

Far Cry New Dawn

WENN SCHWÄCHE ZUR STÄRKE WIRD

Genre: **Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft** Termin: **15.2.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Auf DVD: Test-Video

New Dawn verwertet viele Dinge aus dem Vorgänger. Wir erklären, warum das Recycling überraschend gut aufgeht. Ein letztes Mal.

Von Dimitry Halley

Weil sich so selten die Gelegenheit in Gaming-Artikeln ergibt, nutzen wir mal die Steilvorlage für ein bisschen Aktivismus: Trennt euren Müll! Recycling ist eine tolle Sache, Rohstoffe bleiben erhalten, man vermeidet unnötigen Abfall. Dass Materialien so gut wiederverwertet werden können, liegt an unserer Haltung: Wir erwarten von der vierten Cola-Dose eben auch, dass sie sich anfühlt wie Dose 1, 2 und 3. Bei Spielen verhält sich das ganz anders. Hier hat Recycling einen schlechten Ruf, weil wir von Nachfolgern eben neue Dinge erwarten. Gerade Ubisoft kann davon ein Liedchen trällern, denn das regelmäßige wie konsequente Wiederverwerten alter Gameplay-Ideen, Open-World-Erfolgsformeln und Co. ist ebenso regelmäßig wie konsequent ein Anstoß für heftige Community-Schelte. Und jetzt kommt ein Far Cry New Dawn und recycelt sogar direkt die Landschaft aus dem Vorgänger. Wieder geht es nach Hope County, wir klappern dieselben Schauplätze ab, kämpfen größtenteils mit den gleichen Waffen, treffen viele Bekannte. Mit dem kleinen, aber feinen Unter-

schied, dass in Far Cry New Dawn eine Atombombe die Spielwelt verwüstet hat. Fast zwei Jahrzehnte sind seitdem vergangen, wir durchforsten also quasi die Ruinen von Far Cry 5. Hier zeigt sich, dass Recycling in New Dawn wider Erwarten auch eine der größten Stärken des Spiels sein kann. Und die größten Schwächen woanders liegen.

Erzähl mir von früher

Um diese Stärke von Far Cry New Dawn direkt aufzugreifen: In Endzeitszenarien besteht ja einer der größten Reize darin, dass wir in den Ruinen unserer eigenen Zivilisati-

on herumwühlen. Gerade weil wir täglich unseren Aldi, Rewe und Lidl frequentieren, wirkt ein Einkaufsladen in 1.000 Jahren so fremdartig faszinierend. Man kennt halt das Original. Far Cry New Dawn treibt diese Faszination noch viel weiter, denn wer Far Cry 5 gespielt hat, kennt nicht nur die Orte, sondern auch die Personen, die hier einst gelebt haben. Es macht einfach irrsinnig Spaß, auf eigene Faust zu entdecken, was mit der F.A.N.G.-Station, Bär Cheeseburger, Piloten-As Nick, den alten Bliss-Farmen, Hurk Jr. und all den anderen Inhalten von Far Cry 5 passiert ist. Gibt es Joseph Seeds Sekte noch?



Fahrzeuge spielen eine untergeordnete Rolle, eignen sich aber für schnelle Trips von A nach B.



Die Zahlen zeugen vom RPG-Ansatz, eine Schrotflinte macht aber nach wie vor kurzen Prozess.

es Licht. Und das macht selbst dann noch neugierig, wenn man die Kultisten-Story in Far Cry 5 ziemlich doof fand.

Was taugt die Story?

Stichpunkt Story: Die Geschichte von New Dawn funktioniert deutlich besser als die des Vorgängers, weil sie euch nicht dauernd aus der Action reißt. Stattdessen etabliert sie zu Beginn eine Stoßrichtung und lässt euch dann recht freie Hand. Ihr verkörpert einen männlichen oder weiblichen Captain und kämpft im postapokalyptischen Hope County gegen die bösen Highwaymen. Angeführt von den charismatischen, aber mörderischen Zwillingen Mickey und Lou sorgen die für Chaos, während wir eigentlich in Ruhe den Zivilisten beim Siedlungsbau helfen wollen. New Dawns Handlung bleibt simpel, leicht und unterhaltsam. Statt sich wie der Vorgänger mit allerlei Kultisten-Gelubber künstlich aufzublasen, konzentriert sich das Spiel auf ein überschaubares Ensemble von Figuren und fährt dabei einige tolle Überraschungen, Wendepunkte und emotionale Szenen auf. Klar, gerade in den Nebenmissionen bleiben viele Dialoge zum Fremdschämen, doch andere treffen dafür – auch dank der tollen deutschen Vertonung –

voll ins Schwarze. Kurzum: Die Story gewinnt keinen Innovationspreis, dient jedoch als wunderbar unterhaltsame Popcorn-Grundlage für all die wilde Action, die wir in der knapp 15-stündigen Kampagne erleben. Und wo wir schon bei Action sind ...

Rostet die Wumme?

In Far Cry New Dawn stehen launige Ballereien im Vordergrund. Und das ist seitens der Entwickler genau die richtige Entscheidung, denn der leise oder laute Kampf gegen Widersacher funktioniert so gut wie eh und je. Mit einem Ensemble aus Schrotflinten, Sturmgewehren, Sniper Rifles, Pistolen, Bögen, Knüppeln und MPs pirscht ihr durchs postapokalyptische Unterholz. Per Take-down tötet man leise oder lässt es alternativ so richtig krachen. Neu ist ein seichtes Rollenspielsystem: Feinde staffeln sich jetzt in insgesamt vier Stärke-Stufen. Wer zu Beginn gegen einen legendären Gegner antritt, bekommt den Hintern ordentlich versohlt. Wir müssen unsere Basis ausbauen, in Skills investieren und mächtigere Waffen craften, um der Sache Herr zu werden. Doch keine Sorge: Far Cry wird damit nicht zu einem zweiten The Division, wo wir minutenlang auf Gegner ballern, bis sie endlich den Löffel abgeben. Bereits nach fünf Spielstunden waren wir stark genug, um auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade selbst legendäre Feinde zu erledigen. Lediglich die Tiere fressen tatsächlich ordentlich Kugeln, sofern wir nicht die Schwachstellen treffen. Doch unterm Strich bleibt New Dawn durch und durch ein Shooter. Und ein ziemlich guter noch dazu. Ja, angesichts des Endzeitszenarios hätten wir uns neben dem neuen Sägeblattwerfer noch mehr neue, kreative Waffen gewünscht. Aber dieser kleine Mangel ändert nichts an dem grandiosen Gefühl, wenn wir in einem zehnminütigen Flow eine Feindbasis zerlegen: Unsere Figur wirft sich mit dem Messer auf unachtsame Feinde, knipst mit dem Sniper-Gewehr Heckenschützen aus, hetzt Hundegefährte Timber auf eine Wache, wirft Dynamitstangen auf na-

Oder Spuren des Deputy? In allen Ecken der Open World stößt man auf Briefe, die teils von tragischen Schicksalen berichten, etwa im Fall der Fischerfrau Skylar. Umso größer fällt die Freude aus, wenn wir einen putzmunteren Pastor Jerome für unsere Sache rekrutieren. Wem jetzt Fragezeichen vor dem inneren Auge schwirren, der sollte wissen: Bei Far Cry New Dawn handelt es sich nicht wirklich um ein Spin-off, sondern vielmehr um eine Fortsetzung von Far Cry 5. Hat man den Vorgänger nicht gespielt, gehen einem sehr viele Bezüge verloren. So sind einige der wichtigsten Figuren etwa Kinder etablierter Charaktere. Auch wenn die Geschichte verständlich bleibt, funktioniert sie vor allem als zweite Hälfte einer Reise, die in Teil 5 ihren Anfang nahm. Denn New Dawn rückt viele der Geschehnisse von einst in ein neu-



Wenn im Lager Chaos ausbricht, packen legendäre Feinde Flammenwerfer aus.



Nahkampf-Takedowns sind jetzt wieder deutlich brutaler. Im Vorgänger fehlte das Messer.

hende Fahrzeuge und am Ende brennt jede Bude in der ganzen Anlage. Das Trefferfeedback fühlt sich dabei sogar einen Tick besser an als im Vorgänger.



Dimitry Halley
@dimi_halley

Far Cry New Dawn bietet in vielen Kriterien weniger als der Vorgänger, und deswegen haben wir uns auch entschieden, dem Spiel eine etwas niedrigere Wertung zu geben: Die Karte ist kleiner, die Missionsanzahl begrenzter, Flugzeuge spielen keine Rolle, mit der Story kommt man rascher durch. Und dann wird natürlich viel recycelt. Für immerhin 45 Euro ist diese 10- bis 15-stündige Open-World-Kampagne zu dünn, um in die 80er-Wertungsregionen vorzustoßen. Und jetzt kommt das große Aber. Far Cry New Dawn hat Stärken, die dazu führen, dass es mir teils mehr Spaß macht als Far Cry 5. Der Quasi-Nachfolger verzichtet auf diese nervigen »Du fällst bewusstlos um und wirst entführt«-Sequenzen, schenkt sich größtenteils den Kultisten-Quatsch und konzentriert sich auf das, was mir bei einem Singleplayer-Shooter am wichtigsten ist: Schießereien. Die Action-Choreografien, die ich im Spiel aufs Trapez bringen kann, machen einfach Laune, weil die Möglichkeiten angenehm vielfältig ausfallen. Ich experimentiere gerne, ob ich eine Festung komplett als Sniper erledigen kann. Oder als Stealth-Ninja. Oder als Rambo. Gerade weil New Dawn so kompakt ausfällt, beseitigt es sehr viel ablenkendes Drumherum und lässt mich genau diesen Fantasien nachgehen. Insgesamt bleibt es – auch wegen der fehlenden Innovationen – trotzdem etwas hinter dem Vorgänger zurück. Aber wenn ihr ähnlich tickt wie ich, könntet ihr damit dennoch viel, viel Spaß haben.

Highlight: Expeditionen

In den knapp zwei Dutzend Haupt- und Nebenmissionen finden sich einige Aufträge, die diese Action-Tugenden ganz hervorragend in Szene setzen. Beispielsweise in einem unheimlich spannenden Gefängnisaustritt, in dem sich Schleich- und Baller-Spielweise mal wirklich unterscheiden. Oder bei den erwähnten feindlichen Festungen in der Open World, die sich in noch härteren Stufen und für noch mehr Beute wiederholen lassen. Außerdem gibt es sogenannte Expeditionen, die unsere Spielfigur an andere Schauplätze Amerikas treiben. Beispielsweise infiltrieren wir Alcatraz oder kämpfen uns durch einen alten Freizeitpark mitten in den Sümpfen des Deep South. Diese weitläufigen Areale kommen ohne Open World aus und trumpfen stattdessen mal mit einer echten feindlichen Übermacht auf, die uns eher serienuntypisch tatsächlich dazu animiert, das Level-design zu verinnerlichen und taktisch zu denken. Oder richtig, richtig geschickt zu schießen. Die KI bewegt sich dabei auf einem Spektrum zwischen »stets Deckung suchend« und »ziemlich blöd«, hält uns für

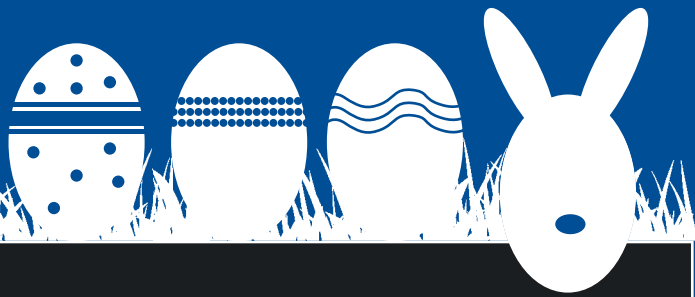
Shooter-Verhältnisse aber zweckmäßig auf Trab. Die Open World fällt hingegen deutlich, deutlich mauer aus.

Große Schwäche: Open World

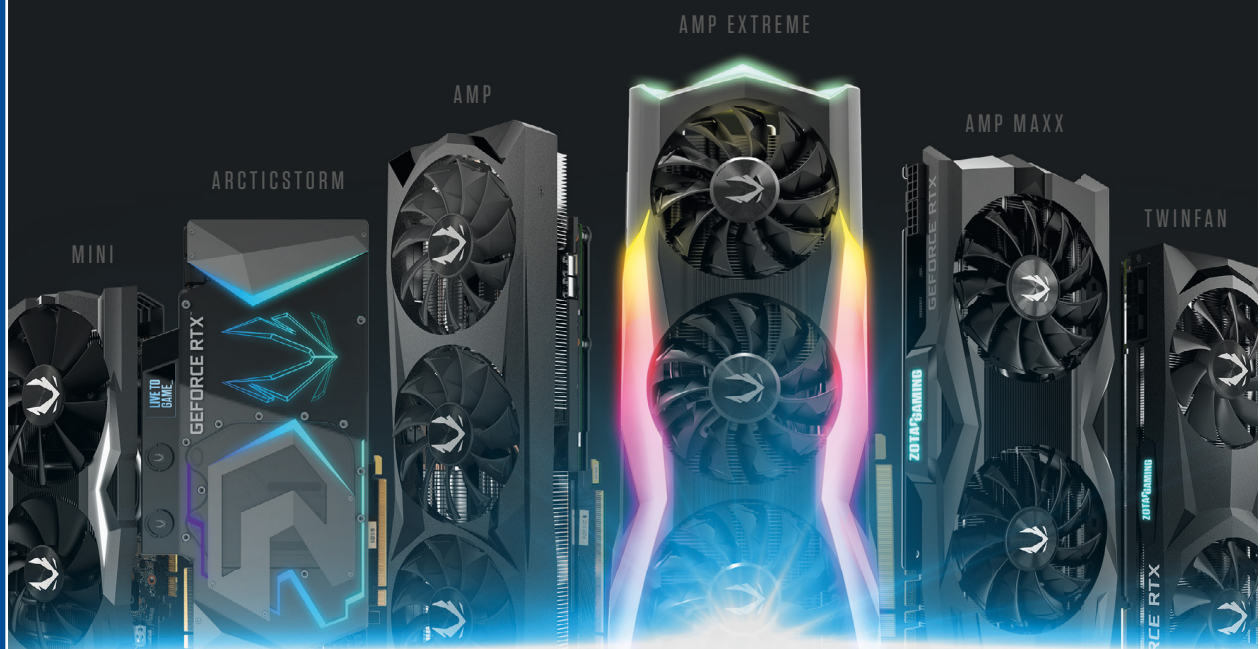
Keine Frage, Hope County sieht selbst nach der Atombombe famos aus. Wie Far Cry 5 weiß auch New Dawn, Landschaften in Szene zu setzen (auch wenn die Animationen dafür ziemlich hölzern ausfallen). Doch gerade im Vergleich zu Assassin's Creed: Origins und Odyssey fängt das neue Far Cry viel weniger mit all der Fläche an. Abseits der zehn wirklich gelungenen Festungen sucht man in den meisten Hotspots der Karte buchstäblich Schrott. Hier gibt's drei Klebeblätter zu finden, dort ein paar Spulen. Man klappert Location für Location ab, doch abseits von drei oder vier feindlichen Hanseln oder gelegentlichen Tankklaster-Überfällen findet man selten was Spannendes zu tun. Ja, der erwähnte Nostalgie-Bonus sorgt dafür, dass man sich die Örtlichkeiten trotzdem gerne anschaut. Doch rein spielmechanisch hat sich ein Odyssey spürbar mehr bemüht, all die Fragezeichen auf der Karte mit coolen Beschäftigungen oder zumindest



New Dawn konzentriert sich auf wenige Figuren, die uns ans Herz wachsen.



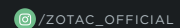
ZOTAC GAMING™



ZOTAC GAMING GeForce® RTX™ Grafikkarten bieten das ultimative PC-Spielerlebnis. Mit der neuen NVIDIA Turing™ GPU-Architektur und der revolutionären RTX-Plattform verbinden die neuen ZOTAC GAMING RTX-Karten Ray-Tracing in Echtzeit, künstliche Intelligenz und programmierbares Shading – für ein völlig neues Gaming-Erlebnis.

**GET FAST.
GAME STRONG.**
GEFORCE® RTX™ 20 SERIE

ZOTAC GAMING GeForce®
RTX™ 20 SERIE



©2019 ZOTAC Technology Ltd. All rights reserved. All company and/or product names may be trade names, trademarks and/or registered trademarks of the respective owners with which they are associated. ZOTAC Technology Ltd. does not warrant the accuracy, completeness or reliability of information, materials and other items contained on this print, image, website, or server. No liability is assumed with respect to the use of the information contained herein.

*Registrierung erforderlich. Mehr unter
ZOTAC.COM

**Am 21.04.2019 bei unserem Ostergewinnspiel auf GameStar.de mitmachen
und eine ZOTAC GAMING GeForce RTX 2080 AMP! Extreme gewinnen!**



Prosperity ist unser Hauptquartier, das wir nach und nach ausbauen, was durchaus motiviert.

lohnenden Schätzen wie Waffen oder Equipment zu unterfüttern. New Dawn bietet hier durchaus Positivbeispiele: Die gelegentlichen Schatzjagden, in denen man Köpfchen braucht, Rätsel löst und unterhaltsamen Schnitzeljagden folgt, machen tatsächlich ordentlich Laune. Nur gibt es davon viel zu wenig. Dass man nach ein paar Spielstunden ohnehin viel zu viel Krams in der Tasche hat, macht die Jagd nach Klebebändern außerdem nicht gerade motivierender.

Spürbar entschlackt

Generell fühlt sich New Dawn in vielen Punkten wie eine kompaktere Variante von Far Cry 5 an. Die Spielzeit fällt kürzer aus, es gibt weniger Missionen, nach zehn Stunden habt ihr eigentlich jede Ecke von Hope County zumindest einmal gesehen. Der Flugzeug-Schwerpunkt des Vorgängers fehlt fast komplett, außerdem finden sich neben den erwähnten Highlight-Missionen auch einige bestenfalls routinierte Aufträge, die eher wie warme Aufgüsse wirken. Auch unter der Haube wurde entschlackt: Ihr könnt immer noch einen von insgesamt acht Gefährten an eure Seite rufen, allerdings entfällt das Guns-For-Hire-System, mit dem man zufällig erstellte Soldaten in der Open World rekrutieren konnte. Sei's drum, die verbleibenden Begleiter haben dafür größtenteils interessante Fähigkeiten und Persönlichkeiten, auch wenn wir die meiste Zeit mit Hund Timber verbracht haben. Das Kerlchen spürt

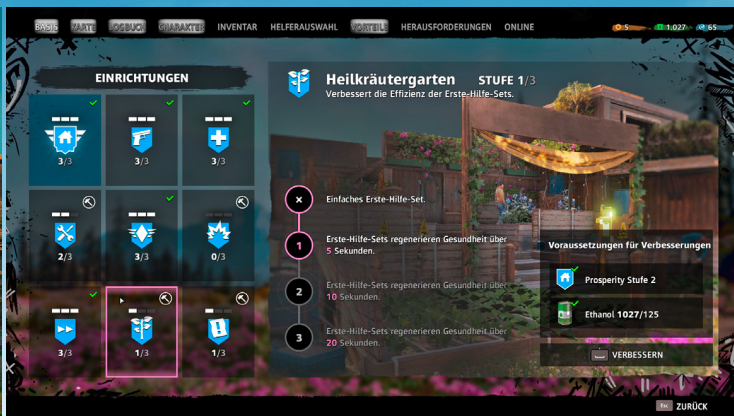
nämlich Sammelgegenstände auf, was die Jagd nach Klebebändern weniger monoton macht. Außerdem dürft ihr Warenaufsätze nicht mehr einzeln aus- oder abwählen. Stattdessen schaltet man neue Knarren als festes Gesamtpaket frei: Eine MP5 hat immer einen Schalldämpfer, die legendäre Assault Rifle indes immer ein ACOG-Visier. Kein großes Ding, mehr Spielraum wäre uns aber lieber. Und zu guter Letzt gestaltet sich auch der Freischaltkrams sehr aufgeräumt: Ein paar Fähigkeiten wie Takedowns, Schlösser knacken oder zusätzliche Waffen-Slots sind sehr, sehr nützlich, andere hingegen komplett überflüssig. Analog dazu müsst ihr in eurer Basis dringend die Schnellreise, mehr Gesundheit, besseres Waffen-Crafting und Co. freischalten, zusätzliche Arzneien oder Sprengmunitions-Möglichkeiten kann man sich hingegen schenken. Da haben wir schon bessere Skill-Trees erlebt, aber auch schon deutlich schlechtere.

Für wen lohnt sich Far Cry New Dawn?

Man sollte sich von diesen Verkürzungen nicht in die Irre führen lassen. Kompakt bedeutet ja nicht automatisch schlecht. Im Kern bleibt Far Cry New Dawn ein motivierender und unterhaltsamer Singleplayer-Shooter für all die Leute, die am Vorgänger vor allem die Gefechte mochten. Generell bleibt das Spiel der Far-Cry-Formel treu, Innovationen sucht man vergeblich, und andere Titel holen mehr verrückte Ideen aus dem



Unsere Figur basteln wir im Editor zusammen. Die Heldin hier trägt die Klamotte aus Far Cry 5.



Szenario raus. Das ganze Crafting fällt deutlich weniger ins Gewicht, als man anfänglich denkt. Wer mit Far Cry 5 viel Spaß hatte, findet hier das notwendige Schlusskapitel für dessen Geschichte. Und als Bonus unzählige Anspielungen oder eben direkte Verbindungen. Man darf hier in puncto Umfang allerdings kein Open-World-Epos der Marke Ghost Recon: Wildlands erwarten. Im Gegenteil: In weniger als 15 Stunden waren wir mit der Hauptgeschichte und recht vielen Nebenbeschäftigungen durch. Das kann mal erfrischend sein, und New Dawn bietet mehr als billiges Recycling, man sollte sich aber trotzdem darüber im Klaren sein, was man für sein Geld bekommt. Und was nicht. ★

FAR CRY: NEW DAWN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2400 / AMD FX-6350
Geforce GTX 670 / Radeon R9 270X
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4790 / AMD Ryzen 5 1600
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290X
8 GB Ram, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- beeindruckende Naturlandschaften
- toler Soundtrack, der an Blood Dragon erinnert
- detaillierte Waffen- und Charaktermodelle
- gelungene deutsche Vertonung
- steife (Gesichts-)Animationen

SPIELEDISIGN



- guter Mix aus Ballern und Schleichen
- abwechslungsreiche Begleiter
- motivierende Freischaltungen
- einige echt tolle Missionen
- viele Missionen bestenfalls routiniert

BALANCE



- drei Kampagnen-Schwierigkeitsgrade
- Härtestufen bei vielen Missionen einzeln anwählbar
- Gegner selten zu mächtig
- ein paar »Bullet Sponges« nerven
- KI häufig noch recht blöd

ATMOSPHÄRE / STORY



- unterhaltsame Rachegeschichte
- einige spannende Wendungen
- wirft ein neues Licht auf Far Cry 5
- motivierende Erkundung der alten Spielwelt
- viele Dialoge mies geschrieben

UMFANG



- große Spielwelt zu erkunden
- üppiges Waffenarsenal
- zusätzliche optionale Missionen und Festungen
- gegenüber Teil 5 spürbar abgespeckt
- lahmer Open-World-Sammelkram

FAZIT

Solides Schlusskapitel für die Seed-Saga und ein launiger Shooter. Mehr Innovation darf's künftig trotzdem wieder sein.

