



Far Cry 6

HOFFNUNG OHNE BALLAST!

Ubisoft will Far Cry mit dem sechsten Teil ordentlich entschlacken und uns trotzdem eine riesige, abwechslungsreiche Spielwelt bieten. Wir haben uns Far Cry 6 angeschaut. Von Dimitry Halley

Genre: **Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Toronto** Termin: **7.10.2021**

Manchmal hat man als Konsument einfach keinen Bock, sich mordsmäßig Mühe beim Kochen zu geben. Ein einzigartiges Rezept recherchieren, Zutaten in der Stadt zusammenkaufen, alle Mengen richtig einschätzen, würzen, abschmecken, dem Gemisch die eigene Note verpassen – lohnt sich das wirklich? Nicht jedes Gericht muss schließlich bisherige Grenzen sprengen, den kulinarischen Genuss neu definieren. Manchmal will man einfach nur einen richtig dicken, saftigen

Cheeseburger. Far Cry 6 könnte genau das werden. Damit meinen wir überhaupt nicht, dass Ubisoft sich für Far Cry 6 keine Mühe geben würde, bisherige Grenzen zu sprengen. Aber manchmal schmeckt der altbekannte Cheeseburger einfach besser als die experimentelle Kaviar-Schinken-Himbeer-Tarte mit Vanilleschäumchen, mit der der Koch wahrscheinlich eh bloß hip und edgy wirken will.

Die ersten Spielszenen von Far Cry 6 versprechen genau das, was Serienfans von ei-

nem Far Cry erwarten: eine bombastische Open World, unzählige Schießereien, spielerische Freiheit, ein charismatischer Bösewicht, eine opulente Optik, ein exotisches Szenario sowie bissigen Humor. Keine wilden Experimente, keine Lebensenergiebalken wie in Far Cry: New Dawn, kein präntiöses »Wir arbeiten die radikale Sektenproblematik der USA auf«. Far Cry 6 will einfach nur ehrliche Open-World-Shooter-Action sein! Und wir haben richtig, richtig Bock drauf.



Das Resolver-Prinzip führt beispielsweise zu Gatling-Guns mit Fahrzeugmotor an der Seite.

WELTWEIT BÖSE

Der charismatische Antón Castillo steht als Bösewicht von Far Cry 6 in einer großen Serientradition. Ein fieser Widersacher sorgt schließlich dafür, dass wir in den großen Open Worlds der Reihe nicht den Fokus verlieren. Eine kleine Ahnenreihe ...

1

DR. KRIEGER

Spiel: Far Cry (2004)

Beruf: Verrückter Wissenschaftler

Vielleicht hat Dr. Krieger etwas zu viel in »Die Insel des Dr. Moreau« von H.G. Wells gelesen, denn was er auf einem kleinen Eiland in Mikronesien versucht, erinnert doch sehr an den Horrorklassiker: Mit einem Mutagen will der wahnsinnige Krieger aus normalen Menschen Supersoldaten züchten und – wer hätte das gedacht – die Welt erobern. Als mit einem geschmackvollen Hemd ausgestatteter Held Jack Carver halten wir Dr. Krieger auf und retten nebenbei die Journalistin Valerie Constantine. In der Verfilmung von Uwe Boll von 2008 wird Dr. Krieger vom auf Bösewichte abonnierten Udo Kier gespielt.



2

DER SCHAKAL

Spiel: Far Cry 2 (2008)

Beruf: Waffenhändler

Und wieder eine Romanvorlage, diesmal war Joseph Conrads »Herz der Finsternis« der Pate für das Afrika-Szenario. Einen Bösewicht wie den Schakal gibt es bei Conrad allerdings nicht, schließlich ist der Waffenhändler in seiner Skrupellosigkeit einzigartig. Gnadenlos spielt er die Fraktionen in Leboa-Sako gegeneinander aus – und profitiert von deren Waffenbedarf. Spannend: Das Ende des Spiels lässt offen, ob der Schakal überlebt. Dazu passt eine Fantheorie, dass der Schakal in Wahrheit Jack Carver ist, der Held aus dem ersten Far Cry.



4

PAGAN MIN

Spiel: Far Cry 4 (2014)

Beruf: Absolutistischer Herrscher

»In den Bergen wohnt die Freiheit«, heißt es in einem bayrischen Volkslied. Im fiktiven asiatischen Staat Kyrat trifft das jedoch nicht zu. Das hat zwar dank Nähe zum Himalaya jede Menge majestätische Gipfel, aber mit der Freiheit ist es durch den tyrannischen König Pagan Min nicht so weit her. Man merkt, dass Ubisoft mit Min den bei den Fans »beliebten« Vaas Montenegro aus dem Vorgänger kopieren wollte, so ganz hat das aber nicht geklappt. Ob Pagan Min das Spiel überlebt, liegt ganz allein in der Hand des Spielers. Ihr könnt ihn verschonen und ihn in seinem Helikopter mit den kyratischen Staatsdiplomanten nach China fliehen lassen.



5

JOSEPH SEED

Spiel: Far Cry 5 (2018)

Beruf: Sektenführer

Nein, allzu viel ist nicht los im verschlafenen Hope County, Montana. Da kann es schon mal vorkommen, dass man wie Joseph Seed eine Weltuntergangssekte wie Project at Eden's Gate gründet. Zusammen mit seinen Geschwistern John, Jacob und Faith terrorisiert Seed die gesamte Region und zwingt die Einwohner, seinem Verein beizutreten. Dabei geht er nicht gerade zimperlich vor, der Psychopath hat sogar schon seine eigene Tochter im Säuglingsalter getötet. Auch Far Cry 5 hat mehrere Enden, bei allen überlebt jedoch Joseph Seed. Schließlich taucht er auch im Quasi-Addon New Dawn als Nebenfiel auf.



3 VAAS MONTENEGRO

Spiel: Far Cry 3 (2012)

Beruf: Piratenkönig

Der vielleicht durchgeknallteste (und deshalb beliebteste) aller Bösewichter aus der Far-Cry-Reihe herrscht alleine über die Insel Rook Island im Pazifischen Ozean, wo er auch geboren wurde. Eigentlich verlebte Vaas dort eine ganz normale Kindheit, doch sein immer abseitigeres Verhalten führte zum Bruch mit seiner Familie. Zum Beispiel kaperte er ein Boot und kidnappte den Schauspieler Christopher Mintz-Plasse. Den folterte Vaas dann nicht nur auf sadistischste Weise, sondern filmte das Ganze auch noch mit dessen eigener Videokamera. Zum Glück beendet der Held des Spiels, Jason Brody, die Schreckensherrschaft.



Antón Castillo (gespielt von Giancarlo Esposito aus »Breaking Bad«) ist der große Schurke von Far Cry 6.

Gegen den Diktator

In der überhaupt nicht mit Kuba zu verwechselnden Inselrepublik Yara wollt ihr als (männlicher oder weiblicher) Revoluzzer Dani Rojas das korrupte Regime von Diktator Antón Castillo zu Fall bringen. Und in der Far-Cry-Welt heißt das stets das Gleiche: Ihr müsst die gesamte Open World für euch und eure revolutionären Gefährten erobern. Die altbewährte Far-Cry-Formel bleibt also erhalten: Dani infiltriert in Ego-Perspektive entweder laut oder leise feindliche Außenposten, bahnt sich einen Weg durch die Natur, experimentiert mit bekannten, aber auch kuriosen Waffen, ruft sich Gefährten an die Seite (beispielsweise den monströsen Kampfhund Chozizo), um im Finale dem charismatischen Bösewicht die Stirn zu bieten.

Was wir bisher von der Open World gesehen haben, haut uns ziemlich aus den Armeestiefeln. Yara hat das Zeug, die bisher abwechslungsreichste Far-Cry-Welt zu werden. Diesmal gibt es mit dem überhaupt nicht mit Havanna zu verwechselnden Esperanza eine richtige Stadt, außerdem Dschungel, Strände, Sümpfe, Berglandschaften, kleinere Dörfer, alte Festungen und, und, und. Die ganze Tonalität geht dabei eher ins Abgedrehte: Far Cry 6 erzählt zwar durchaus eine ernste, brutale Widerstandsgeschichte, vergisst dabei aber nicht, dass es in erster Linie ein spaßiger Shooter sein will. Die Ne-

benfiguren wirken genauso schrill und überzeichnet, wie sie es in einer Welt sein müssten, in der wir Krokodilgefährten an unsere Seite rufen und CD-Stapel zu tödlichen Sägeblattwerfern umfunktionieren können. Und damit wären wir schon bei den Neuerungen und Verbesserungen von Far Cry 6.

Wir sind MacGyver

Far Cry 6 verlässt sich zwar auf altbekannte Tugenden, wagt aber natürlich auch einige frische Experimente. Eines davon ist die sogenannte Resolver-Philosophie. Weil Yara seit Jahrzehnten von der Außenwelt abgeschottet existiert, gibt's in der Inselrepublik kaum moderne Technologie. Doch das befeuert nur den Ehrgeiz der Bevölkerung, mit allerlei Retro-Gadgets wilde Eigenkreationen zusammenzuschrauben. Viele Waffen und Gegenstände im Spiel bestehen aus kuriosestem Schrott. Dani schraubt Büchsen als Schalldämpfer auf die Pistole, benutzt alte Silvesterböller, um Hubschrauber vom Himmel zu holen, und funktioniert besagten CD-Spieler zu einem tödlichen Sägeblattwerfer um, der zwischen den Schüssen lautstark »Macarena« dudelt. Mit dieser Schraubmentalität könnt ihr alles im Spiel frei anpassen und kombinieren: Waffen, Autos und Danis Outfits. Wie elegant diese ganzen Freischaltungen ins Spiel integriert werden, wissen wir aktuell noch nicht, aber an viele

6 ANTÓN CASTILLO

Spiel: Far Cry 6 (2021)

Beruf: Diktator

Das schönste tropische Inselparadies macht keine Freude, wenn diese doofen Revolutionäre keine Ruhe geben. Damit der Diktator des fiktiven Karibikstaates Yara seinem Sohn Diego das Land in einem geordneten Zustand übergeben kann, muss Castillo eben erst mal richtig aufräumen – was ihn automatisch in den Konflikt mit uns bringt, dem Helden von Far Cry 6. So väterlich-verständlich die Motive des Diktators auch sein mögen, in der Umsetzung geht er ziemlich grob zu Werke und schreckt auch nicht vor Folter und Mord zurück. Damit steht er ganz in der Tradition der Serienbösewichte von Far Cry.



An der Werkbank schraubt ihr abenteuerliche Waffen zusammen.



HELD ODER HELDIN?



In Far Cry 6 hat euer Held erstmals eine eigene Stimme. In Zwischensequenzen wechselt die Kameraperspektive, ihr seht sie oder ihn von außen (rechts).



Euer Dani Rojas kann ein Mann sein ...



... oder eine Frau. Beide Figuren sind voll vertont.

Gegenstände sind Perks gekoppelt. Ziehen wir Dani eine Scharfschützenbrille an, erhält er oder sie Vorteile bei Präzisionsschüssen. Im schlimmsten Fall wartet hier ein kleinteiliger Loot-Grind auf uns, im besten Fall pas-

sen wir mit herrlich vielen Möglichkeiten unser Vorgehen an. Ein Hoffnungsschimmer: Nach den Angaben von Ubisoft soll das Loot-System anders funktionieren als bei Ghost Recon: Breakpoint. Gegner lassen keine epischen Waffen mit +25 Charisma fallen. Ihr findet zwar viele Gegenstände in der Spielwelt, Far Cry 6 soll aber dennoch kein Loot-Shooter werden.

In Far Cry 6 wird es mehr als 49 frei anpassbare Waffen geben, darunter eben exotische Resolver-Kreationen, aber auch handelsübliches Gerät. Außerdem sogenannte Supremos-Superwaffen. Ihr könnt euch beispielsweise Raketenrohre auf den Rücken schnallen und dann wie Boba Fett einen Heli

damit vom Himmel holen. Ihr müsst Far Cry 6 aber nicht zwangsläufig wie einen karibischen Rage-2-Verschnitt spielen. Alternativ nehmt ihr das Messer in die Hand und pirscht wie Rambo durch den Dschungel.

Verstecken und Plaudern

Neben dem Resolver-Prinzip gibt es noch weitere Neuerungen. So sollen jetzt noch mehr Fahrzeuge im Spiel sein, Dani verlässt sich auf Autos, Boote, Flugzeuge, Helikopter, Pferde und Panzer! Mit dem Social-Stealth-System könnt ihr oft in der Menge untertauchen. Denn die Regime-Soldaten ballern nicht in jedem Fall auf euch. Wenn Dani die Waffe wegsteckt, könnt ihr euch an vielen Orten frei bewegen, solange ihr kein Aufsehen erregt. Ungewöhnlich für die Reihe: In den Guerilla-Camps holt ihr euch nicht nur neue Missionen, sondern steuert Dani nach Wunsch auch aus Third-Person-Ansicht. So seht ihr euer Outfit wenigstens mal. Das sorgt im Idealfall für eine engere Bindung an euren Helden oder eure Heldin. Dazu gehört auch, dass Dani redet: Anders als in Far Cry 5 spielt ihr im sechsten Teil nämlich keine stumme Hauptfigur. Dani ist eine konkrete, nachvollziehbare Person mit eigener Hintergrundgeschichte, die fleißig mitplaudert. Zwischensequenzen finden auch nicht mehr nur in der Ego-Ansicht statt.

Die Stadt als Star

Eine wichtige Rolle wird auch die Hauptstadt Esperanza spielen. Wir müssen das hier nochmal hervorheben, denn die Far-Cry-Serie bekommt erstmals eine richtige Stadt, in der ihr euch auf Dächern verschanzen, in Gebäuden verstecken und auf offener Straße bekriegen könnt. Das verspricht ein völlig neues Spielgefühl. Zu dem gehören auch die größeren Feindbasen: Das Erobern von gegnerischen Festungen wird ausgebaut. Wir infiltrieren gigantische Einrichtungen, um Flakstellungen zu zerstören, den Rebellen einen neuen Unterschlupf zu erobern und, und, und. Wer so viel kämpft, kämpft auch irgendwann mit Materialermüdung: Euer Schalldämpfer geht nach zu viel Gebrauch nämlich auch mal kaputt, allerdings bleibt das ein Einzelfall. Ihr müsst nicht dauernd

MEINUNG

Markus Schwerdtel
@kargbier



So ganz kann ich Dimis Begeisterung für die Ausrichtung von Far Cry 6 nicht teilen. Ich hätte nie gedacht, dass ausgerechnet ich das sage, aber ich fürchte, das wird mir nicht »ernst« genug. Eigenbauwaffen, die irren Supremos, abgedrehte Charaktere – das passt für mich irgendwie nicht zum doch recht bedrückenden Diktatorszenario. Klar, so richtig seriös war bisher noch keiner der (neueren) Serienteile, aber was ich bisher gesehen habe, wirkt doch ziemlich überdreht für meinen Geschmack. Wenn ich Open-World-Klamauk will, kann ich doch genauso gut Just Cause 4 oder Rage 2 spielen. Aber ich warte jetzt erst mal ab, wie sich die Story in Far Cry 6 entwickelt, vielleicht kriegt sie ja die Kurve. Spielerisch mache ich mir dafür aber überhaupt keine Sorgen, da hat Ubisoft mittlerweile echt Erfahrung und kann auch – siehe Assassin's Creed Valhalla – aus Fehlern lernen.



Dani (rechts) findet unter den Rebellen kampfproben Mitstreiter – achtet auf die Narben am Arm!

DIE SUPREMOS



In Far Cry 6 erhaltet ihr im Spielverlauf Zugriff auf superstarke Spezialfähigkeiten, die sogenannten Supremos.



Die Supremos werden von unterschiedlichen Rucksackmodulen aus aktiviert, etwa eine mit Feuerwerkskörpern ausgestattete Flugabwehr.



Auch ein Mörser mit vernichtender Wirkung ist dabei.



Die Gadgets kommen aus der Werkstatt des exzentrischen Juan, der euch auch ein Krokodilhaustier vermachte.

aufpassen, dass eure AK Ladehemmungen bekommt oder der Schaft abfällt. Bei den Gegnertypen bleibt Far Cry 6 dagegen anscheinend klassisch: Es gibt reguläre Soldaten, außerdem schwer gepanzerte Spezialisten, die Schilde vor sich in den Boden rammen. Aber immerhin rücken die Gegner jetzt mit Panzern an, was uns natürlich vor neue taktische Herausforderungen stellt.

Für wen taugt es?

Ego-Shooter mit Open-World-Szenario sind 2021 rar geworden. Far Cry 6 will Fans hier das bieten, was es ... na ja, eigentlich seit Far Cry 5 (oder New Dawn) nicht mehr gegeben hat: eine unfassbar schöne, exotische Open World, in der ihr eure Shooter-Fantasien ausleben könnt. Wahlweise als Leisetretter, als Modern-Military-Spezialeinheit, als abgedrehte Tüftler oder Scharfschütze.

Die Serie wird sich mit Far Cry 6 nicht neu erfinden. Auch technisch wirkt das Spiel bisher zwar in seinen Landschaften äußerst hübsch, aber nicht wie ein Next-Gen-Sprung, der so nur auf High-End-PCs, der PS5 oder der neuesten Xbox-Generation möglich wäre

(es erscheint auch auf den alten Konsolen). Aber das muss kein Problem sein: Wir sehen in Far Cry 6 das Potenzial für einen richtig, richtig guten Open-World-Shooter, der die Stärken der Serie weiter ausarbeitet.

Drei offene Fragen verbleiben allerdings. Erstens: Wie wird das Loot-System? Ubisoft hat bereits in Assassin's Creed Valhalla sehr viele gelernte Lektionen umgesetzt und eine sehr ausbalancierte Beutejagd an den Start gebracht. Setzt Far Cry 6 den Trend fort? Oder wird die Jagd nach neuen Bauteilen, T-Shirts und Fahrzeugaufsätzen mit der Zeit zu stumpfsinnig? Die zweite Frage: Wurde das Waffen-Handling verbessert? Einer unserer größten Kritikpunkte an Far Cry 5 war das recht maue Treffer-Feedback, das der Konkurrenz merklich hinterherhinkt. Aktuell können wir noch nicht einschätzen, wie sich die Schießereien in Far Cry 6 anfühlen, aber sie sehen zumindest bisher sehr wuchtig aus. Und schließlich drittens: Wird der Koop-Modus besser? Far Cry 6 bekommt wieder einen Zwei-Spieler-Koop, aber wir wissen noch nicht, ob der endlich sein größtes Problem los wird: dass der Fortschritt auch

für den zweiten Spieler gespeichert wird. Sollte Ubisoft hier die richtige Balance finden, kann sich jeder Shooter-Fan Far Cry 6 guten Gewissens im Kalender ankringeln. ★

MEINUNG

Dimitry Halley
@dimitry_halley



Die absolut wichtigste Verbesserung, die Far Cry 6 für mich persönlich umsetzt: Es wirkt kohärent. Gut, Kohärenz gehört jetzt nicht zu den fünf sexy Wörtern der Marketingwelt, aber es war die eine Sache, die Far Cry 5 für mich immer wieder ausgebremst hat. Eine Story, die nicht wirklich wusste, worauf sie hinauswill. Ein Open-World-Flow, der immer wieder dadurch unterbrochen wurde, dass meine Spielfigur für Zwischensequenzen bewusstlos wird. Eine ominöse Sektenfraktion, die man nie komplett verstanden hat, weil alles vage und unkonkret blieb. Far Cry 6 räumt hier – zumindest wirkt es aktuell so – radikal auf. Denn das Spiel gibt mir eine sehr klare Mission: Ein böser Diktator beherrscht eine faszinierende Open World, hier sind knapp 50 Waffen, Panzer, Fahrzeuge und ein Hund – mach was draus! Ubisoft-Spiele sind immer dann am besten, wenn ich mich ungehindert der Open-World-Action hingeben kann: Festungen infiltrieren, im Dschungel meine eigenen Routen festlegen, schauen, ob ich auf diesen Berg da am Horizont komme, mit dem Flugzeug die Landschaft unter mir aufsaugen und, und, und. Damit bietet Far Cry 6 ein sehr ähnliches Paket wie zuletzt Far Cry 4, allerdings mit deutlich größerer, vielseitigerer Open World (samt echter Stadt). Und das ist ein Deal, auf den ich extrem viel Bock habe. Sofern sich das Ganze am Ende gut spielt.



Zusammengeschraubte Fahrzeuge wie dieser Buggy gehören auch diesmal wieder zum Fuhrpark.

Far Cry 6

DIE GRÖSSE IST EGAL

Wir klären, warum Far Cry 6 kein Rollenspiel, sondern ein Shooter wird – und die Pferde schneller als Autos und Flugzeuge sind. Von Peter Bathge

In diesem Interview erfahrt ihr Hintergründe zu den neuen Superwaffen, den versteckten Pfaden durch die Open World, dem ausgebauten Fahrzeug- und Waffen-Crafting sowie der ersten richtigen Stadt in der Seriengeschichte. Und den ... Pferden. Moment, Pferde? Da müssen wir doch gleich nachhaken. Wir haben mit Lead Designer David Grivel und World Designer Ben Hall gesprochen.



Das Ballern mit selbstgebauten Waffen ist Bürgerpflicht, ein Loot-Shooter wird Far Cry 6 aber nicht.

Far Cry 6 sitzt fest im Sattel

GameStar: Die wichtigste Frage zuerst – kann ich mein Pferd upgraden? Schließlich gibt es in Far Cry 6 ja jetzt die Möglichkeit, Fahrzeuge individuell zu verbessern ...

David Grivel: Du meinst sowas wie Pimp My Horse? [lacht] Es gibt mehrere Arten von Pferden. Man kann einem Pferd nicht wirklich ein Upgrade verpassen, ich wüsste nicht mal, wie das funktionieren könnte.

GameStar: Mit einem Maschinengewehr an der Seite vielleicht, und einem Minenleger am Hintern?

David Grivel: Vielleicht! [lacht] Du kannst das Aussehen des Pferdes auf jeden Fall verändern. Es ist das Beförderungsmittel, mit dem man direkt durch den Dschungel reisen kann. Wenn du ein Auto fährst, musst du die meiste Zeit auf der Straße bleiben. Wir wollten also ein Vehikel, mit dem man schnell unterwegs sein kann. Ich denke auch, dass es thematisch gut zu den Guerillas passt, zu diesem Aspekt, dass man die sogenannten Guerilla-Pfade nutzen kann. Das sind kleine Wege fernab der Hauptstraßen, auf denen man die Insel durchquert. Und wenn man ein Pferd hat, ist das der beste Weg, um sehr, sehr schnell voranzukommen.

GameStar: Moment mal, hast du das Pferd gerade echt als schnell bezeichnet? Ich meine, es gibt in Far Cry 6 Autos, Motorboote, du kannst mit einem Flugzeug fliegen ... und das Pferd hat nochmal wie viele Pferdestärken? Ach ja: eine.

David Grivel: Es geht dabei um die Entscheidungsfreiheit des Spielers. Du kannst ein Pferd benutzen oder ein Auto, ein Boot,

ein Flugzeug und so weiter. Am Ende des Tages hat das Pferd nicht die beste Höchstgeschwindigkeit, da hast du Recht. Aber wenn du einen Wald durchquerst, verspreche ich dir, dass das Pferd an Land die schnellste Möglichkeit sein wird.

Wenn du dagegen lieber fliegen willst, kommt noch ein anderer Aspekt hinzu. Das Land wird von der Armee kontrolliert, genauso wie der Luftraum und das Meer. Entsprechend gibt es Boden-Luft-Raketen, die auf der Insel platziert sind. Wenn du von Anfang an fliegen willst, nur zu. Du kannst buchstäblich überall auf der Insel hingehen. Aber die Raketenstellungen sind dazu da, um dir dabei eine Herausforderung zu bieten. Du kannst diese Boden-Luft-Raketen aber natürlich zerstören, damit du dich später nicht mit ihnen herumschlagen musst.

Weniger Loot, mehr Stealth

GameStar: Far Cry 5 hatte einige Probleme. Zum Beispiel gab es diese seltsa-

me Entscheidung, dass der Spieler immer wieder bewusstlos geschossen wurde, damit er die nächste Zwischensequenz sehen konnte. War das rückblickend betrachtet eine sonderlich schlaue Methode?

Ben Hall: Wir haben in Zusammenarbeit mit dem Team von Far Cry 5 eine Menge Analysen durchgeführt, um herauszufinden, welche Sachen die Leute wirklich mochten. Und es gab eine Menge Dinge, die die Leute an Far Cry 5 wirklich geliebt haben. Also wollten wir die auf jeden Fall beibehalten. Und dann haben wir uns jedes Element des Spiels angeschaut, um zu sehen, was wir tun können, um es für Far Cry 6 zu verbessern. Ein wichtiges Beispiel für mich als World Director ist, dass der Spieler die Erkundung der Welt ein bisschen gelassener angehen kann als vorher. Zu diesem Zweck haben wir die Möglichkeit eingebaut, die Waffe wegzustecken. In allen Bereichen der Welt, die nicht gerade unter starker militärischer Kontrolle stehen oder militärische Sperrgebiete sind, kann man die offene Welt viel freier erkunden.

David Grivel: Es ist wichtig, dass sich Far Cry



Ihr seid aber auch in einer großen Stadt unterwegs, ein Novum für die Open-World-Serie.

weiterentwickelt. Dieses Mal ist unser Rezept dafür die Philosophie aus modernem Guerilla und dem Do-it-yourself-Aspekt, der Resolver-Mentalität. Ich finde, das ist eine sehr interessante Mischung, die eine Menge cooler neuer Features hervorbringt – neue Waffen, neue Fahrzeuge und so weiter. Wir haben auch neue Inhalte: Wir haben Aktivitäten und Missionen auf der größten Karte, die wir je erstellt haben. Um ehrlich zu sein, bedeutet das für sich genommen gar nichts. Denn die Karte könnte zwar groß, aber auch leer sein. Uns war es daher wichtig, sicherzustellen, dass man dort etwas zu tun hat. Es ist ein ganzes Land mit neuen Elementen wie Stadtumgebungen, die noch nie zuvor in einem Far Cry vorkamen. Es gibt Boote, Flughäfen, all diese Dinge. Das ist meiner Meinung nach eine gute Entwicklung. In dieser Hinsicht möchte ich auch eines klarstellen: Far Cry 6 ist immer noch zuerst ein Shooter, okay? Wir bekennen uns zu dem, was wir sind. Far Cry hat schon immer Genres miteinander vermischt. Aber es ist in erster Linie ein Shooter. Das ist wirklich wichtig.

GameStar: Far Cry: New Dawn hat mehr als jeder andere Teil der Serie mit Rollenspielelementen experimentiert. Auch andere Ubisoft-Spiele wie Ghost Recon: Breakpoint oder die Assassin's-Creed-Serie haben zuletzt stark auf den Loot-Aspekt gesetzt. Bedeutet das, dass sich Far Cry 6 wieder mehr an den früheren Teilen orientieren wird, also quasi zurück zu den Wurzeln geht? Anders gefragt: Gibt es Gegnerlevel?

David Grivel: Vielleicht nicht zurück zu den Wurzeln, denn das würde sich so anhören, als ob man nicht mehr innovativ wäre. Aber was ich sagen kann, ist, dass deine Waffe wichtig ist. Das Fahrzeug, das du benutzt, ist wichtig. Wir wollen, dass die Spieler sich darauf konzentrieren, wenn sie Fortschritte machen. Aber wir wollen, dass man das Gefühl hat, dass man sich weiterentwickelt, in dem Sinne, dass es einige Gebiete gibt, die einfach schwieriger sind als andere in der Welt. Aber wir wollen nicht, dass man das Gefühl hat, dass es sich wie ein Loot-Shooter anfühlt. Damit hat es nichts, gar nichts zu tun. Es ist ein echter Shooter.

Setting und Story, Hand in Hand

GameStar: Wie seht ihr das denn, können Open-World-Spiele wie Far Cry überhaupt eine gute Geschichte erzählen? Der Spieler wird ja ständig abgelenkt, wie groß darf da denn überhaupt der Fokus auf der Story sein?

Ben Hall: Als World Director bin ich wahrscheinlich ein bisschen voreingenommen, aber wir wollten mit Far Cry 6 eine immersive, sehr hochwertige Geschichte schaffen, die der Spieler erleben kann. Dabei möchten wir ihm von Anfang an das Gefühl ver-



Die Inselwelt von Far Cry 6 bietet sehr unterschiedliche Gebiete. Unter anderem erforscht ihr dichte Dschungel.



Natürlich gibt's wieder etliche Feindlager und Checkpoints, die ihr befreien könnt.

mitteln, dass er sich in eine Guerilla-Revolution stürzt. Diese Fantasie und dieses Element ist wirklich der Kern dessen, was Far Cry 6 ausmacht: das Gefühl, ein Außenseiter zu sein, der sich gegen einen unterdrückerischen Anführer wehrt. Der Feind hat die ganze Ausrüstung, die Flugzeuge, die Hubschrauber, die Panzer. Als Guerilla hast du dagegen nichts, du hast das, was um dich herum ist. Für dich geht es darum, wie du diese Elemente nimmst und mit den Leuten zusammenarbeitest und wie du die Besonderheiten der Insel nutzt, um wie 1.000 Soldaten zu kämpfen. Die Geschichte ist also wirklich sehr wichtig, sie muss sehr gut mit der Art verschmolzen sein, wie die Open World gebaut ist. Wir haben daher sehr eng mit [Narrative Director, Anm. d. Red.] Navid Khavarian an diesem Projekt gearbeitet.

GameStar: Und wie erlebt man die Story, wenn man zu zweit unterwegs ist?

David Grivel: Wir werden bald über den Koop-Modus sprechen. Dazu kann ich im Moment noch nicht so viel sagen, außer dass es ihn gibt. Das komplette Spiel wird im Koop spielbar sein.

GameStar: Okay, aber arbeitet ihr an Kritikpunkten des Koop-Modus, zum Beispiel, dass der Fortschritt immer nur bei einem Spieler gespeichert wurde?

David Grivel: Ich kann dazu noch nichts sagen. Was ich verraten kann, ist, dass jeder Spieler in Zwischensequenzen seinen eigenen Charakter sehen wird.

GameStar: Na gut. Dann lasst uns doch noch mal auf die Verbindung zwischen Open World und Story zurückkommen.

Was wurde bei Far Cry 6 eigentlich zuerst designt? Die Story oder das Setting?

Ben Hall: Es ist ein iterativer Prozess. In den frühen Phasen des Projekts, als das Ziel festgelegt wurde, diese Guerilla-Fantasie zu bauen und Far Cry 6 mit der Far-Cry-DNS innerhalb dieser Guerilla-Fantasie zu ummanteln, begann der Forschungsprozess. Wir fingen damit an, uns verschiedene Elemente von historischen Entwicklungen anzusehen und Dinge zu betrachten, die in der Vergangenheit passiert sind, damit wir etwas erschaffen können, das sich authentisch anfühlt, aber es ist immer noch sein eigenes Ding. Und Yara ist sein eigenes Land, das von Grund auf neu erschaffen wurde. So kam beides zusammen, und dabei war die Geschichte Kubas immer wieder ein zentrales Motiv für uns. Es war also definitiv etwas, das dazu beigetragen hat, diese Idee zu fördern, die Serie in die Karibik zu bringen und eine nationale Insel in der Karibik zu bauen, das wurde aus diesen frühen Diskussionen im Team geboren.

GameStar: Bei der ersten Ankündigung von Far Cry 6 klang es so, als würde der Spieler im Verlauf der Story auf die Entwicklung von Antón Castillos Sohn Diego Einfluss nehmen können. Gibt es denn tatsächlich echte Entscheidungen und Konsequenzen im Spiel?

Ben Hall: Also, wenn es um die Handlung geht, wird jeder Spieler ein ziemlich ähnliches Erlebnis haben. Aber es gibt Unterschiede in der Art und Weise, wie man an die Herausforderungen herangehen kann.

GameStar: Das Guerilla-Thema wird immer wieder von euch betont, wie wirkt sich das denn spielerisch genau aus?



Auch mit dem Boot seid ihr unterwegs, etwa um eine Ölraffinerie zu sabotieren.

David Grivel: Was wir mit dem Begriff »One-Guerilla-Army« meinen, ist diese Ungleichheit zwischen der Guerilla-Bewegung und Antóns Armee. Es ist fast wie sechs gegen 300.000. Die Guerillas müssen also einfallsreich sein und sich stärker machen, als sie sind, etwa durch das Crafting von Resolver-Waffen. Die Armee hat Panzer, schwere Geschütze, Flugzeuge, Boote; alles, was man sich vorstellen kann. Und wie wird man damit fertig? Du bist nur eine einzige Person, richtig? Und da werden dann die Supremos wichtig. Da kommen einige der Gadgets, einige der Waffen ins Spiel, deine Amigos helfen dir auch dabei. Das ist also das, was wir mit einer One-Guerilla-Army meinen: Du machst dich größer, als du in Wirklichkeit bist, was eine klassische Guerilla-Taktik ist. Sie erwecken den Anschein, 1.000 Leute zu sein, aber es sind in Wirklichkeit nur 100.

Aufstieg zum Superhelden

GameStar: Lass uns doch mal über die Supremos sprechen. Die haben mich ein bisschen an Ultimates in einem MOBA erinnert. Sie haben einen Cooldown, damit man sie nicht ständig benutzt?

David Grivel: Ja, genau. Sie sind wie eine Superfähigkeit, also man kann sie ab und zu auslösen, und dazwischen gibt es eine Abklingzeit. Die Inspiration dafür kam für uns aber aus einer anderen Ecke. Als wir das Land Yara erschaffen haben, haben wir uns auch eine Kultur ausgedacht. Ein Teil davon ist die Vorstellung von Comic-Helden. Die Bevölkerung von Yara hat eigene Comics. Die Supremos werden von Juan erfunden, er ist so etwas wie der Guerilla-Spionagemeister, der Q von Far Cry 6, wenn du willst.

GameStar: Er erinnert mich ein bisschen an Leonardo da Vinci aus Assassin's Creed 2 ...

David Grivel: Ganz genau. Der Typ, der dich mit supercoolen Waffen und Gadgets versorgt. Wenn du zu ihm gehst und dir die Supremos besorgst, dann sind sie von diesen Comic-Helden aus Yara inspiriert.

GameStar: In der aktuellen Spielvorstellung drehte sich vieles um die Waffen

und Ausrüstung der Figuren. Es gibt aber schon immer noch ein Erfahrungspunktesystem, oder?

David Grivel: Wir haben immer noch Skills, die der Spieler erlernt, ja. Dieses Mal versuchen wir, den Fortschritt mehr mit der Ausrüstung zu verbinden, die man trägt. Das passt zum Do-it-yourself-Gedanken: Du kannst verschiedene Outfits haben, die zusammengewürfelt aussehen, aber bestimmte Spielstile unterstützen.

GameStar: Okay, das klingt jetzt so, als würde man nicht alle fünf Minuten schönere Hosen mit +5 Lebenspunkten finden oder müsste nach einem legendären Visier gründen. Sondern es gibt eher diese feste Auswahl an Klamotten, die man nach und nach freischaltet. Verstehe ich das richtig?

David Grivel: Ja. Wir setzen den Fokus aufs Crafting. Es gibt immer noch Dinge, die man in der offenen Welt finden kann. Ich möchte aber ganz klar sagen, dass wir eine Sache nicht machen. Und zwar gibt es bei uns keine kleine gelbe Säule, die aufpoppt, wenn du einen Typ im Spiel erschießt. Wir wollen, dass du die Welt erkundest, dabei ein paar Ressourcen findest und sie zurück zur Werkbank bringst. Dann denkst du dir: »Cool, was kann ich jetzt tun? Oh, ich kann einen Schalldämpfer herstellen, das mache ich.«

Abnutzungserscheinungen

GameStar: Ich erinnere mich noch an etwas, das Far Cry 2 gemacht hat und seitdem kaum ein Spiel mehr: klemmende Waffen. Das würde ja eigentlich zu solchen abenteuerlustigen Konstruktionen wie in Teil 6 passen. Baut ihr das wieder ein oder gibt es sonst irgendeine Art von Verschleiß im Spiel? Muss ich meine Waffen reparieren?

David Grivel: Es gibt Spuren davon in Far Cry 6. Waffen werden aber niemals klemmen. Ein simpler Grund dafür ist: Ich persönlich mag es nicht, wenn ich im Spiel ein Scharfschützengewehr benutze und das nächste Mal, wenn ich den Abzug drücke, passiert nichts. Es ist schwierig, das so zu designen, dass es sich gut anfühlt. Wir wollen aber

trotzdem die Vorstellung erzeugen, dass nicht alles für immer hält. Ich gebe dir einfach mal ein Beispiel: Wir haben Schalldämpfer im Spiel, und Schalldämpfer können überhitzen, genau wie im richtigen Leben. Und wenn sie überhitzen, wird das Schussgeräusch nicht mehr vollständig gedämpft, die Waffe macht Krach. Du musst also vorsichtig sein, wie oft du deine schallgedämpfte Waffe benutzt. Aber die gute Nachricht ist, dass man im Laufe des Spiels auch einfach etwas Material finden kann, um einen besseren Schalldämpfer herzustellen. Und diese können dann länger halten. Und so ist nichts dauerhaft kaputt, wenn das die Frage ist. Aber wir wollten, dass du das Gefühl hast, ja, du musst immer noch vorsichtig damit sein. Denn vorher hatte das Benutzen eines Schalldämpfers keinen wirklichen Nachteil. Wir wollen dir weiterhin den Vorteil geben, das Schussgeräusch zu maskieren, aber man kann diese Mechanik jetzt nicht mehr missbrauchen. Und das knüpft an eine der größten Verbesserungen an, die wir auf der KI-Seite speziell für Stealth gemacht haben. Denn wir wollen sicherstellen, dass Stealth dieses Mal zugänglich und fair ist. Wenn der Spieler unbemerkt bleiben will, dann ist das eine Herausforderung, aber gleichzeitig muss es so fair wie möglich sein.

GameStar: Und was passiert, wenn ich erwischte werde und ich laut vorgehen muss? Kann ich mich einfach immer durchballern?

Ben Hall: Es gibt ein System, dass den Widerstand gegen dich erhöht, wenn du viel Chaos anrichtest. Wenn man also herumfährt und viele Fahrzeuge und Panzer und solche Dinge in die Luft jagt, dann wird die Armee unglücklicherweise darauf aufmerksam. Und sie werden ihre Elitetruppen dorthin schicken, um das Chaos zu beseitigen.

Knackpunkt Immersion

GameStar: Einige Ubisoft-Spiele der Vergangenheit haben damit experimentiert, ihre Open Worlds weniger formell wirken zu lassen. Es gibt seit einer Weile immersive Spielmodi, bei denen zum Beispiel keine Questmarker benutzt werden, sondern man Orte anhand von Beschreibungen selbst finden muss. Wollt ihr auch bei Far Cry 6 mehr in diese Richtung gehen, um Leute zufriedenzustellen, die keine Lust auf blinkende Pfeile haben?

Ben Hall: Es wird eine Menge Optionen für die Spieler geben, wenn sie das Spiel zum ersten Mal starten, um alles so einzurichten, wie sie wollen, was die Menge an dargestellten Informationen angeht. Wir haben daran gearbeitet, wie man die offene Welt erkundet und Informationen im Spiel findet. Wir wollten, dass es viel mehr mit dem Gefühl verbunden ist, ein guter Guerilla zu sein.