem schallgedämpften Sturmgewehr eine Wache aus, schleiche weiter und schieße zur allgemeinen Belustigung einen Tiger aus dem Käfig – herrlich! Und dann die Story! Ich kann Ubisoft gar nicht genug dafür loben, dass sie neben dem Auftakt auch Mühe ins Ende investiert haben und sich nicht wie andere Entwickler damit rausreden, Enden seien unwichtig, weil eh die wenigsten Käufer ein Spiel durchspielen. Ich aber hab's durchgespielt und genossen. Far Cry 3 ist nun mal kein Skyrim – denn dessen Story stecken Vaas & Co. locker in die Munitionstasche.

gerne unseren Munitionsbeutel erweitern. Dazu brauchen wir Tapirfelle. Also rufen wir die Karte auf, schauen, wo ein Tapirsymbol ist ... und fragen uns, warum sich das Spiel überhaupt die ganze Mühe mit dem Handwerkssystem macht, wenn das Einsammeln der dazu nötigen Materialien bloß anspruchslose Routine ist. Noch ein Beispiel: Geld. Das nämlich benötigen wir, um neue Waffen zu kaufen, Munition aufzufüllen oder die frisch gekauften Knarren mit Aufsätzen wie einem Visier oder einem erweiterten Magazin zu verbessern. Blöd nur, dass wir nach ein paar Stunden im Schotter förmlich ertrinken und uns problemlos jede verfügbare Waffe, weil die Rook Islands mit Schatztruhen förmlich gepflastert sind. Vor- ausgesetzt natürlich, wir haben unsere Brieftasche erweitert. Dazu brauchen wir Hundefelle, also rufen wir die Karte auf ... und täglich grüßt das Murmeltier. Kurz: **Far Cry 3** versäumt es, seine riesige Spielwelt mit Dingen zu füllen, über deren Entdeckung wir uns tatsächlich freuen würden. Mal eine neue Waffe, mal einen nützlichen Aufsatz, mal ein besonders cooles Fahrzeug ... so was würden wir gerne entdecken, stolpern stattdessen aber über eine Schatztruhe nach der anderen, alle gefüllt mit Geld, das wir nicht ausgeben können. Da passt es ins Bild, dass uns die optionalen Nebenmissionen, Wettrennen, Schießwettbewerbe oder Jagdaufträge nicht nur mit Erfahrungspunkten belohnen (siehe Kasten), sondern auch mit, na klar, noch mehr Geld!

Als echtes Open-World-Spiel, als Insel-GTA sozusagen, bei dem wir uns stundenlang in der offenen Welt verlieren können, funktioniert **Far Cry 3** also nur bedingt. Aber es funktioniert als riesengroßer Spielplatz. Wollen wir einen der insgesamt 34 Piraten-Außenposten stürmen, dann könnten wir

natürlich das Sturmgewehr zücken, die ganze versammelte Piratenmeute umlegen, auf den unweigerlich ausgelösten Alarm pfeifen und anschließend noch kurz die inzwischen angerückte Verstärkung wegpusten – klappt astrein und spielt sich großartig, auch wenn sich die KI relativ einfach austricksen lässt und zu gelegentlichen Totalaussetzern der Marke »Ich dreh dir mal den Rücken zu, das verwirrt dich bestimmt!« neigt. Aber so müssen wir nicht vorgehen. Wir könnten uns auch einfach ein Scharfschützengewehr schnappen und auf den Tigerkäfig schießen ... und anschließend aus der Ferne beobachten, wie das entlaufene Biest mit den Piraten kurzen Prozess macht. Oder wir könnten die Gegner mit der Kamera markieren (dann nämlich wird uns ihre Blickrichtung auf der Minikarte angezeigt), lautlos zum Alarm schleichen, das Ding ausknipsen und die ganze Bande à la **Hitman** nacheinander kalt stellen. Oder wir räuchern den Außenposten mit einem Flammenwerfer aus. Oder laden eine ordentliche Portion C4 auf einen Jeep, brettern mit Voll-

Name:
Sam Becker

Nationalität:
deutsch (oder?)

Fakten:
einer von Hoyts Söldnern; ruft gerne »Blitzkrieg«, bevor er in ein Feuergefecht rennt; gehört trotzdem zu den normalsten Leuten auf den Rook Islands; spielt gerne und ziemlich erfolgreich poker

Wahnsinn-Faktor:



TERMIN 29.11.2012 PREIS 55 Euro USK ab 18 Jahren

Far Cry 3

Actionspiel

Publisher Ubisoft
Entwickler Ubisoft Montreal
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, 12 Seiten Handbuch
Kopierschutz Uplay



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4), Team-Deathmatch (18), Kampfzone (18), Feuerzone (18), Übertragung (18) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** Nein **SERVERSUCHE** Intern **MULTIPLAYER-SPAß** 15 Stunden

WERTUNG Sehr gut
 »Späßiger Koop, die übrigen Modi waren zum Testzeitpunkt nicht zu bewerten.«

GRAFIK

- + wunderschöne Inselwelt + dynamische Tag- und Nachtwechsel + hübsche Explosionen + Versatzstücke wiederholen sich vergleichsweise häufig

9/10

SOUND

- + knackige Waffensounds + erstklassige Sprecher + nette Effekt + stellenweise herausragende Musikuntermalung ... + ... sonst aber durchschnittlicher Soundtrack

9/10

BALANCE

- + drei Schwierigkeitsgrade + viele Heilpflanzen + faire Checkpoints + insgesamt zu leicht + Geld und Handwerk nicht ausbalanciert + wenig Motivation zum Waffenwechsel

7/10

ATMOSPHERE

- + dynamische Events + glaubhafte Tierwelt + starke Zwischensequenzen + Welt wirkt teilweise zu leer

9/10

BEDIENUNG

- + eingängiges Shooter-Gameplay + komfortable Schnellreise + Steuerung lässt sich frei belegen + gelungene Fahrphysik + fummelige Menüs + nur ein Speicherstand

8/10

UMFANG

- + umfangreiche Hauptstory + viel zu entdecken + etliche sammelbare Gegenstände + Pokern, Wettrennen usw. + diverse Nebenquests + launiger Koop-Modus

10/10

LEVELDESIGN

- + mal schleichen, mal ballern + abwechslungsreiche Zielorte + Welt schon zu Beginn nahezu frei begehbar + stellenweise lange Fahr- oder Laufwege

9/10

KI

- + schön aggressiv + ruft Verstärkung + setzt Granaten sinnvoll ein + geht in Deckung + gelegentliche Totalaussetzer + lässt sich einfach austricksen

7/10

WAFFEN & EXTRAS

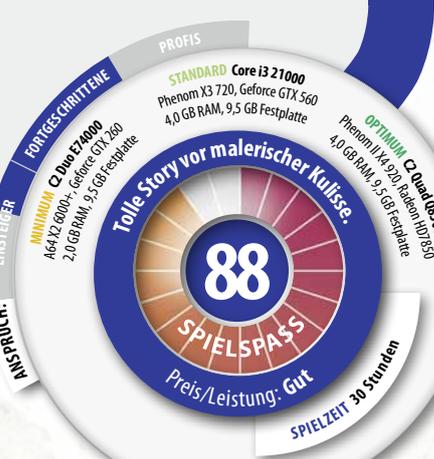
- + solides Waffen-Arsenal + Waffen lassen sich verbessern + viele Fahrzeuge + mehr als 50 Fähigkeiten

10/10

HANDLUNG

- + glaubhafter Protagonist + brillante Gegenspieler + immer wieder Wow-Momente + starkes Finale

10/10



Was ich will, wie ich will

Jochen Gebauer
 Redakteur
 jochen@gamestar.de

Far Cry 3 und ich, das ist Liebe auf den zweiten Blick. Denn nach einem grandiosen Story-Auftakt folgte prompt die Ernüchterung: Hier eine lahme Nebenquest, dort zwei Wildschweine erschießen, auf dem Rückweg über sieben Schatztruhen stolpern ... das fühlte sich irgendwie nicht nach Spaß, Abenteuern und wirklich fetzigen Sachen an. Dann ging mir auf: Ich muss das ja nicht machen. Ich muss nicht jede Schatztruhe plündern, nicht jeden Winkel erkunden, nicht jeden sammelbaren Gegenstand sammeln, bloß um ihn gesammelt zu haben. Ich kann stattdessen auch einfach mit dem Buggy über die Insel brausen, einen malerischen Sonnenuntergang bestaunen oder mir kreative Wege ausdenken, um einen feindlichen Außenposten hops zu nehmen. Kurz: Ich kann machen, was ich will, wann ich will, wie ich will. Und erlebe ganz nebenbei die beste Geschichte des Jahres.

gas in Richtung Camp, springen in letzter Sekunde aus der Fahrertür und lösen per Knopfdruck ein beeindruckendes Inferno aus. All das funktioniert prima, die Spielmechanik, die Steuerung, die ganze Spielwelt sind wie aus einem Guss. Das »Ich kann alles machen, wie es will«-Spielgefühl überflutet uns und ist mehr Belohnung als alle Schatztruhen und Bonus-Items der Welt.

Stichwort Jeep: Der Fuhrpark von **Far Cry 3** ist nicht nur richtig umfangreich, er steuert sich auch erste Sahne. Wo wir in anderen Shootern gerne mal mit schwammigem Fahrgefühl gequält werden, lenken sich Jet-Skis, Buggys und Co. sehr präzise – und vor allem Spaßig. Schickt uns eine der insgesamt 40 Story-Missionen mal wieder an den Hintern der Spielwelt, dann ertappen wir uns tatsächlich dabei, dass wir lieber in ein Quad hüpfen und quer über die Insel brausen, als uns komfortabel per Schnellreise ans Ziel zu beamen. Nervig hingegen sind die umständlichen und teils fummeligen Inventar- und Fähigkeitenmenüs. Und natürlich der einsame Speicherstand. Außerhalb

von Story-Missionen (in denen gibt's faire Checkpoints) dürfen wir zwar jederzeit frei speichern, bloß merkt sich das Spiel dabei lediglich den aktuellen Fortschritt. Laden wir neu, setzt uns **Far Cry 3** also nicht am gleichen Ort ab, sondern am nächstbesten Schnellreisepunkt. Immerhin gibt's kein »Game Over«: beißen wir beispielsweise beim Stürmen eines feindlichen Außenpostens ins Gras, dann werden wir kurz vor dem Außenposten wiederbelebt.

Keine Blöße gibt sich **Far Cry 3** bei der Inszenierung. Nun ja ... fast keine. Denn so malerisch und stellenweise schlicht wunderschön das Inselparadies auch in Szene gesetzt ist und so atemberaubend die Weitsicht ausfällt, so satt haben wir uns irgendwann an den immer gleichen Palmen gesehen. Macht aber (fast) nix, weil der dynamische Tag- und Nachtwechsel traumhafte Sonnenaufgänge zaubert und wir im letzten Spieldrittel endlich die zweite Insel erreichen, wo das Südsee-Flair einem timmigen Savannen-Look Platz macht. Aber ganz ehrlich: An diesem Punkt hatten wir fürs Sightseeing ohnehin keine Zeit mehr. Da wollten wir nämlich verflücht nochmal wissen, wie die Story ausgeht – und ob **Far Cry 3** die Sache mit dem Auserwähltsein zu seinem glaubhaften, ja eigentlich notwendigen Höhepunkt bringt. Spoilerfrei und mit zwei Worten: Oh ja. **JG**

Name: Vaas Montenegro

Nationalität: einheimisch

Fakten: entführt Touristen und erpresst Lösegeld; mag: Drogen, Mord, Totschlag und andere üble Sachen; ist der Bruder von Citra; untersteht Hoyt Volker; wechselt seine Laune wie normale Leute die Unterhosen

Wahnsinn-Faktor:

Dumm gelaufen: Der freigelassene Bär stürzt sich auf den bedauernswerten Piraten.



Nordinsel

Start



Unsere Reise beginnt in **Amanaki Town** – sozusagen die Basis der Rebellen. Schon jetzt steht uns die erste Insel völlig offen. Na, dann nix wie los und die Umgebung erkundet!



»Hab ich dir schon mal gesagt, was Wahnsinn ist?« **Vaas** hält eine kleine Lektion über die Natur des Wahnsinns. Dann bringt er uns um. Schon wieder. Hartnäckig ist er ja.



In **Badtown** kriegen wir einen Flammenwerfer und den Auftrag, die **Drogenfelder** von Vaas und seinem Boss Hoyt Volker anzuzünden. Beim Fackeln läuft Reggae. Yeah!



Im Süden ziehen wir der einheimischen Fauna das Fell über die Ohren und erklettern den ersten von insgesamt **17 Funktürmen**, um einen Teil der Karte aufzudecken.



Wir treffen **Doktor Earnhardt**. Der wäre uns bestimmt eine große Hilfe, wenn er sich nicht dauernd mit halluzinogenen Pilzen ins Auenland ballern würde. Oder uns.



Langsam gewinnen wir das Vertrauen der einheimischen Rakyat und erhalten eine Audienz bei der geheimnisvollen **Citra**. In einer Vision sehen wir einen seltsamen Dolch.



Lara Croft sagt Hallo: In einer unterirdischen **Tempelanlage** suchen wir nach dem Dolch aus unserer Vision. Den will Buck haben, damit er einen unserer Kumpel freilässt.

Südinself



Moment, wo ist das denn? Und was ist das? Keine Angst, das verraten wir nicht. Bloß so viel sei gesagt: Im packenden **Finale** stehen zwei unterschiedliche Enden zur Wahl.



Die Gegner in den **Außenposten** werden spürbar taffer. Jetzt haben sie sogar Flammenwerfer. Schleichen wäre dann doch die bessere Wahl gewesen ...



Start

Noch ein **Funkturm**? Nein, noch ganz viele. Die zweite Insel ist zwar etwas kleiner, aber klettern müssen wir hier auch. Offen gestanden nervt das langsam.



Tierischer Service: Ein **Waran** nimmt uns netterweise die Arbeit ab und beseitigt diese Söldner-Patrouille, bevor wir uns die Hände schmutzig machen müssen.



Gestatten: **Hoyt Volker**. Sklavenhändler, Piratenchef und ausgemachter Kotzbrocken. Den müssen wir irgendwie um die Ecke bringen, um unseren kleinen Bruder zu retten.



Langsam wird's ernst: Das Ende naht. Wir schalten Hoyts **Kommunikationsnetzwerk** aus. Danach ist der Bursche endlich fällig ... oder? Far Cry 3 überstürzt das Finale nicht.