



Far Cry 4

Keine Überraschung: Far Cry 4 ist exakt wie Far Cry 3. Allerdings nur, wenn man sich im herbstlichen Himalaya nicht genauer umschaut. Von Petra Schmitz

Angespielt

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal (Assassin's Creed: Black Flag, GS 13/13: 90 Punkte)**
Termin: **18.11.2014** Status: **zu 90% fertig**

Na danke auch! Für unseren ausführlichen Anspieltermin von Far Cry 4 bei Ubisoft in Düsseldorf haben uns die Entwickler zwar etliche Skills freigeschaltet und satte 300.000 Kyrat-Dollar ins Portemonnaie gesteckt, aber an einen gescheiterten Waffengürtel hat natürlich niemand gedacht. So rennen wir jetzt schon gefühlte

Hundert Jahre über diesen lauschigen Hügel auf der Suche nach drei Tapiren, aus deren Häuten wir uns eine neue Tragevorrichtung basteln müssen, wenn wir mehr mit uns rumschleppen wollen als eine Handfeuerwaffe und unsere geliebte AK 47. Und ja, wir wollen. Nein, wir müssen, denn ohne Scharfschützengewehr ist erstens sowieso alles doof und zweitens diese eine Mission im Kloster ein paar Stunden nach Beginn des Spiels nahezu unschaffbar. Hier hat Ubisoft offenbar die Tapire vergessen, auch wenn die eindeutig auf der Karte eingezeichnet sind. Okay, dann eben wieder in den Gyrocopter und ab zum nächsten Tapirhügel. Wo haben wir dieses Drecksding von einem Minihubschrauber denn nur wieder geparkt? Verzweiflung!

Verzweiflung, die rein gar nichts mit Far Cry 4 zu tun hat, sondern vielmehr mit der knapp bemessenen Zeit. Wer den Vorgänger gespielt hat, weiß, wie lange man sich im Unterholz auf der Suche nach wichtigem (und absolut unwichtigem) Kram verlaufen

kann. Und so verlieren wir auf der Suche nach waffengürteltauglichem Getier wertvolle Minuten, die wir eigentlich lieber in die vielen großen und kleinen Missionen und die Erkundung des Himalayas investieren würden. Schließlich wollen wir so viel wie möglich vom neuen Schauplatz und seinen Geschichten mitnehmen. Die Mechanik von Far Cry 4 kennen wir nämlich aus dem Effeft,

⊕ Stärken

- + imposante Spielwelt
- + viel zu entdecken
- + unterschiedliche Vorgehensweisen
- + tolles Waffenhandling
- + sich aufsplittende Handlung
- + viele kleine und große Verbesserungen

⊖ Schwächen

- »nur« Far Cry 3 in besser?
- kein direkter Zugang in die Schneeregionen?

Komm, kleiner Tapir, komm!

immerhin haben wir Far Cry 3 rauf und runter gespielt, und so viel unterscheidet die beiden Titel ja nun nicht voneinander. Oder?

Nein, so viel unterscheidet die Spiele nicht, zumindest nicht auf den ersten groben Blick. Noch immer jagen wir Tiere, um unsere Ausrüstung zu verbessern, noch immer sammeln wir Pflanzen, um etwa Heilspritzen



Der Goldene Pfad steckt in hellblauen Fummeln, die mit gelben Tüchern verziert sind, Pagans Männer tragen aggressives Rot.

herzustellen, noch immer klettern wir auf Türme, um neue Abschnitte auf der Karte freizuschalten, noch immer überfallen wir Feindlager, um sie einzunehmen, noch immer erledigen wir große Haupt- und kleinere Nebenmissionen. Ubisoft hält sich wie bei Assassin's Creed an die bewährte For-

Tradition, Mythen, Erhabenheit

mel. Im Detail allerdings offenbart Far Cry 4 viele Anpassungen und Verbesserungen, die das Erlebnis unserer Einschätzung nach um einiges intensiver gestalten dürften. Doch bevor wir uns mit den Details auseinander-

setzen, werfen wir zunächst mal einen Blick auf die atemberaubende Landschaft. Der vierte Teil der Reihe entführt uns in den fiktiven Himalaya-Staat Kyrat. Sanft ansteigende Hügel, steile Abgründe, bunte Herbstwälder, kleine Flüsse, größere Seen, alles eingerahmt von schneebedeckten Sieben- und Achtausendern. An Südseeinseln sattgesehene Augen können hier schon mal minutenlang verweilen und neue Eindrücke tanken. Die Welt von Far Cry 4 ist eine erhabene. Eine, die Alter und Tradition und Mythen atmet. Dass zwischen den sanften Hügeln ein Bürgerkrieg tobt, lässt sich locker für eine Weile ausblenden – bis mal wieder eine Bergbewohnerin um Hilfe ruft oder Schüsse die Stille zerreißen. Das Bergidyll existiert immer nur für ein paar Sekunden, Pagan Min und seine Schergen sorgen

schon dafür, dass sich kein Frieden in den Tälern breitmacht. Pagan Min, so heißt der selbsternannte, höchst exzentrische Herrscher von Kyrat, der mit seinen Soldaten einen Schreckensstaat errichtet hat. Menschen werden traktiert, unterdrückt, verschleppt, umgebracht. Die Rebellenarmee namens Goldener Pfad leistet schon eine geraume Weile Widerstand. Bisher allerdings mehr oder weniger erfolglos. Aber jetzt sind wir ja da, alles wird gut.



Sabal (links) und Amita haben unterschiedliche Vorstellungen davon, wie der Goldene Pfad agieren soll. Wir müssen uns für einen der beiden Anführer entscheiden.



Auf den vielen Elefanten können wir reiten.



Wenn gleich zwei Nashörner sauer werden, nimmt man besser schnell Reißaus.

Wir schlüpfen in die Rolle von Ajay Ghale, der eigentlich nur nach Kyrat gekommen ist, um den letzten Wunsch seiner toten Mutter zu erfüllen: ihre Asche in ihrem Heimatland zu verstreuen. Das sollte eigentlich kein Problem sein, allerdings hat Ajay die Rechnung ohne Pagan Min gemacht. Denn Ajays Mutter war nicht irgendwer (sein Vater übrigens auch nicht). Und Pagan ist nicht einfach nur ein Despot mit einem Faible für seltsame Klamotten und Frisuren. Ohne zu sehr ins Detail zu gehen: Man hält Ajay (nicht grundlos) für den Retter von Kyrat. Und weil alle so nett Bitte sagen und wie waidwunde Rehe schauen, kann Ajay auch gar nicht anders und wird Mitglied des Goldenen Pfads.

Der Goldene Pfad allerdings ist gar nicht so golden, bei denen herrscht Stunk in den Reihen. Die beiden Anführer Sabal und Amita vertreten völlig andere – nun, nennen wir es mal Stilrichtungen, wenn es um den Widerstand geht. Während Amita taktisch vorgehen will und für wertvolle Informationen auch schon mal das Leben der eigenen Leute opfert, stehen für Sabal die Menschen an erster Stelle. Gleich nach unserer ersten kleinen Garnisonseinnahme (quasi ein Tutorial) müssen wir uns entscheiden: Folgen wir Amitas oder Sabals Plan? Selbstverständlich zählen Menschenleben mehr als ein paar Informationen, wir machen uns auf in den Süden, um einem Rebellenstützpunkt

gegen einen Angriff von Pagan Mins Soldaten beizustehen. Hätten wir uns für Amita entschieden, wäre unsere Aufgabe eine andere gewesen. Nachdem wir aber Sabal folgen, bleibt der auch für eine ganze Weile unser Auftraggeber. Ob bis zum Ende, vermögen wir noch nicht zu sagen. Vielleicht darf man

Wer Ruhe braucht, der fliegt

sich im Laufe der Handlung noch mal neu entscheiden. Wir können uns das gut vorstellen. So wie wir uns auch vorstellen können, dass es wie schon in Far Cry 3 zwei Enden geben wird, dass sich diese Enden aber dieses Mal danach richten, für wen der beiden wir die meisten Aufträge erledigt haben. Auf jeden Fall wird der Wiederspielwert durch Amita und Sabal um einiges erhöht.

Weil wir Erkundung zunächst mal hinten anstellen wollen, setzen wir uns gleich in ein Auto, werfen einen Blick auf die Karte, machen unser Ziel im Süden in einer noch unbekannten Zone aus, markieren es zur Sicherheit noch mal zusätzlich und staunen nicht schlecht, als auf unserer Minimap der schnellste Weg dahin plötzlich gelb markiert wird. Praktisch! Beim Blick auf die Kar-

te entdecken wir aber auch noch etwas anderes. Am Nordrand unseres Lagers steht ein Gyrocopter! Also raus aus dem Auto, rein in das Flugdings und schnurstracks ab zum Ziel. Die Gyrocopter sind eine der bemerkenswerten Neuerungen von Far Cry 4. Sie erlauben uns, in luftiger Höhe flott von A nach B zu kommen, ohne ständig von Gegnern angegriffen oder von spannenden Ruinen, Höhlen, Pflanzen, Tieren oder gar Nebenmissionen abgelenkt zu werden. Wer's also mal eilig hat, der steigt in eines der Fluggeräte. Aber bitte nicht annehmen, man könne mit den Gyrocoptern auch die Achttausender erklimmen. Außerdem ist das mit den schneebedeckten Gipfeln so eine Sache in Far Cry 3, aber dazu später mehr. Die Dingerchen fliegen jedenfalls nicht unendlich hoch, ab einer bestimmten Höhe geben sie allmählich den Geist auf und schalten sich schließlich ab. Angedeutet wird das durch ein Tonsignal, wir müssen also nicht raten, wann ein Absturz droht.

Knapp vor dem Rebellencamp landen wir, laufen die letzten paar Meter und bekommen prompt gesagt, dass sich Soldaten nähern, wir haben nur ein paar Sekunden, um uns vorzubereiten. Wir legen Annäherungsminen und C4 an den Zugängen aus und harren der Gefahren, die da kommen mögen. Und es kommen reichlich, von allen Seiten. Die sechs Rebellen, die mit uns den Stützpunkt verteidigen, sterben uns langsam, aber sicher alle weg. Doch bevor es die letzten beiden erwischt, reißt der Gegnerstrom ab, wir haben den ersten Abschnitt der Mission mit Ach und Krach geschafft. Jetzt geht's weiter zum nächsten Lager. Dort allerdings haben die Feinde schon ganze Arbeit geleistet, an uns liegt es nur noch, die verbliebenen feindlichen Soldaten auszuschalten. Dabei machen wir Bekanntschaft mit einer weiteren Neuerung von Far Cry 4, dem Feuerpfeil-Gegner. Der schießt nicht nur mit flammenden Geschossen um sich, er kann auch die nahe Fauna auf uns hetzen. Gleich zwei wilde Hunde wollen uns die Beine wegnagen, während Herrchen uns in Brand setzt. Okay, Far Cry 4 geht schon zu Beginn nicht zimperlich mit uns um. Aber auch den zweiten Abschnitt schaffen wir, wieder mit Ach und Krach und zwei rettenden Heilspritzen. Wo wir gerade bei Sprit-



Zu den Karma-Missionen gehört es auch, bereits eingenommene Camps gegen angreifende Feinde zu verteidigen.



Die neue Karte ist deutlich hübscher, auch wenn die darauf verzeichneten Infos die gleichen wie in Far Cry 3 sind. (Bild von der PlayStation 4)



Hier brausen Hurk und Ajay auf Quads durch die Gegend und nehmen einen Feind unter Beschuss. Bei Hurk sieht man deutlich: Ja, man kann auch nach hinten schießen.



Der Koop-Modus

Anders als in Far Cry 3 ist der Koop-Modus nicht mehr vom eigentlichen Spiel losgelöst. Statt in speziellen Missionen gemeinsam loszuziehen, können wir alles abseits der Story mit einem weiteren Mitspieler erledigen. Mit nur einem wohlgekerkt. Bei den Koop-Einsätzen verkörpert der Host den Helden, also Ajay, während der Gast in die Haut des amerikanischen Raufbolds Hurk schlüpft.

Während Ajay mit dem fetten Maschinengewehr rumholt, sitzt Koop-Partner Hurk auf einem der vielen Elefanten und schubst einen Jeep der Feinde effektiv um.



Leise! Während der Held einen Messerwurf vorbereitet, steht sein Begleiter mit der schallgedämpften Waffe im Anschlag parat.



Ajay rutscht traditionell an einer Zipline ins feindüberfüllte Tal, Hurk hingegen zieht den stylischen Wingsuit vor.

zen sind: Wer fleißig Pflanzen sammelt, darf sich über eine kleine Komfortanpassung freuen. Drei grüne Gewächse beispielsweise werden in Far Cry 4 nun automatisch zu einer Heilspritze zusammengestellt, ohne dass wir sie erst im Crafting-Menü basteln brauchen. Was anderes lässt sich ja ohnehin nicht daraus machen. Bei Gürteln, größeren Taschen und dergleichen allerdings müssen wir nach wie vor selbst Hand anlegen.

Nach der anstrengenden Rettungsnummer muss eine Verschnaufpause her. Die meditative Ersteigung des nahen Turms, um die Karte aufzudecken, scheint uns genau die richtige Maßnahme. Aber wir haben die Rechnung ohne Far Cry 4 gemacht! Anders als im Vorgänger sind die Funktürme nämlich nun auch bewacht. Ächz! Nachdem wir uns der drei, vier, fünf Soldaten, die am Fuß des Turms Wache standen, entledigt haben, wollen wir uns in Ruhe an den Aufstieg machen, als wir plötzlich Jammern und Schreie hören. Was ist denn jetzt schon wieder los? Auf der Passstraße unter uns sehen wir eine Frau, die von zwei Schergen Mins wo auch immer hin geführt wird. Ihr Jammern lässt allerdings ahnen, dass sie nicht zu einem gemütlichen Kaffeekränzchen, sondern wohl eher in den Knast oder gleich zum Schafott soll. Und das geht natürlich nicht! Also müssen auch diese beiden Gegner dran glauben, und wir sacken dank unserer guten Tat die ersten Karma-Punkte ein. Karma-

Punkte, wieder eine Neuerung. Wenn wir der Bevölkerung von Kyrat beistehen, dann verdienen wir nicht nur ihren Dank, sondern auch besagte Punkte. Bei den Karma-Missionen kann es sich eben um solch kleine Befreiungsaktionen handeln, es kann aber auch vorkommen, dass ein von uns schon eingenommenes Camp plötzlich von etlichen Gegnern überfallen wird. Wir können Transporter kapern und zu unseren Ver-

terfüttern sie unsere Verbundenheit zum Goldenen Pfad und schüren unsere Abneigung gegen die Soldaten von Pagan Min.

Die Karma-Punkte sind allerdings nicht nur Kosmetik, mit ihnen leisten wir uns etwa sogenannte »guns for hire«. Dabei handelt es sich um Gruppen von NPCs, die uns bei Missionen mit Waffengewalt beistehen. Die guns for hire gibt's in unterschiedlichen Ausführungen, bessere kosten logischerweise mehr. Gerade bei der Einnahme der Festungen dürften die Mietkumpane hilfreich sein. Oha, noch mehr Neuerungen! Bei Festungen handelt es sich um Gebäudekomplexe, die be-

Viel Karma, viel Unterstützung

bündeten fahren oder eine Lieferung des Goldenen Pfades eskortieren. Vielleicht gibt's noch mehr Varianten von Karma-Missionen; da diese zufällig ausgelöst werden, haben wir eventuell noch nicht alle erlebt. Das Tolle an den Missionen: Sie machen die ohnehin schon belebtere Welt von Far Cry 4 noch mal interessanter. Außerdem un-

Vorsicht! Ein Nashorn verträgt viele Kugeln.



Im Vergleich: Far Cry 3 vs. Far Cry 4

	Far Cry 3	Far Cry 4	Einschätzung
Szenario	Zwei sehr schöne Südseeinseln, aber das haben wir alles schon mal gesehen.	Unverbrauchter Himalaya und dank Schnee- sowie Shangri-La deutlich mehr landschaftliche Abwechslung.	Far Cry 4 liegt jetzt schon sicher vorne, das Bergszenario macht einfach mehr her als die x-te Insel.
Geschichte	Unterhaltsame Story um einen Surfer-Dude, der zur (wahnsinnigen?) Kampfmaschine wird, um seine Freunde zu retten	Der Held hat eine Verbindung zu Land, Leuten und Gegnern, wir können ihn von Anfang an ernster nehmen als Jason.	Far Cry 4 hat die deutlich glaubwürdigere Prämisse, aber abwarten, wie sich die Handlung entwickelt.
Aufgaben	Viele Nebenmissionen, die aber zu meist nur wenig mit der Handlung zu tun haben.	Die zahlreichen Karma-Missionen sind geschickt mit der Welt und ihrer Geschichte verknüpft.	Far Cry 4 bietet mehr Abwechslung und grundsätzlich mehr zu tun. Vielleicht am Ende zu viel?
Koop	Spezielle und fordernde Team-Einsätze für vier Spieler, allerdings abseits der Handlung des Spiels.	Alles außer den Storymissionen kann zu zweit erlebt werden. Gerade die Festungseinnahmen dürften spannend werden.	Der Ansatz von Far Cry 4 klingt nach viel Spaß, doof aber, dass man Mitspieler rausschmeißen muss, wenn man mit der Story weitermachen will.
Spielweise	Schleichen oder ballern? Beides super!	Schleichen, ballern und Unterstützung durch Mietkumpane sowie durch die örtliche Fauna	Far Cry 4 bietet mehr Variationen. Keine Frage, hier gewinnt jetzt schon der neue Serienteil.

sonders stark bewacht sind und enorm viele Erfahrungspunkte ausspucken. Obacht, auch Pagan Min wohnt in einer solchen Festung.

Aber für eine zünftige Burgeneroberung sind wir noch deutlich zu mickrig ausgerüstet. Wir waren außerdem beim Funkturm. Da wollen wir noch immer rauf. Die Türme in Far Cry 4 sind keine Stahlgerüste, sondern solide, an Pagoden erinnernde Holzkonstruktionen, die man mal innen, mal außen erklimmen muss. Und manchmal wird man dabei auch von lästigen Bienen gestört. Oder von Adlern, die einem die Nase abreißen wollen. Schließlich oben angekommen, manipulieren wir wie gehabt eine Elektro-

nik und das umliegende Gebiet wird aufgedeckt. Wir sehen kleinere Siedlungen, Tempelanlagen, Ruinen oder Areale, wo sich bestimmte Tiere aufhalten. Und natürlich sehen wir auch Garnisonen. Aber die erkennt man auch vom Boden aus, denn noch immer signalisieren schwere schwarze Rauchschwaden die Camps der Gegner. Und genau so ein Camp nehmen wir jetzt ein. Wir brauchen nämlich dringend einen weiteren Schnellreisepunkt auf der weitläufigen Map (insgesamt zählen wir 17 Türme und 24 Garnisonen in Far Cry 4.). Und außerdem vielleicht endlich mal ein gescheitertes Scharfschützengewehr. Und ein paar Heilspritzen dürften auch nicht schaden.

Erfahrene Far Cry-Spieler nähern sich einem Lager immer von der höher gelegenen Seite, um erst einmal zu sondieren. Wie üblich zücken wir unsere Kamera, zoomen ran und markieren die patrouillierenden Soldaten mit den typischen Symbolen. Dieser dort ist

Mit Tiger und Elefant in den Krieg

ein Scharfschütze, der dahinten ist gepanzert, der ein normaler Gegner und so weiter. Dann entdecken wir gleich auch den Alarm-Mast. Da müssen wir zuerst ran, möglichst unbemerkt, damit die Gegner keine Chance haben, Verstärkung zu ordern. Aber da ist ja noch was anderes: ein Käfig. Darin ein übel gelaunter Tiger. Wir zoomen noch näher ran und entdecken das Schloss, das den Käfig versperrt. Und hatten wir nicht vorhin auch noch einen Elefanten gesehen? Wir husten auf den Alarm und die eventuelle Verstärkung, laufen zum Elefanten, steigen auf (die Fähigkeit muss zunächst erlernt werden) und reiten einfach mitten rein ins Lager. Der Elefant schubst die Gegner auf unser Geheiß durch die Gegend oder trampelt einfach drüber, während wir von seinem Rücken blaue Bohnen verteilen. Weil Schießen so altmodisch ist, steigen wir ab und lassen außerdem noch den Tiger frei. Fast möchten wir uns an eine Hauswand lehnen und gemütlich zusehen, wie Elefant und Tiger unsere Arbeit erledigen, aber Anlehnen geht leider nicht. Deswegen klettern wir auf ein Dach



In Far Cry 4 sind endlich auch die Funktürme bewacht. Hier holt Ajay einen von Pagan's Soldaten mit dem Raketenwerfer auf den Boden der Tatsachen.



Was es wohl mit dem toten weißen Tiger im mystischen Shangri-La auf sich hat?

und schauen von oben zu. Der letzte Soldat Mins fällt einem Elefantennasenstupsen zum Opfer, das Camp gehört uns. Außerdem verdienen wir uns einen weiteren Skillpunkt.

Far Cry 4 hat im Gegensatz zu Far Cry 3 nur noch zwei Skilltrees, passenderweise mit Tiger und Elefant gekennzeichnet. Der Tiger steht für alles, was den Feinden das Leben erschwert, also für unsere Angriffsmöglichkeiten und die Waffenhandhabung, der Elefant für alles, was uns das Leben erleichtert, etwa die Menge unserer Gesundheitspunkte oder wie effektiv Spritzen wirken. Wir schnappen uns einen Skill, der uns Feinde, die wir mit einem lautlosen Messerkill erledigen, automatisch plündern lässt, und nehmen uns vor, beim nächsten Camp die Leisetreter-Nummer auszuprobieren. Sie

sehen schon – obwohl es nur noch zwei Fähigkeitenbäume gibt, ist doch das Meiste darin beim Alten geblieben.

Bevor es weitergeht mit der Story, müssen jetzt allerdings ein paar wehrlose Tiere drin glauben. Far Cry 4 ist noch immer kein Spiel, dass der World Wildlife Fund zu Werbezwecken nutzen würde, selbst die mächtigen Elefanten können bei einem Frontalzusammenstoß mit einem fahrenden Jeep das Zeitliche segnen. Jetzt müssen die drei Tapire und anderes Viehzeug drin glauben. Wir wollen endlich eine weitere Waffen-, mehr Munition und außerdem Köderfleisch tragen können. Letzteres gibt's hin und wieder beim Aufbrechen erledigter Tiere und dient dazu, in Kampfsituationen fleischfressende Unterstützung anzulocken: Köderfleisch in

eine Feindgruppe geworfen, ein paar Sekunden warten und dann zuschauen, wie der angelockte Tiger oder Hund oder Bär seinen Teil zur Befreiung Kyrats beiträgt. Aber Vorsicht, die Viecher werden nicht friedlich, wenn Mins Schergen über den Jordan sind. Im Regelfall muss man das Helferlein im Anschluss erlegen. Was immer ein bisschen in der tierlieben Seele schmerzt.

Aber wer einen Despoten erledigen will, darf nicht zimperlich sein. Jedoch kommen uns langsam Zweifel, dass der Goldene Pfad der Weisheit letzter Schluss ist. Als wir nämlich Sabal abermals besuchen, klopft er uns zwar zunächst mit warmen Worten auf die mentale Schulter, zeigt dann aber auch ganz schnell, dass es mit seiner Menschenliebe nicht sonderlich weit her ist. Während

Aus den Fellen von Honigdachsen müssen wir Teile unserer Ausrüstung nähen.



Hm, diese Explosion könnte gigantisch (gut) werden. Ajay sollte besser noch ein paar Schritte nach hinten gehen.



Wenn wir Köderfleisch im Gepäck haben, können wir Raubtiere anlocken, die für uns kämpfen.

er in einer Hütte verschwindet, sehen wir, wie sich im Inneren eine Folterszene andeutet. Hätten wir doch besser Amitas Plan ... Nun ist es erst einmal zu spät. Wir sollen zu einem nahen Kloster und dort etwas über uns, das Volk der Kyrater und überhaupt al-

Jeep trifft Elefant kritisch

les erfahren. Klingt esoterisch, wird gemacht. Weil weit und breit kein Gyrocopter zu finden ist, nehmen wir ausnahmsweise mal einen Pickup. Und brettern prompt in eine Straßensperre hinein. Na, da können wir ja mal ausprobieren, wie das mit dem Fahren und dem gleichzeitigen Schießen funktioniert. Mit dem Gamepad, das wir benutzen müssen, fühlt sich das alles noch recht ungenau beziehungsweise schlicht fummelig an, auch wenn wir eine Fahrhilfe

hinzuschalten können. Mit Maus und Tastatur dürfte es leichter von der Hand gehen. Aber nur mit der lausigen Pistole auf fünf Feinde schießen? Nein, dann lieber eine rasante Flucht nach vorne die kurvigen Bergstraßen hinauf. Nach ein paar Minuten haben wir die Verfolger abgehängt und können uns aufs mild beklopfte Radioprogramm konzentrieren: Wir sind jetzt schon gespannt darauf, wie die deutsche Version die nachvollziehbare Abneigung des Moderators gegen regelmäßigen Stuhlgang umsetzt. Wer viel Auto fährt, hört

aber nicht nur unterhaltsamen Quatsch, sondern auch knackig vorgetragene Propagandanachrichten, Beethoven und andere mehr oder minder erbauliche Musik. Hin und wieder meldet sich sogar Pagan Min selbst über Funk, um unsere Taten zu kommentieren. Dabei merken wir: Der Mann ist nicht auf die Art durchgeknallt, wie es ein Vaas in Far Cry 3 war. Pagan Min ist auf eine kalte, schlau-berechnende Art großensinnig. Wir hoffen inständig, dass wir den interessanten Charakter nicht nur am Anfang und am Ende von Far Cry 4 zu Gesicht bekommen, sondern dass er sich auch mal zwischendurch blicken lässt. Andernfalls kann er nämlich ganz schnell zur unwichtigen Randfigur verkommen. Und das wäre fürs Spielerlebnis extrem schade.

Genug von Pagan Min, jetzt müssen wir tatsächlich erst mal beten und anschließend zuschauen, wie ein Ziegenbock geopfert wird. Im Kloster schwört man uns auf die Traditionen und den Glauben der Kyrater ein. Gebetsmühlen drehen und Räucherstäbchen anzünden und so. Aber das kann's natürlich nicht gewesen sein, kaum treten wir aus



Lieber wandern als Strandurlaub

Jochen Gebauer
Chefredakteur
jochen@gamestar.de

Ja, Far Cry 4 ist »nur« ein verbessertes Far Cry 3 in einem neuen Szenario. Macht mir das etwas aus? Nein, überhaupt nicht, denn Far Cry 3 war ein großartiges Spiel mit einer lebendigen, atmosphärischen Spielwelt, in der ich mich gerne verloren habe. Und genau das passiert mir in Far Cry 4 immer noch, das schroffe Kyrat gefällt mir übrigens besser als das Südsee-Klimbim des Vorgängers. Spannend dürfte in erster Linie die Frage sein, inwiefern sich die Story-Entscheidungen am Ende tatsächlich auswirken. Und ob Pagan Min ein ähnlich erinnerungswürdiges Niveau wie Vaas erreicht, der die Handlung von Far Cry 3 quasi im Alleingang trug. Bislang haben wir im Jahr 2014 noch keine 90-Punkte-Wertung vergeben. Das könnte sich mit Far Cry 4 ändern. Könnte. Denn der gespielte Shangri-La-Abschnitt mit Bogen und Tiger war von der eher belanglosen Sorte. Hoffentlich werden die anderen spannender.

dem Felsentempel, erfolgt auch schon der nächste Großangriff. Drei weit auseinander liegende Punkte der Anlage müssen wir abwechselnd verteidigen und deren Sprengungen verhindern. Und das ist ganz schön fordernd, ohne Scharfschützengewehr und Köder hätten wir sicher unsere liebe Mühe damit gehabt. So aber geht's, nachdem wir die kürzesten Laufwege zwischen den Punkten verinnerlicht und die praktischen Ziplines gefunden haben. Was ein bisschen nervt, sind allerdings die Typen des Goldenen Pfads, die uns immer mal wieder auf einer engen Brücke im Weg stehen. Da darf Ubisoft gerne noch an den Laufwegen arbeiten.

Die Welt von Far Cry 4



Die meiste Zeit des Spiels verbringen wir im Tiefland von Kyrat, wo wir durch Täler voll satter Wiesen und bunter Bäume strömen. In den oberen Himalaya-Gebirgen verschwindet die bunte Pracht und macht Platz für Schnee und schroffe Felsen. Unsere erste Reise in die eiskalten Höhen haben wir per Sherpa und Ladebildschirm gemacht. Wir hoffen aber, dass wir auch selbstständig in den Schnee kommen. Ins Shangri-La geraten wir mit Hilfe von Drogen. Dort kämpfen wir nur mit Pfeil, Bogen und Tiger bewaffnet gegen mythische Gestalten.



Ein mies gelauntes Tempelnashorn nimmt uns die Arbeit ab. Im Hintergrund zoffen sich klassisch Katz und Hund.

Nachdem wir das Kloster gerettet und uns damit ohnehin schon weiter im Norden als zuvor rumtreiben, fragen wir uns, wann es denn endlich mal in den Schnee geht. Als hätte das Spiel unseren Wunsch vernommen, schickt uns der nächste Auftrag in die höchsten Höhen des Himalayas, wo man nur mit Sauerstoffmaske überleben kann. Allerdings – und das ist ein bisschen enttäuschend – dürfen wir nicht selbstständig dorthin reisen, sondern müssen mit einem Sherpa sprechen, der uns via Yak und Ladebildschirm auf den Gipfel schafft. Doch, so ahnen wir zumindest aus Trailern, muss es auch Schneeregionen geben, die mit dem Rest der Welt nahtlos verbunden sind. Oben angekommen, freuen wir uns darüber, dass die Witterung die Gegner schlechter sehen lässt. Lautlose Messerkills werden hier oben zum Kinderspiel. Nachdem wir im Schnee

getan haben, was wir im Schnee tun mussten (keine Details!), kehren wir ins Tal zurück und beschäftigen uns die verbliebenen Stunden damit, das Terrain noch ein wenig zu erkunden. Wir erklimmen Türme, erobern Garnisonen, reiten noch ein paar Elefanten (tot), probieren noch ein paar Waffen aus, erledigen noch ein paar Karma-Missionen und freuen uns an lieblich-rauen Herbstlandschaften. Dann ist unsere Zeit mit Far Cry 4 rum, und wir nehmen ein gutes Gefühl mit nach Hause.

Wer jetzt sagt, dass Ubisoft neuester Shooter ja im Grunde nur ein aufgebohrtes Far Cry 3 sei, hat natürlich vollkommen Recht. Allerdings, so zumindest unser Eindruck, ein an den genau richtigen Stellen aufgebohrtes Far Cry 3. Die Welt erscheint abwechslungsreicher und belebter. Die Missionen

gestalten sich von Anfang an fordernder. Und dass es einen unkomplizierten Koop-Modus gibt, finden wir auch prima. Nun können wir nur hoffen, dass die Story uns bei der Stange hält und Pagan Min nicht zum Hintergrundhanswurst verkommt. Aber Ubisoft wird diese Figur ja wohl nicht so prominent in Trailern und sogar auf der Verpackung des Spiels verkaufen, um sie dann urplötzlich verschwinden zu lassen. Hat gerade jemand Vaas gesagt? **PET**



Vier gewinnt

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Auch wenn ich erst acht Stunden mit Far Cry 4 verbringen konnte, glaube ich, jetzt schon zu wissen, dass die Himalaya-Mär um Ajay Ghale die Vorgänger schlagen wird. Die Herbstwälder von Kyrat sind nicht nur eine schöne Abwechslung zum inzwischen echt ausgelutschten Inselfzenario, Ubisoft hat die offene Welt auch mit deutlich mehr Leben gefüllt. Weil's vor allem dank der Karma-Missionen ständig was zu tun gibt, entsteht keine Sekunde Langeweile. Vielmehr möchte man hin und wieder rufen: »Jetzt lasst mich endlich meine Hauptmission erledigen, verflucht nochmal!« Wer partout seine Ruhe will, greift einfach zum Gyrocopter und erhebt sich in die Ruhezone über den Wipfeln. Das werde ich sicherlich auch das eine oder andere Mal tun, aber die meiste Zeit nehme ich wohl das Auto. Einfach, weil ich nichts am Boden verpassen möchte. Und außerdem weiß man ja nicht, welch hübsche Problemen der Radiomoderator sonst noch hat.

Potenzial: Ausgezeichnet



Feuer! Auch in Far Cry 4 können wir wieder verheerende Brände legen.