

Far Cry 6

DIKTATOR AUS HOLLYWOOD

Genre: Shooter Publisher: Ubisoft Entwickler: Ubisoft Toronto Termin: 18.2.2021

Auf DVD: Preview-Video

Far Cry 6 kehrt zum Insel-Setting zurück, geht bei der Story aber neue Wege. Und auch das Open-World-Gameplay mischt alte und neue Ideen. Von Peter Bathge

Den neuen Teil einer beliebten Open-World-Serie zu entwickeln, scheint aus der Entfernung betrachtet das Einfachste der Welt zu sein: Neue Map, neues Szenario, ein paar andere Waffen und die x-te generische Story der Marke »Befreie die unterdrückte Bevölkerung« – fertig ist der Hit, der in diesem Fall Far Cry 6 heißt. Doch Ubisofts Shooter-Reihe nach Schema F fortzuführen, ist nach dem von Kritikern und Fans gedämpft aufgenommenen Far Cry 5 kein Kinderspiel. Das wissen auch die Entwickler von Far Cry 6, die sich für den Release am 18. Februar 2021 eine wichtige Sache vorgenommen haben: Die Story soll den Spieler mitreißen, aber nicht aus der Open-World-Action rausreißen. Dafür fährt Far Cry 6 schwere Geschütze auf, die aus Hollywood die volle Breitseite Schauspiel-

Power abfeuern: Giancarlo Esposito, bekannt als Gustavo oder Moff Gideon aus den TV-Serien »Breaking Bad«, »Better Call Saul« und »The Mandalorian« ist das Gesicht von Far Cry 6. Er spielt einen Diktator, der sich mit allen Mitteln an der Macht halten will – und euer Held stellt sich dem entgegen. Klingt abseits des Stars wenig innovativ? Stimmt, aber Ubisoft hat für die Geschichte noch ein paar Asse im Ärmel. Im exklusiven Interview mit Esposito und den Entwicklern haben wir herausgefunden, was dieses Far Cry 6 besonders macht – und beim Studium der ersten Screenshots spannende Details zum Gameplay herausgefunden. In der Preview nehmen wir euch mit auf eine Reise in die Karibik – nach Yara, einem ehemaligen Paradies, wo Versprechen gebrochen wurden, Revolutionäre zum Umsturz aufrufen und die Zeit stehengeblieben scheint.

Far Cry 6 kehrt auf die Insel zurück
Vor gut 50 Jahren hat eine Revolution auf Yara den lateinamerikanischen Ein-

wohnern scheinbare Freiheit gebracht: Das Land mit der Kolonialvergangenheit erkämpft sich die Unabhängigkeit und hält Wahlen ab. Aber Wirtschaftssanktionen der westlichen Welt sorgen dafür, dass sich die Wirtschaft nicht entfalten kann, die Bevölkerung verarmt, Häuser verfallen. Selbst auf den Straßen sieht man hauptsächlich alte Autos aus der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts, verchromte Straßenkreuzer wie den Ford Fairlane, wie es sie heute noch im kubanischen Havanna zu bestaunen gibt. Die Parallelen zwischen Kuba und dem Szenario von Far Cry 6 sind offensichtlich. Die Leute trinken Rum, rauchen (nicht-kubanische) Zigarren, hören Salsa. Selbst die Flagge der fiktiven Insel erinnert an das reale Land, das sich unter Fidel Castro jahrzehntelang gegen die USA gestellt hat. Ubisofts Antwort auf Castro heißt Anton Castillo: El Presidente zeigt sich seit seiner Wahl unwillig, das Amt wieder abzugeben und hat auf die Wirtschaftskrise eine Antwort gefunden – er macht aus politischen Gefangenen und einfachen Bürgern Zwangsarbeiter, die auf Drogenplantagen arbeiten.



Checkpoints werden von Soldaten und Panzern bewacht. Gut, dass ihr den Feinden nach und nach das Kriegsgerät abnehmt.

Als Revoluzzer ist eure Ausrüstung zu Beginn dem des Militärs von Diktator Castillo stark unterlegen. Also müsst ihr auf Guerillataktiken setzen.



Diego bastelt gerne Modellautos, aber sein Vater, der Diktator Anton Castillo (rechts hinten) will ihn zum nächsten Machthaber ausbilden.



Während sich im Staatstresor die Goldbarren aus dem Drogenhandel stapeln und eine kleine Elite den neuen Reichtum genießt, kümmert sich Castillo um die Ausbildung seines Sohnes Diego, der ihn eines Tages als Tyrann beerben soll. Aufgrund oberflächlicher Ähnlichkeiten (eine Narbe auf der rechten Augenbraue) spekulieren Fans bereits darüber, dass es sich bei Far Cry 6 um ein Prequel handeln könnte und Diego später zum verrückten Bösewicht Vaas Montenegro aus Far Cry 3 mutiert. Doch das Schicksal des 13-Jährigen ist keineswegs unausweichlich, denn der Spieler wird in der Rolle von Held oder Heldin Danni Rojas einen großen Einfluss auf Diegos Entwicklung haben.

Ungewöhnliche Dreiecksbeziehung

»Castillo glaubt, dass alles, was er tut, zum Gemeinwohl seines Landes ist«, erklärt uns Product Director Christophe Malarmey. Und Schauspieler Giancarlo Esposito ergänzt: »Er liebt seine Untertanen und will ihnen ermöglichen, die Ressourcen ihrer Insel zu nutzen, um unabhängig zu werden. Er ist ein sehr komplexer, charismatischer und machtvoller Herrscher, der größtenteils gerecht und nachsichtig regiert. Aber er ist ein Diktator.«

Der erste Trailer lässt keinen Zweifel an der Ruchlosigkeit Castillos, als er seinem Sohn Diego eine Granate in die Hand drückt, ihn meisterhaft manipuliert (»Bist du böse? Bist du ein Monster?«) und ihn schließlich dazu auffordert, die explosive Ladung auf gewaltsame Protestler in der Hauptstadt Esperanza zu werfen. Doch beim Werdegang des Jungen hat Protagonist Danni Rojas ein Wörtchen mizureden. Der oder die Ex-Rekrut/in des örtlichen Militärs ist in Esperanza geboren und aufgewachsen, er oder sie schlittert zu Spielbeginn eher widerwillig in die Revolution gegen Diktator Castillo. Die Entwickler verpassen Danni eine Vergangenheit und eine besondere Verbindung zu dem Tyrannen und seinem Erben. »Er wird in die Mitte dieser Vater-Sohn-Beziehung geworfen«, orakelt Narrative Director Navid Khavari, ohne konkret zu werden.

Unbeantwortet bleibt auch die Frage, ob der Spieler mit Entscheidungen direkt den Verlauf der Geschichte und Diegos Zukunft beeinflussen kann. Denkbar wären etwa un-





In Far Cry 6 gibt's Pferde, Flugzeuge – und ein Setting, das mit seiner Inselidylle an das erste Far Cry und an den dritten Teil erinnert.

terschiedliche Endsequenzen, Far Cry 4 hat's schließlich bereits vorgemacht. »Was ich dabei besonders interessant fand, speziell mit einem Charakter wie Anton, war die Frage, wie es sich anfühlt, sich mit einem Diktator im selben Raum zu befinden. Wie ist es, bei ihm im Wohnzimmer zu sitzen?«

Wie in Far Cry 5 bestimmt ihr anfangs, ob ihr einen männlichen oder weiblichen Danni spielt. Doch wo das im Vorgänger rein kosmetische Auswirkungen hatte, gibt's diesmal unterschiedliche Synchronsprecher abhängig von eurer Wahl. Denn Danni ist vollver-

tont, der Protagonist spricht und ist nicht stumm. Damit nicht genug, erstmals in der Far-Cry-Serie erlebt ihr Zwischensequenzen nicht mehr ausschließlich aus der Ego-Perspektive; in Story-Videos seht ihr eure/n Danni in der Third-Person-Perspektive.

»Wenn du eine Geschichte über eine Revolution erzählst, besonders eine mit Guerillas, ist es wichtig, dass die Figuren eine persönliche Beziehung zu dem Konflikt haben.« Navid Khavari freut sich sichtlich über die Neuerung beim Storytelling seines Spiels. »Für diese Geschichte war es uns wichtig, einen

Charakter mit einer Stimme und einem festgelegten Hintergrund zu haben.«

Ein würdiger Far-Cry-Schurke?

Für »Breaking Bad«-Bösewicht Giancarlo Esposito ist Far Cry 6 das erste Videospiel, in dem er eine große Rolle spielt – von einem Gastauftritt als Auftraggeber in Payday 2 abgesehen. Die Dreharbeiten beschreibt der Hollywood-Schauspieler folgendermaßen im Vergleich zu einem Seriedreh: »Der Schauspielstil wird spezifischer, und wir arbeiten mehr wie bei einem Theaterstück auf der



Die Hauptstadt Esperanza ist fest in der Hand des Diktators. Aber Moment, trägt der Held links unten etwa das gerüchteweise enthaltene Jetpack?

Bühne. Das hat mit dem Aufnahme-Equipment zu tun, das wir tragen müssen. Ich trage einen hautengen Anzug, dazu einen Helm, an dem vorne Kameras und Lichter befestigt sind. An allen meinen Gelenken habe ich Sensoren und ich muss all diese Bewegungen ausführen, damit mich der Computer registriert. Der Helm ist dazu da, jede Emotion in meinem Gesicht übertrieben dargestellt aufzunehmen, damit daraus ein digitales Abbild von mir im Spiel entstehen kann. Dadurch habe ich keine Möglichkeit, konkrete Sachen anzufassen und zu sehen. Selbst meine Kleidung entspricht nicht dem, was Anton Castillo im Spiel trägt. Ich muss mich also ständig daran erinnern, dass ich eine Militärjacke trage und was wo ist. Ich muss mir meine ganze Welt vorstellen! Sie existiert nur in meinem Kopf. [...] Es ist fast ein bisschen so, als würden wir einen Film drehen – in einem anderen Film.«

Damit am Ende trotzdem etwas Eindrucksvolles herauskommt, das mit Far-Cry-Bösewichten wie Vaas und Pagan Min auf einer Stufe steht, kann sich der Schauspieler nur auf zwei Dinge verlassen: seine Vorstellungskraft – und die anderen Schauspieler. Antonio Gonzalez spielt den jungen Diego Castillo, dazu kommen die Darsteller für die männliche und weibliche Version von Danni sowie weitere Rollen. »Zwei bis drei Wochen« lang hat das Team für die Aufnahmen gebraucht, laut Giancarlo Esposito arbeitet man »jeden Tag zwölf anstrengende Stunden«. Sein Geheimnis, um einen Schurken nachvollziehbar darzustellen, sodass der Zuschauer oder in diesem Fall der Spieler Sympathie mit ihm empfindet? »Der Bösewicht muss menschlich wirken! [...] Mir war es wichtig, dass der Charakter wirkliche Gefühle hat, sodass er nicht ein Stereotyp ist, wie du ihn vorher schon mal gesehen hast. Du bekommst ein Bild von seinem Leben und seiner Welt – und der anderer Menschen, nicht nur von ihm. Du siehst die Welt der Revolutionäre, die Welt seines Sohns, du siehst Hoffnung für die Zukunft der Menschheit. Du siehst all diese tollen Ideen und Geschichten, die wir uns für unsere heutige Welt wünschen – minus die Gewalt. Aber unglücklicherweise benötigen Revolutionen Gewalt – Strukturen müssen eingerissen und Ideen verändert werden. Wir müssen zu Lehrern werden. Das ist etwas, das ich an Anton Castillo liebe: Er wird ein Lehrer für seinen Sohn, was immer das heißen mag. Ob er ihm nun beibringt, wie man eine Granate wirft oder eine Waffe abfeuert – all das sind Sachen, die du von einem Diktator erwarten würdest. Aber was ist damit, seinem Sohn beizubringen, in einer Welt zu leben, die eine bessere Zukunft hat als die, in der Anton aufgewachsen ist? Er ist ein sehr komplizierter und tief-schürfender Charakter.«

Die ersten Gameplay-Details

»Die Welt von Far Cry 6 ist die ambitionierteste Open World, die wir je entwickelt haben«, verkündet uns Product Director Chris-



Alles nur imaginär: Für die Dreharbeiten zu Far Cry 6 zwängte sich der Schauspieler Giancarlo Esposito in einen Performance-Capture-Anzug, damit er im Spiel realistisch aussieht.

tophe Malmey. Ihr besucht Strände, schlagt euch durch den dichten Dschungel und bereist Hügel und Viehweiden, Städte und Siedlungen aus Wellblechhütten. Als Revoluzzer im Kampf gegen Castillo und sein übermächtiges Militär habt ihr anfangs gegen Panzer und Straßensperren in der

Hauptstadt Esperanza keine Chance. Daher müsst ihr erst einmal die anderen Regionen von Yara befreien, bevor es zum Showdown im Palast von El Presidente kommt. Dabei legt ihr die großen Entfernungen nicht nur mit Fahr- und Flugzeugen zurück, sondern auch hoch zu Ross: Erstmals in Far Cry

Männlein oder Weiblein?

Far Cry 6 lässt euch die Wahl, wie ihr euch im Spiel repräsentiert sehen wollt, beschränkt sich dabei aber auf Mann oder Frau, ohne euch etwa die Möglichkeit zu geben, einen Transgender-Charakter zu spielen. Immerhin scheint die Wahl der Spielfigur nicht ganz so beliebig zu sein wie im Vorgänger, da beide Rollen im sechsten Teil voll vertont sind.



Die weibliche Dani ist hier mit einem selbstgebauten Gewehr zugange.



Der männliche Dani (links) im Gespräch mit einem Mechaniker.



Der gute alte Flammenwerfer ist in Far Cry 6 auch wieder enthalten. Bei Regen lässt sich damit aber nicht so gut fackeln.

schwingt ihr euch auf ein Pferd und bereist die Insel wie Hexer Geralt. Statt eines Silberschwerds habt ihr aber ein Arsenal an Schießprügeln am Sattel hängen, viele davon selbst gebaut. Denn Far Cry 6 bringt das Waffen-Crafting von Far Cry: New Dawn zurück, ihr baut euch die abenteuerlichsten Kreationen des Todes. Auf den Screenshots gibt's bereits ein Gewehr zu sehen, dessen Lauf aus einem Autoauspuff besteht. Eine andere Waffe nutzt als Zielvisier die Lasche einer geöffneten Fischdose, daneben ist ein Laserpointer notdürftig befestigt. Auch eine pneumatische Knarre, die mit hohem Luftdruck Geschosse in Richtung der Gegner schleudert, sowie ein überraschend tödlicher CD-Werfer (!) sind mit von der Partie. Christophe Malarmey dazu: »Die Guerillas nehmen, was sie haben, um herzustellen, was sie brauchen.«

Bei Raubzügen auf Außenposten der Soldaten (natürlich sind die Far-Cry-typischen Lager, die es zu befreien gilt, wieder mit von der Partie) erbeutet ihr mit der Zeit aber auch gewöhnliche Knarren, etwa Schrotflinte, Flammenwerfer und Sturmgewehr. Auch verückte Gadgets sollt ihr im Spielverlauf freischalten, so hält sich etwas hartnäckig das Gerücht um ein Jetpack in Far Cry 6 – in einem Screenshot trägt der Held einen Kasten auf dem Rücken, der mit ein wenig Fantasie dieser Beschreibung entspricht. Zudem unterstützen euch verschiedene Tierbegleiter, vorgestellt wurde bislang ein Dackel mit zwei (stachelbewehrten) Rädern statt Hinterbeinen, der für euch Munition und Crafting-Materialien schleppt. Der putzige Bello hört auf den Namen Chorizo – das ist zufälligerweise auch der Name für eine in Spanien und Portugal verbreitete Hartwurst. Ob es neben den Tieren (in Far Cry 5 gab's zum Bei-

spiel einen schlagkräftigen Bären) auch menschliche »Guns for Hire« gibt, wollten uns die Entwickler noch nicht beantworten. Wir könnten uns aber gut vorstellen, dass der Held im Spielverlauf ein Krokodil als hungriges Helferlein abrichtet. Denn ein solches tritt im Intro an prominenter Stelle auf.

Open World vs. Story: Wie kann das funktionieren?

Seit etwas über vier Jahren arbeitet mit Ubisoft Toronto erstmals seit Far Cry 2 ein anderes Studio hauptverantwortlich an einem Teil der Shooter-Serie. Allerdings ist das bisherige Team bei Ubisoft Montreal weiterhin für »ein Drittel des Spiels« zuständig, wie Narrative Director Navid Khavari uns im Interview erklärt. Das neue Toronto-Team wolle dem Erbe und dem Ruf der Serie gerecht werden, aber gleichzeitig versuche man, Far Cry 6 seinen eigenen Stempel aufzudrücken. »Ein wichtiges Ziel des Spiels war es für uns, eine Story zu erzählen, die sich episch und bedeutsam anfühlt, aber gleichzeitig im Gleichgewicht mit deinen Aktivitäten in der Open World und dem Gameplay ist.«

Ach ja, Far Cry 5 und die Erzählung der Geschichte, da war ja was ... im Vorgänger wurde der Spieler immer wieder aus der Action rausgerissen, um mehr oder weniger subtil zur nächsten Story-Zwischensequenz teleportiert zu werden. Wenn man einen bestimmten Spielstatus erreicht hatte, etwa eine gewisse Anzahl von befreiten Außenposten, betäubten zuvor ungefährliche KI-Gegner den Avatar mit einer Betäubungspistole aus großer Entfernung.

»Deine Rolle als Guerilla gibt dir einen nachvollziehbaren Grund dafür, all diese spaßigen Sachen in der Open World anzustellen«, verteidigt Navid Khavari die Ent-

scheidung, dass trotz ernster Thematik und nach Hollywood-Maßstäben inszenierter Story allerlei Nebenaktivitäten in Far Cry 6 zur Verfügung stehen. »Beim Vorgänger gab es etwa ein ausgefeiltes Angel-Minispiel. Das ist Teil des Guerilla-Daseins: Es ist spaßig. Es macht Spaß, Waffen abzufeuern. Dieser Adrenalinrausch ist großartig. Aber wir gleichen das mit einer dramatischen Geschichte aus. Es geht um gewichtige Themen. Du versuchst, dieses Land zu befreien. Für uns war es unglaublich wichtig, dass sich diese zwei Welten, die Open World und die Story, wie Teile des gleichen Universums anfühlen.« ★

Meinung

Peter Bathge
@GameStar_de



Zehn Minuten Präsentation ohne Gameplay, weitere zehn Minuten Interview mit dem Narrative Director und dann noch mal eine Viertelstunde unter vier Augen mit Giancarlo Esposito - diese äußerst knappe Einführung in Far Cry 6 reicht bei weitem nicht für eine redaktionelle Einschätzung. Deshalb möchte ich mich hier auch nicht zu irgendeiner Art von vorzeitigem Fazit zu Ubisofts neuen Open-World-Shooter hinreißen lassen. Dafür ist es schlichtweg zu früh. Die nächsten Monate werden zeigen, ob die Entwickler der Serie nach dem für mich in vielerlei Hinsicht enttäuschenden fünften Teil wieder frisches Leben einhauchen können. Nur bitte, liebe Mitarbeiter von Ubisoft Toronto: Die Lebensbalken und Schadenszahlen aus Far Cry: New Dawn könnt ihr getrost ad acta legen!