

Far Cry 4



Ein ganz normaler Tag in den Bergen des Wahnsinns: Wir sind auf einem Elefanten geritten, haben Tod aus dem Gyrokopter regnen lassen und die Entwickler von Far Cry 4 gefragt, ob sie noch alle Tassen im Schrank haben. Von Jochen Gebauer

Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Far Cry 3, GS 01/13: 88 Punkte)**
Termin: **18.11.2014** Status: **zu 75 % fertig**

Dan Hay wirkt beunruhigt. »Wie war noch gleich der Name des Amokläufers?«, fragt der ausführende Produzent von Far Cry 4 im Anschluss an unser Interview. Zuvor hatten wir von ihm wissen wollen, ob Pagan Min – der markante Typ im rosa Anzug – vom norwegischen Massenmörder Anders Breivik inspiriert sei, der vor fast genau zwei Jahren insgesamt 77 Menschen hinrichtete, viele von ihnen Jugendliche in einem Feriencamp. Wir greifen mit dieser Frage einen Ball auf, der schon kurz nach der Enthüllung der neuen Figur im Mai dieses Jahres ins Rollen kam, in einschlägigen Foren wird seitdem die vermeintliche Ähnlichkeit zwischen Breivik und Pagan Min diskutiert. Aber Hay scheint aufrichtig überrascht, ist mit dem Amoklauf von Norwegen offenbar nicht vertraut, macht sich Sorgen, dass diese Diskussion zu einem unbeabsichtigten PR-Problem werden könnte. Unterdessen schießt Autor Mark Thompson eine andere Theorie ab: Nein,

der neue Bösewicht sei nicht homosexuell, sagt er. Auch diese Vermutung wird im Vorfeld der E3 immer wieder geäußert, vermutlich, weil Min einen rosafarbenen Anzug trägt und damit gewisse optische Klischees bedient. »Pagan Min ist nicht homosexuell, er ist einfach extravagant«, sagt Thompson. »Er ist nicht einmal be-

Pagan Min ist nicht homosexuell, er ist einfach extravagant

sonders feminin. Wir sehen ihn mehr als einen eitlen Pfau. Er ist laut und aufdringlich und charismatisch, er ist profan und hat keinerlei Respekt vor Autorität und Tradition. Wer sich in seinen Weg stellt, wird blutig beiseite geräumt.«



Name: Pagan Min
Haarfarbe: blond
Augenfarbe: braun
Beruf: wenigstens latent größenwahnsinniger Herrscher von Kryat
Herkunft: umstritten; Mutter asiatisch, Vater kaukasisch
Eigenschaften: charmant, einnehmend, eitel, brandgefährlich



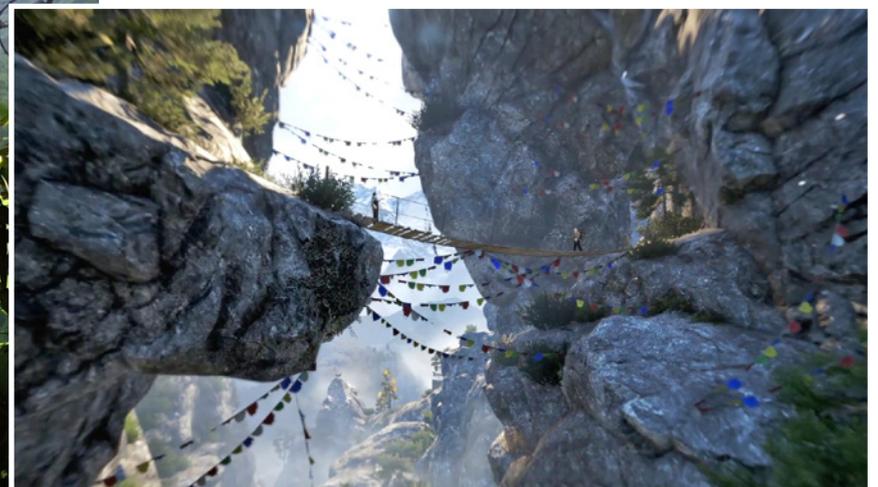
Rebellen und Regierungstruppen sollen sich dynamisch in die Haare kriegen, wir können unterdessen entspannt den sorgfältig platzierten Sprengsatz in die Luft gehen lassen.

Erneut existieren zahlreiche Außenposten, die nach dem erfolgreichen Stürmen einen Teil der Weltkarte freischalten.

Dass Pagan Min schon vor den ersten Spielszenen im Mittelpunkt steht, hat Ubisoft dem gar nicht so heimlichen Star von Far Cry 3 zu verdanken: Vaas Montenegro, verrückt wie ein Sack Flöhe auf LSD, der sowohl dem Protagonisten als auch dem eigentlichen Bösewicht in nahezu jeder Szene die Show stahl, sich zu einer überlebensgroßen Figur entwickelte, das virtuelle Pendant zu Heath Ledgers atemberaubender Interpretation des Jokers aus The Dark Knight. Dabei war Vaas ursprünglich nur als Nebencharakter angelegt, erst als der kanadische Schauspieler Michael Mando die Rolle eingesprochen hatte, erkannten die Autoren das Potenzial der Figur, zu spät, um die Handlung noch einmal großflächig umzuschreiben.

»Wir hätten mehr aus der großartigen Performance von Michael Mando machen können«, sagt Mark Thompson, »aber ich kann dir versprechen, dass wir den gleichen Fehler mit Pagan Min nicht noch einmal begehen werden.« Für den Mann im rosa Anzug hat Ubisoft »Hundert« Schauspieler vorsprechen lassen, den Zuschlag bekam mit Troy Baker schließlich ein alter Spiele-Bekannter, er lieb unter anderem Booker deWitt in Bioshock: Infinite und Joel aus The Last of Us die Stimme. »Pagan Min ist in das Land eingefallen«, sagt Thompson, »hat die königliche Familie in ihrem eigenen Palast ermordet und sich selbst zum König erklärt. Er lässt sein Gesicht auf Geldscheine drucken. Während des Vorsprechens war Troy Baker einer der wenigen Schauspieler, die den ganzen Raum zum Schweigen gebracht haben. Er hat das nötige Selbstbewusstsein.«

Einen ersten Vorgeschmack auf Bakers Interpretation von Pagan Min liefert Ubisoft im Rahmen der E3 mit den ersten fünf Minuten des Spiels. Darin kehrt Ajay Ghale – der Protagonist des Spiels – nach vielen Jahren zurück in sein Heimatland Krypta, um die Asche seiner Mutter auf einem heiligen Berggipfel zu verstreuen, das war ihr letzter Wunsch auf dem Sterbebett. An der Grenze wird sein



Die Spielwelt im Himalaya soll vertikaler sein als die idyllische Insel des Vorgängers, zur Fortbewegung gibt es einen neuen Greifhaken.



Wie gewohnt soll es viele verschiedene Fahrzeuge geben, bislang haben wir nur Jeeps und solche Tuk-Tuks gesehen.



Der Wingsuit ermöglicht majestätische Gleitflüge durch eindrucksvolle Schluchten und hilft beim Aussteigen aus Helikoptern, die noch nicht gelandet sind.



Aus der Luft lassen sich feindliche Festungen prima unter Beschuss nehmen. Jedenfalls bis die Verteidiger Verstärkung in Form eines Hubschraubers rufen.



Noch planschen die Elefanten gemütlich im Wasser. Gleich stürmen sie eine Festung und werfen Leute durch die Gegend.

klappriger Reisebus von Regierungstruppen angehalten, es kommt zur Schießerei mit Rebellen, Ajay bringt sich gerade noch in Sicherheit. Auftritt Pagan Min: Der Herrscher des fiktiven Staates im Himalaya wird stilvoll mit dem Helikopter eingeflogen, seine Begeisterung über die aus dem Ruder gelaufene Grenzkontrolle hält sich

Pagan Min wechselt ansatzlos vom Psychopathen zum charmanten Kumpel

offenbar in überschaubaren Grenzen. »Ich kann mich deutlich daran erinnern, dass ich sagte: Stoppt den Bus«, erklärt er einem Soldaten. »Nicht: Schießt auf den Bus. Ich achte sehr genau auf meine Worte. Stoppt. Schießt. Stoppt. Schießt. Klingen diese Worte gleich?« Der bemitleidenswerte Soldat murmelt noch was von »außer Kontrolle geraten«, dann illustriert Pagan Min nachdrücklich den Unterschied zwischen »stoppen« und »schießen«, ein Unterfangen, bei dem die Kollision eines goldenen Füllfederhalters mit der Halsschlagader des Soldaten eine zentrale Funktion einnimmt. Vom Schlachterhandwerk außer Atem wird Pagan Min plötzlich auf Ajay aufmerksam, seine vom Ärger verzerrte und blutüberströmte Mine hellt sich auf, er schließt ihn herzlich in die Arme. »Ich schäme mich furchtbar«, sagt Min, er klingt ehrlich betroffen, »das alles sollte ganz unkompliziert verlaufen, aber du weißt ja, wenn man Affen was zu fressen gibt, dann beweren sie sich bloß mit ihrer eigenen Scheiße.« Noch schnell einen Selfie mit dem Smartphone gemacht, der völlig verdatterte Ajay soll unterdessen mal kurz den blutbesmierten Füller halten, und dann kann es endlich losgehen: »Ich hab nur für dich meinen Kalender freigeschaufelt«, ruft Pagan Min. Unvermittelt setzt Musik ein, es sind die ersten Takte

aus Should I Stay or Should I Go von The Clash. »Denn du und ich, wir beide lassen jetzt mal richtig die Sau raus!«

Es ist ein ebenso stimmungsvoller wie beunruhigender Auftakt, Pagan Min wechselt ansatzlos vom Psychopathen zum charmanten Kumpel, erinnert an Vaas und gewinnt doch eine individuelle Note, macht neugierig, stößt ab, nimmt ein, widert an. »Er ist wie dieser eine Freund aus deiner Jugend, der wahrscheinlich nicht gut für dich war«, erklärt Dan Hay das Konzept der Figur. »Wir hatten alle so einen Freund, einen, den unsere Eltern mochten und dem sie aus irgendeinem Grund vertraut haben, aber von dem wir wussten, dass er uns am Ende noch ins Gefängnis bringt, wenn wir Freunde bleiben. Die Sorte, die auf dem Schulhof auftaucht und sagt, hey, klauen wir ein Auto, und fünf Minuten später rast du die Straße runter, es ist supergefährlich, aber verdammt, es hat Charme!«

Warum Pagan Min offenbar einen Narren an Ajay gefressen hat, wieso Ajay davon nichts weiß und wie sich die beiden nach diesem Intro zu Gegenspielern entwickeln, dazu wollen Dan Hay und Mark Thompson noch nichts Genaues sagen. Sicher scheint lediglich, dass es etwas mit Ajays Vater zu tun hat, der sich vor vielen Jahren gegen die blutige Herrschaft des jungen Pagan Min auflehnte – und mit Ajays Mutter, die anscheinend im Zentrum einer Dreiecksbeziehung zwischen Diktator und Rebell stand. Als wir Dan Hay auf den markanten rosafarbenen Anzug ansprechen, antwortet er ausweichend: »Ich will nicht zu viel über Pagans Vergangenheit verraten. Aber er trägt diesen Anzug, diese Farbe als Gedenken an seiner Mutter. Wer sich darüber lustig macht, macht sich also über seine Mama lustig. Und es ist nun wirklich überhaupt keine gute Idee, sich über Pagan Mins Mama lustig zu machen.«

Während sich der Vorgänger zentral mit dem Motiv des Wahnsinns beschäftigte und offen ließ, unter welchen Bedingungen man die-



Die Handarmbrust hilft beim schleichenden Vorgehen, erneut können wir Feinde mit der Kamera markieren, um sie auf der Karte anzuzeigen.



Im Gegensatz zum Vorgänger können wir jetzt auch aus dem fahrenden Auto schießen. Und zwar direkt durch die Windschutzscheibe.

sem Wahnsinn verfällt (Protagonist Jason Brody, so eine mögliche Interpretation, die auch Mark Thompson teilt, sei im Laufe der Handlung langsam verrückt geworden), soll Far Cry 4 fundamental zwei Fragen stellen. Was ist einem Menschen heilig – und was tut er, wenn dieses Heiligtum angegriffen wird? Das kann ein rosa-farbener Anzug sein, dürfte im weiteren Verlauf der Geschichte aber auch religiöse Untertöne annehmen, Pagan Min lässt sich wahrscheinlich nicht umsonst mit »schlaue Heide« übersetzen und Ajay Ghale nicht umsonst mit »ungebrochener Sturm«. Im Gegensatz zum Vorgänger (wo lediglich kurz vor dem Ende eine Entscheidung von tatsächlich relevanter Tragweite anfiel), soll uns Far Cry 4 außerdem an mehreren Eckpunkten der Handlung mit »bedeutsamen Momententscheidungen« konfrontieren – und mit einer Spielwelt, die diese Entscheidungen auch widerspiegelt. Das ist ein hehres Ziel, eine gesunde Portion Skepsis kann aber zumindest zum aktuellen Zeitpunkt nicht schaden, immerhin tun sich auch ausgewiesene Open-World-Experten wie Bethesda immer noch schwer damit, Spielerentscheidungen in einer offenen, dynamischen Welt konsequent und glaubwürdig abzubilden.

Sehenswert: Mit Karacho durch die Hintertür rumpeln und zwei Wachen über den Haufen trampeln

Womit wir bei einer weiteren spannenden Frage wären: Wie füllt Entwickler Ubisoft Montreal diese offene und dynamische Welt? Beim Vorgänger jedenfalls gab es immer wieder lange Abschnitte, in denen abseits der Storypfade wenig geschah, das Abklappern der feindlichen Außenposten geriet spätestens mit dem Erreichen

der zweiten Insel zur Routinearbeit. Solche Außenposten existieren zwar auch im vierten Teil, allerdings stellen wir beim Anspielen fest, dass es nicht nur mehr Möglichkeiten gibt, sie auszurauchern, sondern auch spannendere. Zum einen wäre da natürlich das Schleichen, jetzt unterstützt von der neuen Handarmbrust; sie ist spürbar zielgenauer und treffsicherer als der Bogen aus Far Cry 3. Außerdem dürfen wir Feinde wie gewohnt mit einer Kamera beziehungsweise der Zieloptik der Armbrust markieren und sehen anschließend ihre Blickrichtung auf der eingeblendeten Minimap; ideal, um Gegner von hinten auszuschalten oder mit einem Steinwurf abzulenken – und dann von hinten auszuschalten. In der Demoversion lassen sich auch die Bremsen eines parkenden Jeeps sabotieren, er rollt anschließend mitten ins Lager hinein und zieht die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich, was uns erlaubt, gefahrlos zu den insgesamt drei Alarmanlagen zu pirschen und ihnen den Saft abzudrehen. Ja, richtig gelesen: Außenposten haben jetzt mitunter mehr als nur ein Alarmsystem, das Schleichen wird also anspruchsvoller.

Gleiches gilt übrigens auch für die weniger heimlichen Vorgehensweisen. Einfach reinspazieren können wir in die Festung nämlich nicht, sie ist auf allen vier Seiten von hohen Mauern geschützt, die beiden massiven Eingangstore sind fest verrammelt. Also ziehen wir uns mit dem neuen Greifhaken an einer nahen Felswand hoch. Oder wir blasen die Tore mit einer Wagenladung C4 auf, vorzugsweise aus sicherer Distanz. Oder wir schwingen uns auf den Rücken eines Elefanten und reiten kurzerhand hindurch. In der Demoversion existieren bereits etliche alternative Möglichkeiten, aber keine davon macht so viel zerstörerischen Spaß wie der Elefantenritt. Während wir mit Karacho durch die Hintertür rumpeln, im Anschluss zwei Wachen über den Haufen trampeln, eine dritte mit dem manuellen Stoßzahnangriff meterweit in eine Baracke schleudern und dabei aus allen Schrotgewehrläufen feuern, können wir nur mit Mühe ein breites Grinsen unterdrücken. Na schön, das war ge-



Kabumm in drei Schritten: Erst das Fass mit Sprengstoff präparieren (oben), dann wegtreten (Mitte), dann auf den Knopf drücken (unten).



schwindelt: Offen gestanden können wir das breite Grinsen überhaupt nicht unterdrücken. Jedenfalls bis uns ein feindlicher Sniper den Elefant unter dem Hintern wegschießt, dann werden wir ärgerlich, die armen Tiere sind schließlich vom Aussterben bedroht. Also nochmal von vorne, diesmal steigen wir rechtzeitig vom Elefanten ab und kümmern uns um den Sniper, während Dumbo auch alleine eine beeindruckende Schneise der Zerstörung durch die feindliche Besatzung pflügt. In der Zwischenzeit haben die Überlebenden zwar nach Verstärkung gerufen, aber mit so einem dämlichen Jeep werden wir doch locker ... ist das etwa ein Hubschrauber? Und hat der gerade frische Soldaten auf dem Hausdach abgesetzt?

Beim nächsten Anlauf versuchen wir es mit einem sogenannten Gyrokopter, quasi ein Zwei-Mann-Fluggerät, das insbesondere im Koop (siehe Kasten rechts) jede Menge Laune macht: Einer lenkt, der andere lässt von oben einen Kugelhagel auf die verdutzten Gegner regnen, klappt auch astrein, bis erneut der feindliche Heli anrückt und uns aus den Wolken bläst. Das heißt: beinahe. Denn dank des jederzeit verfügbaren Wingsuits stürzen wir eben nicht mitsamt des Gyrokopters ab, sondern gleiten gekonnt auf ein Dach und nehmen von dort den Hubschrauber nebst Besatzung unter Feuer. Okay, das war wieder geschwindelt: Beim ersten Mal krachen wir ehrlich gestanden überaus ungekonnt in das besagte Dach, laden neu und merken uns diesmal, auf welcher Taste des Gamepads der Wingsuit liegt, denn im Gegensatz zu fast allen Multiplattformtiteln der E3-Messe läuft das neue Far Cry auf einer PS4. Merkt man ihm das an? Schwer zu sagen: Auf den ersten Blick wirkt die Umgebung stimmig, die Texturen sind scharf, die hohe Weitsicht ist beeindruckend. Allerdings trüben technische Probleme den Eindruck spürbar, es kommt zu Tearing und die KI scheint buggy, oft rennen die feindlichen Soldaten wie aufgeschreckte Hühner durch ihre Basis und mitten in unsere Feuerstöße, manchmal gehen sie auch raffiniert hinter überhaupt keinem Hindernis in Deckung oder ballern mit beneidenswerter Beharrlichkeit in eine offenbar brandgefährliche Wand. Als wir uns eines herrenlos herumstehenden Mörsers bemächtigen und die Anlage unter Trommelfeuer nehmen, irrlich-



Warum dieser Rebell vor einem Stinktier davonläuft, wüssten wir auch gerne. Die Bilder wurden uns von Ubisoft zur Verfügung gestellt.





Elefant trifft Jeep: Ist so ein Dickhäuter furchsteufelswild, dann halten ihn keine zehn Pferde mehr auf. Und ein Auto schon gleich gar nicht.

tern die computergesteuerten Feinde außerdem mit Begeisterung im Zickzack durch die Weltgeschichte, anstatt mal zu schauen, wer sie da eigentlich mit ihrem eigenen Mörser in die Luft jagt.

Mehrere Monate vor dem Release sind solche Defizite zwar völlig normal, an der KI sollte und muss Ubisoft Montreal aber noch massiv nachbessern, die erlaubte sich schließlich schon im Vorgänger ärgerliche Totalaussetzer und ließ sich allenthalben zu leicht an der

Die KI-Soldaten gehen raffiniert hinter überhaupt keinem Hindernis in Deckung

Nase herumführen. Löblich finden wir unterdessen, dass die Entwickler an vielen Kleinigkeiten gefeilt haben, keine davon ist spielentscheidend, aber in der Summe könnten sie ein zweifellos sehr gutes Spiel in die Kategorie »herausragend« hieven. So feiern beispielsweise die Türme ein Comeback und decken nach ihrer Aktivierung erneut einen Teil der Karte auf, inzwischen sind sie aber teils schwer bewacht (und zwar nicht nur am Boden), was das sture Abklappern hoffentlich abwechslungsreicher gestaltet. Tiere wiederum werfen unterschiedliche Beute ab, je nachdem wie wir sie erlegen, wer ein Karnickel aus unmittelbarer Nähe mit der Schrotflinte in seine anatomischen Karnickelteile zerlegt, muss sich nicht wun-



Pagan Min erklärt einem begriffsstutzigen Untergebenen den Unterschied zwischen »Bus stoppen« und »auf den Bus schießen«.

Der neue Koop-Modus



Far Cry 4 entlässt bis zu vier Spieler in die Open-World-Sandbox. Storymissionen bleiben zwar eine Angelegenheit für Einzelspieler, dafür dürfen wir im Koop alle Außenposten ausräuchern, die Glockentürme aktivieren und natürlich Sandkastensinn anrichten.

dern, wenn vom Fell wenig übrig bleibt. Die vielleicht spannendste Neuerung betrifft aber die Fahrzeuge, im Vorgänger noch vergleichsweise nebensächlich, weil im Feuergefecht eher hinderlich. Jetzt dürfen wir bei vollem Tempo durch die Windschutzscheibe des Autos feuern und feindliche Vehikel sogar während der Fahrt kapern, indem wir zur Beifahrertür aufschließen, die Besatzung mit Faust und Messer kaltstellen und das Steuer übernehmen. Sieht in Aktion verflucht cool aus, dürfte spielerisch aber auf einen »Take-down« hinauslaufen, also mit einem entsprechenden Tastendruck erledigt sein. Im Gegensatz zu Jason Brody kann Ajay Ghale außerdem treten, zum Beispiel mit Dynamit präparierte Explosivfässer einen Abhang hinunter, wo er sie dann unter dem allgemeinen Hallo der dort versammelten Feinde hochgehen lässt. Oh, und er kann bis zu drei Freunde in den Koop-Modus einladen, ohne dass die das Spiel kaufen müssten. Allerdings nur auf der PS4. Warum wir Ihnen das trotzdem erzählen? Damit wir dazu »Pfui!« sagen können. **JG**



Wer hat meinen Elefanten erschossen?

Jochen Gebauer
Chefredakteur
jochen@gamestar.de

Ich gestehe: Ich habe eine Schwäche für Elefanten. Wer diese majestätisch-niedlichen Geschöpfe für ihre Zähne tötet, kann kein guter Mensch sein. Und wer sie sogar völlig grundlos erschießt, bloß weil sie vielleicht aus Versehen durch die Tür gerumpelt sind und zwei oder drei oder siebzehn Soldaten unter sich begraben haben, man darf sich ja mal erzählen, dem bin ich aufrichtig böse, auch wenn es sich nur um einen virtuellen KI-Schergen handelt. Man könnte also mit einiger Berechtigung behaupten, dass ich zur Zielgruppe von Far Cry 4 gehöre, aber auch ohne die Elefanten hätte Ubisoft hier eine erstaunlich durchdachte Fortsetzung in Arbeit, eine, die nicht bloß alte Versatzstücke aufwärmt. Alleine in Pagan Min und dem Himalaya-Szenario stecken mehr Mut als in vielen anderen sogenannten Triple-A-Spielen, nach Blood Dragon wagt sich das Team erneut in Gefilde, die anderen Entwicklern und Publishern zu heikel wären, bei denen die Marketingabteilung geschlossen vom Stuhl kippen würde. Allerdings muss ich trotz aller Begeisterung über den ungewöhnlich stimmigen Schauplatz und den bislang schlicht großartigen Bösewicht nüchtern feststellen, dass die Entwickler noch viel Arbeit vor sich haben: Die KI wirkt buggy, die Grafik (PS4-bedingt?) gut, aber nicht herausragend, und ob der Schwierigkeitsgrad tatsächlich über dem insgesamt zu leichten Vorgänger liegt, muss sich noch zeigen. Aber Far Cry 4 hat mehr Potenzial als so ziemlich alle anderen großen Spiele der Messe; nur The Witcher 3 hat mich mehr überzeugt.

Potenzial: Ausgezeichnet