⊕ Stärken

+ Satire auf Filme und Spiele
+ unfassbare Sprüche
+ nimmt sich selbst nicht ernst

⊖ Schwächen

- langweiliges Leveldesign
- spielerisch generell simpel
- kaum Anreiz, die Insel zu erkunden

Far Cry 3 Blood Dragon

Ein Mark-IV-Cyber-Commando namens Rex Power Colt, ein größenwahnsinniger Bösewicht, Cyber-Drachen mit Laseraugen, ganz viele Herzen in der Hosentasche und an jeder Ecke eine überdrehte Anspielung: Fertig ist Ubisofts unterhaltsame Satire auf Film-Ikonen unserer Jugend – und auf aktuelle Spiele. Von Petra Schmitz

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montréal (Far Cry 3, GameStar 01/13: 88 Punkte)**
Termin: **1.5.2013** Spieler: **einer** Sprachen: **Deutsch, Englisch** Preis: **15 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8302

Wie wäre es mit dem allergrundlegendsten Shooter-Leitsatz: »Feinde in Waffenreichweite können erschossen werden.« Oder: »Sehen Sie sich um, um sich umzusehen.« Nicht witzig? Na gut, jeder Jeck ist anders, aber wer nicht spätestens beim markig aus der Kehle gepressten »Rex, wenn ich das nicht überlebe, sag meiner Frau und meinem Kind, ich bin für mein Land gestorben.« – »Das sagst du ihnen selbst, okay!?« in sich hineingrinsen muss, der sollte das Standalone-Addon **Blood Dragon** zu Ubisofts Inselabenteuer **Far Cry 3** lieber großräumig umzirkeln.

Wir könnten diesen Artikel ausschließlich mit Zitaten füllen, und trotzdem hätte wahrscheinlich jeder am Ende ein ziemlich genaues Bild davon, worum es in **Far Cry 3: Blood Dragon** geht. Das Spiel hat's nicht mit ernstem Shooter-Business, es setzt auf Trash und ist sich dabei nicht mal zu schade, grundlegende Shooter-Mechanismen auf peinlich überzogene Art auf die Schippe zu nehmen. Lachen ist Programm, den entsprechenden Humor und popkulturgeschichtlichen Hintergrund vorausgesetzt. Eingebettet wird die Ballerei nämlich in eine Quatsch-Geschichte, die man getrost als satirisches Destillat aus Filmen der späten 70er, der 80er und frühen 90er bezeichnen kann. Nicht aus erzählerischen Schwergewichten wie **Der Letzte Kaiser** oder **Jenseits von Afrika** oder **Bernhard und Bianca im Känguruland**, sondern aus Dingern wie Hirn-aus-Action à la **Red Scorpion** oder **Universal Soldier** sowie ikonischen Abenteuern der Marke **Stirb langsam**, **Star Wars** oder **Terminator**. Also aus all dem Unterhal-

Hier nehmen wir eine der **Garnisonen** auf der Insel ein. Die Garnison dient uns dann als Stützpunkt.

Nur noch Pfeile übrig und ein wütender **Cyber-Drache** in der Nähe? Besser schnell Land gewinnen!

Uplay-Pflicht

Far Cry 3: Blood Dragon muss über Ubisofts Onlineplattform Uplay aktiviert werden. Diese Aktivierung setzt eine Internetverbindung voraus. Anschließend kann das Spiel auch offline gestartet werden, lässt sich aber nicht weiterverkaufen.

tungskram, den wir uns ab und zu noch mal anschauen (außer **Red Scorpion** und **Universal Soldier**), um die Jugend wiederaufleben zu lassen, und der uns mit so vielen erinnerungswürdigen Momenten versorgt hat, dass wir nahezu jede überzogene Anspielung in **Blood Dragon** sofort zuordnen können. Und wenn wir's mal nicht können, dann verstehen wir trotzdem, warum's witzig oder zumindest witzig gemeint ist, je nach Humorveranlagung.

Blood Dragon ist albernster Science-Fiction-Action-Unsinn und spielt im Jahre 2007. Die Frage, wie Science Fiction und 2007 mit der Gegenwart von 2013 vereinbar sein sollen, lässt sich leicht erklären: Es handelt sich um ein 2007, wie es sich Drehbuchautoren in den 80ern ausgedacht haben könnten. Nur als Verdeutlichung: **Die Klapperschlange** von 1981 spielt im Jahr 1997, wieder 1997 zündelt Skynet im ersten **Terminator** mit Atombomben und in **Running Man** von 1987 wird die Menschenjagd in einem 1999 von einem Erdbeben zerstörten Los Angeles ausgetragen. Viele Filme aus den 80ern sahen uns knapp jenseits der Jahrtausendwende in Schutt und Asche oder zumindest in befremdlichem Hightech leben.

Der Anfang des Spiels, musikalisch und inhaltlich auf **Terminator** gebürstet, spricht von einem Atomkrieg Ende des 20. Jahrhunderts, aus dessen Asche sich eine neue Art von Soldat erhoben hat: die Mark-IV-Cyber-Commandos. Einer davon ist unser Held Rex Power Colt. Ja, der Mann heißt wirklich so. Das Intro wird uns passenderweise als stümperhaft hässliches 8-Bit-Einzelbild-Filmchen präsentiert. Wie auch alle anderen Zwischensequenzen. Das beschwört zwar den Geist der 80er, passt aber dann doch irgendwie nicht so recht zum Rest des Spiels, der in **Far Cry 3**-Optik, also in schniekem 3D daherkommt. Immerhin hat Ubisoft das Inselgrün mächtig runterreguliert und **Blood Dragon** unter einen dunklen, rot-schwarzen Himmel gepackt, der vom Schauplatz eines üppigen Tropeneilands nur wenig Preis gibt.

Auf der Tropeninsel hat sich die hochgezüchtete Kampfmaschine Colonel Ike Sloane mit seinen Omega-Force-Soldaten niedergelassen, um von dort … ja, was hat der Typ eigentlich vor? Jedenfalls hat es was mit Raketen, Zombies und dem Blut von auf dem Eiland lebenden Cyber-Drachen zu tun, ist durch und durch böse, bedroht die Menschheit und muss gestoppt werden. Mehr braucht Rex Power Colt nicht zu wissen, mehr gibt es nicht zu wissen. Die Handlung dient sowieso lediglich dazu, bekloppteste Sätze aneinanderzuflanschen. Sätze, wie sie ähnlich auch in den genannten Filmen hätten vorkommen können, voll mit pseudo-wissenschaftlichen oder schlicht hemmungslos erfundenen Wörtern und bedeutungslosen Zahlen, alles, um beim Zuschauer den Eindruck von Wichtigkeit und Bedrohung entstehen zu lassen. **Blood Dragon** übertreibt's aber dermaßen, dass einen die Satire förmlich anspringt. Dazwischen dann Hurra-Patriotismus in dermaßen geschwollen markige Sätze verpackt, dass sich selbst Dolph Lundgren, Jean-Claude Van Damme und Chuck Norris peinlich berührt abwenden würden. Okay, Dolph Lundgren vielleicht nicht.

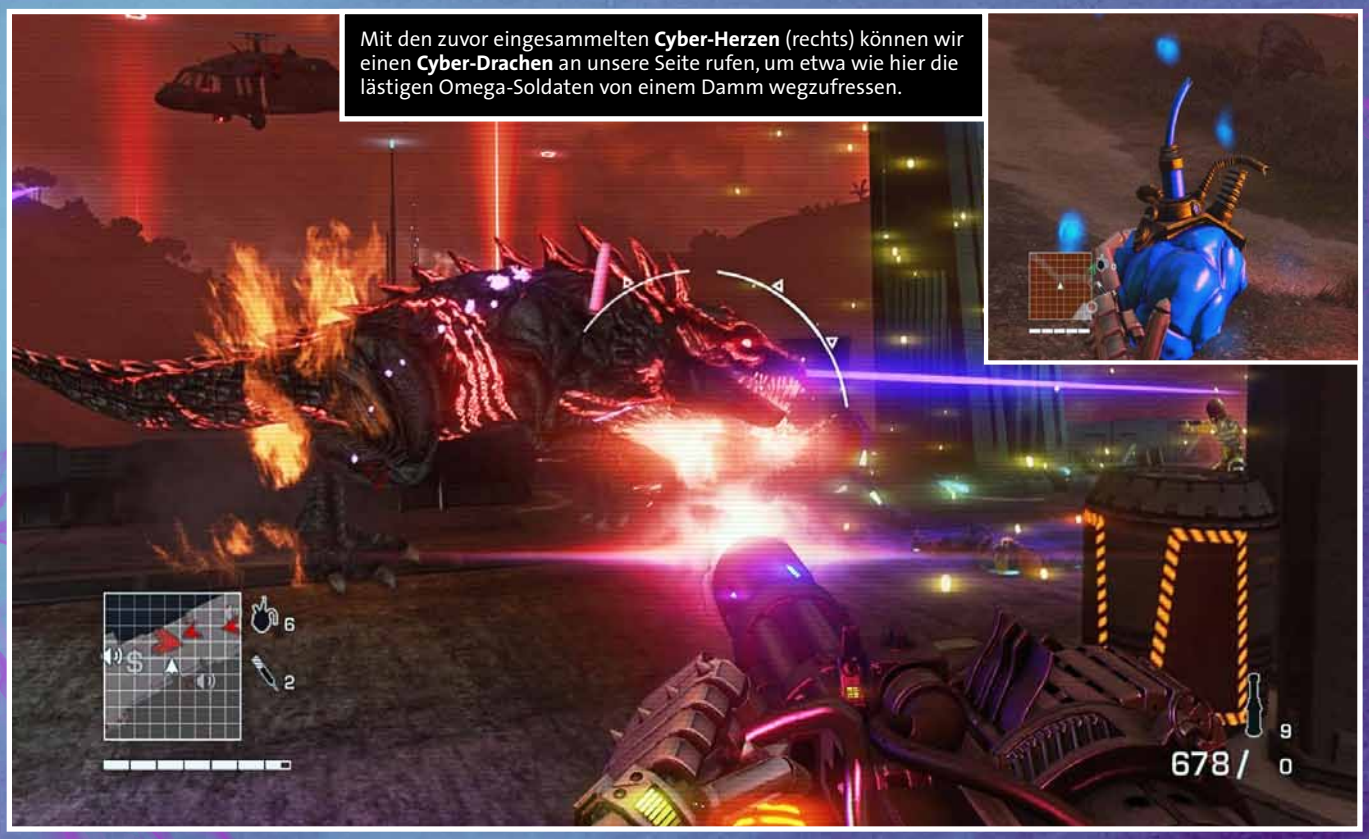
»Schweinebacke? Schnullerbacke!«

Dass die Handlung nur wenig mit den Hauptmissionen zu tun hat, spielt insofern auch keine Rolle mehr. Das ist vielmehr Absicht, wie nahezu jeder Unfug in **Blood Dragon** Absicht ist. Wir sollen einen Damm sprengen, weil der irgendwie Energie irgendwohin leitet? Klar, wird erledigt – und hat hier jemand **Crysis 3** gesagt?

Pixel-Trash

Die Hauptmissionen von Far Cry 3: Blood Dragon werden durch kleine, rudimentär animierte **Filmchen** im Pixel-Look zusammengehalten. Es gibt Drama, Action, die Kippe danach und Liebe. Alles übertrieben, blödsinnig, zusammenhanglos – und gerade deswegen so gut.

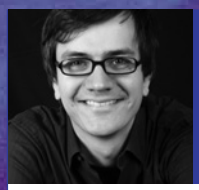
Dolph Lundgren ist Kyokushin-Meister, also Meister in einer Karate-Art. Nebenbei hat er auch mal geschauspielert. Oder sowas.



Mit den zuvor eingesammelten **Cyber-Herzen** (rechts) können wir einen **Cyber-Drachen** an unsere Seite rufen, um etwa wie hier die lästigen Omega-Soldaten von einem Damm wegzufressen.

Dass der Damm am Ende nicht spektakulär in die Luft fliegt, sondern wir nur mit der Hand (!) den daran angeschlossenen Atomreaktor (!!) verprügeln, der obendrein genau da steht, wo wir in die recht lange Mission einsteigen, nehmen wir gleichzeitig zähneknirschend und kichernd zur Kenntnis. Wir sollen Doktor Carlyle umbringen? Na klar, wird erledigt! Das Warum bleibt uns rätselhaft, stört aber nicht im Geringsten. Dass wir Doktor Carlyle nur hören, aber nicht sehen und geschweige denn umpusten und stattdessen Dracheneier mit dem Flammenwerfer rösten müssen – geschenkt! Wir sollen in irgendeiner mystischen Paralleldimension Hundertschaften von Zombies erledigen? Kein Ding! Weil wir die Anspielung auf **Far Cry 3** verstehen und Zombies sowieso der letzte Cry sind. Nur ein richtiger Endkampf fehlt, in der letzten Mission wüten wir so locker durch die Gegnerschar wie der T-800 durch eine Gruppe Polizisten. Nur dass beim T-800 keiner draufgeht. Noob!

Spielerisch bleibt **Blood Dragon** derweil hinter **Far Cry 3** zurück. Die Insel liegt, wie bereits erwähnt, im permanenten Dunkel, sodass der Entdeckerdrang schnell zum Erliegen kommt. Die Sammelaufgaben wie »Töte zwölf unterschiedliche Tiere« und »Finde alle 32 Fernseher« strecken lediglich die Spielzeit. Wer aber schon in **Far Cry 3** den Zwang verspürt hat, alle Götzen aufzuklauben, mag daran auch in **Blood Dragon** seinen Spaß haben. Wie Jason im Hauptspiel darf Rex zudem feindliche Stützpunkte erobern und dort optionale Nebenmissionen annehmen. Letztere sind allerdings simpel gestrickt, meist sollen wir mit einer vorgegebenen Waffe einen Elitegegner (»Der Straußenkönig greift nach der Weltherrschaft!«) oder Geiselnehmer heimlich ausschalten, um einen Cyber-Nerd (Forscher) zu retten. Abwechslung kommt da jedoch keine auf, auch wenn die Geiselnehmer mal an Land, mal auf einem Schiff



Cyborg-Kunst!

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Blood Dragon ist Kunst. Kunst mit Oneliner-Cyborgs und Laserdrachen, aber nichtsdestotrotz Kunst. Klar, spielerisch liegt Ubisofts augenzwinkerndes Metallmann-Märchen weiter von Brillanz entfernt als die Euro-Zone von einem unbeschwerten Tanzreigen, in Sachen Missions-, Waffen- und sonstiger Vielfalt reicht's nicht mal ansatzweise an »richtige« Spiele heran. Aber hier geht es ja auch gar nicht ums Spielerische! Blood Dragon ist herrliche Satire auf Far Cry 3 und Shooter im Allgemeinen, es ist also vor allem: witzig. Alleine für die großartigen Sprüche bezahle ich gerne 15 Euro. Insofern ist mir Blood Dragon mehrere Milliarden Mal lieber als der nächste uninspirierte DLC, man merkt, dass die Entwickler hier mal kreativ sein durften, statt Fließband-Inhalte zu kloppen. Nur eines muss ich dem Cyber-Feldzug wirklich ankreiden: Dass er einen stilechten Endgegner schuldig bleibt. Denn das Finale bietet zwar ein gerüttelt Maß Cyborg-Wut und Dauerballer-Trash, aber keinerlei Herausforderung mehr.

Durch ein Tor treten wir ein in eine mystische Welt – in der wir **Zombies** umpusten, nichts sonst.

Unsinn für 15 Euro, bitte
Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Wenn Blood Dragon anfängt, im großen Stil Filme und Spiele auf die Schippe zu nehmen, muss ich so sehr lachen, wie schon lange nicht mehr vor dem Rechner. Ich weiß jetzt schon, dass wir den einen oder anderen Satz aus diesem Spiel jahrelang zitieren werden. Ich fürchte aber, dass nur Menschen das Spiel in all seiner Bekloppt-heit erfassen können, die den einen oder anderen im Artikel genannten Film gesehen und überhaupt ein grundsätzliche Vorstellung davon haben, wie Action-Reißer und Science-Fiction-Filme in den 80ern funktioniert haben. Wer dieses Wissen mitbringt, bekommt für lächerliche 15 Euro so einen wundervollen Unsinn, dass auch die insgesamt eher stulligen Nebenmissionen drumherum kaum noch stören. Stören? Hä? Welcher DLC hat denn überhaupt sowas wie Nebenmissionen?

residieren. Witzig ist nur die schräge Nummer mit den Schildkröten ... aber wir wollen nicht zu viel verraten. Aber vielleicht gibt's

Wo ist der Tentakelmann?

bald einen Film mit dem Titel »Schildkröten, sie werden dich kriegen!«, höhö. Außerdem sprechen wir hier immer noch von einem Addon für 15 Euro – da darf man ja frohlocken, wenn es überhaupt eine frei begehbare Insel und Nebenmissionen gibt!

Während wir die Story in knapp vier Stunden abgefrühstückt haben, kommen dank der optionalen Garnisons-Eroberung, der Nebenmissionen und Sammelaufgaben noch mal vier bis fünf Stunden hinzu. Allerdings wiederholt sich in **Blood Dragon** einiges. Die Hauptmissionen führen uns viel oft und zu lange durch die immer gleichen Levelschläuche, in denen die immer gleichen Gegnertypen rumrennen: normale Soldaten, Flammenwerfer-Soldaten, Gatling-Gun-Soldaten und Molotov-Cocktail-Werf-Soldaten. Im Mittelteil, also nach einer bis zwei Stunden, wird **Blood Dragon** daher ziemlich flau. Wir hätten ja zu gern den von Doktor Carlyles hysterischer Stimme immer wieder beschworenen »Tentakelmann« gesehen und bekämpft. Nur um der Abwechslung willen. Aber den gibt's schlicht und ergreifend nicht. Vielleicht ist das aber ebenfalls nur ein satirischer Seitenhieb auf andere Shooter, in denen man auf den Tentakelmann (sprich: endlich mal einen besonderen Gegner) wartet. Designschwächen und Seitenhiebe gehen bei **Blood Dragon** eben derart fließend ineinander über, dass wir bei vielen gar nicht wissen, ob wir nun fluchen oder kichern sollen.

Erledigten Cyborg-Gegnern lassen sich die mechanischen Herzen entreißen, was allerdings schnell auf die Nerven geht, weil's immer die gleiche und viel zu lange Rausreiß-Animation zur Folge hat. Immerhin haben die Blut- beziehungsweise Schmiermittel-Pumpmuskeln ihren Nutzen, damit lassen sich nämlich Cyber-Drachen ablenken oder anlocken. Wenn wir ein Herz irgendwohin werfen, stapfen die Riesen-Eidechsen mit Laseraugen direkt dorthin. So lassen sich die Biester auch in Omega-Garnisonen locken, wo sie dann unter den Soldaten aufräumen. Das ist ein, zweimal ganz unterhaltsam, dauert aber deutlich länger, als jeden selbst umzupusten.

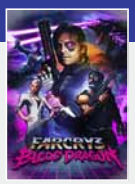
Konnte man in **Far Cry 3** die Fähigkeiten des Helden noch aus einem Pool von 50 Optionen selbst bestimmen, so erledigt das **Blood Dragon** automatisch für uns. Viele Fähigkeiten stehen eh nicht zur Verfügung, das Spiel versorgt uns aber regelmäßig mit mehr Gesundheit und beispielsweise besseren Take-Down-Messerattacken. Blöd: Weil man von Beginn an schon alle wichtigen Waffen besitzt und die ihren Dienst hervorragend erledigen, ist der Reiz, die Knarren aufzurüsten, eher gering. Zumal man am Ende zwei Überwaffen in die Hand und unter den Po (richtig gelesen!) gedrückt bekommt und sein Arsenal sowieso nicht mehr benötigt. Wer von **Blood Dragon** also mehr **Far Cry 3** erwartet, wird enttäuscht. Wer vom Standalone-Addon jedoch nichts weiter will als eine völlig überzogene Satire auf Filme und aktuelle Spiele, der wird bestens bedient. PET

Auch in Blood Dragon gibt's wieder die bekannten und beliebten **Gleiter**, die den Helden sanft über die Insel und ihre Gefahren tragen.

TERMIN 1.5.2013 PREIS 15 Euro USK ab 18 Jahren

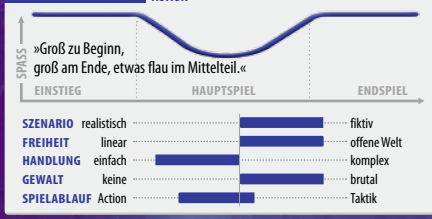
Far Cry 3 Blood Dragon

Ego-Shooter



Publisher	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Montréal
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	Download
Kopierschutz	Uplay

GENRE-CHECK ACTION



GRAFIK — 9/10
- ⊕ gute Explosions-Effekte
- ⊕ hübsche Inselwelt ...
- ⊖ ... von der aber in der Dunkelheit zu wenig zu sehen ist

SOUND — 9/10
- ⊕ tolle Sprecher ⊕ teilweise fetziger Soundtrack
- ⊕ lustige Gegner-Geräusche
- ⊖ schwacher Umgebungs-Sound

BALANCE — 7/10
- ⊕ drei gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade
- ⊕ faire Checkpoints ⊕ Selbstheilung immer möglich
- ⊖ gegen Ende anspruchslos

ATMOSPHÄRE — 10/10
- ⊕ völlig überzogenes Quatsch-Szenario
- ⊕ Zwischensequenzen mit großem Kicherpotenzial
- ⊕ herrliche Klischee-Typen

BEDIENUNG — 8/10
- ⊕ eingängiges Shooter-Gameplay ⊕ komfortable Schnellreise
- ⊕ gelungene Fahrphysik ⊖ Plünder-Animation nervt schnell
- ⊖ nur ein Speicherstand

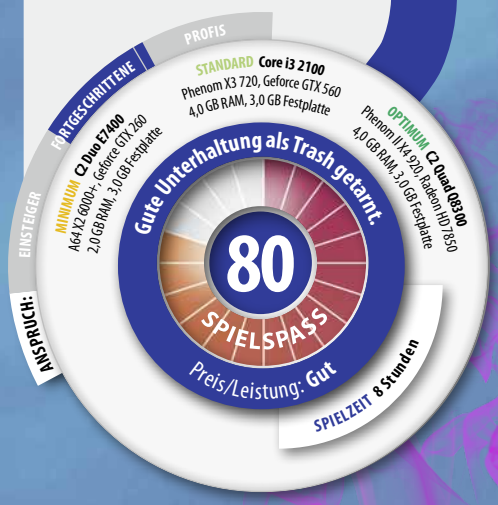
UMFANG — 6/10
- ⊕ große Insel ⊕ optionale Nebenmissionen ...
- ⊕ ... und Sammelaufgaben
- ⊖ sehr kurze Kampagne

LEVELDESIGN — 7/10
- ⊕ Welt schon zu Beginn nahezu frei begehbar
- ⊕ mal schleichen, mal ballern ⊖ Levelschläuche in den Missionen ⊖ kein vernünftiger Endkampf

KI — 7/10
- ⊕ schön aggressiv ⊕ ruft Verstärkung
- ⊕ geht in Deckung
- ⊖ lässt sich einfach austricksen ⊖ blöde Frontalangriffe

WAFFEN & EXTRAS — 7/10
- ⊕ solides Waffenarsenal ⊕ Waffen lassen sich verbessern ...
- ⊖ ... was aber nicht nötig ist
- ⊖ Held verbessert Fähigkeiten automatisch

FUN-FAKTOR — 10/10
- ⊕ gelungene Verhohnepiepelung von bekannten Filmen und Spielen ⊕ ein an Trash und deswegen Spaß kaum zu überbietendes Ende ⊖ der Tentakelmann fehlt



Der T-800 aus Terminator ist »ein kybernetischer Organismus – lebendes Gewebe über einem metallischen Endoskelett«.