

Far Cry 6

EIN GROSSES OPEN-WORLD-ABER

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

Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **60 Euro**

DRM: **ja (Ubisoft Connect)** Enthalten in: **Ubisoft +**

Eine Open World, die mit Masse statt Klasse brillieren will. Was uns bei der Vielfalt an Waffen und Wegen begeistert, lässt uns bei Story und Spieltiefe enttäuscht zurück. Von Elena Schulz

Kennt ihr diese billigen Automatenkaugummi aus den 90ern? Man nimmt sie in den Mund, kaut ein bisschen und hat nach zehn Minuten nur noch Pappe zwischen den Zähnen. Far Cry 6 hat uns 40 Stunden gut unterhalten. Und trotzdem hatten wir zwischen durch einen fahlen Beigeschmack im Mund.

Als wir zum ersten Mal einen Fuß auf die Erde Yaras setzen, explodieren zwar keine Geschmacksknospen, aber dafür Panzer oder Helikopter – unser Lenkraketenrucksack macht es möglich –, während Heldin Dani Kopfschüsse verteilt und ein brennendes Huhn die letzten Überlebenden totpickt. In solchen Momenten ist der Open-World-Shooter fantastisch. Aber das Hochgefühl verpufft schnell und stellt sich hinten raus immer seltener ein. Für jede Idee, für jeden mutigen Schritt gibt es ein Aber, einen Kompromiss, der klarstellt, dass das alles nicht so gemeint war. Far Cry 6 will niemanden verprellen und jeden glücklich machen.

Worum geht es bei Far Cry 6?

Everybody's Darling will auch Held oder Heldin Dani sein – zumindest nach etwa zwei Spielstunden. Vorher verhält sich die (in unserem Fall) Ex-Soldatin deutlich glaubhafter.

Diktator Castillos Schergen ermorden ihre Freunde, sie ertrinkt fast, strandet bei einer Widerstandsgruppe und bittet um Hilfe, um aus Yara zu fliehen. Mit Guerillakrieg hat sie ebenso wenig am Hut wie Ubisoft mit Storytelling. Denn schon wenige Missionen später fordert Dani andere voller Inbrunst auf, sich den Rebellen von Libertad im Befreiungskrieg für Yara anzuschließen. Und das heißt letztlich auch hier, was es in jeder anderen Ubisoft-Open-World heißt: dass wir wieder Gebiete erobern und Verbündete gewinnen müssen, um den Diktator zu entmachten. Also wie in Assassin's Creed: Syndicate, Valhalla, Far Cry 5, Ghost Recon: Breakpoint und, und, und.

Da klopft auch schon das nächste Erzählproblem an die Tür: Offenbar stammen die Gebiete von unterschiedlichen Ubisoft-Abteilungen. Anders lässt sich nicht erklären, wie weit die Tonalität bei den vier großen Regionen Yaras auseinanderklafft. Die Rebellen der Monteros und Máximas Matanzas sind direkte Nachbarn und könnten nicht unterschiedlicher sein: Auf der einen Seite ringt die draufgängerische Espada um die Anerkennung ihres Vaters und der Bauern der Region, die sich notdürftig in einem

WIE SPIELT MAN ZUSAMMEN?

Schon Far Cry 5 war im Koop ein großer Spaß – und ein noch größeres Chaos. Far Cry 6 lässt sich erneut zusammen erleben, diesmal sogar mit einem kleinen Zugeständnis an Teamspieler: Ihr dürft die Ausrüstung behalten, die ihr in der Welt eines Kumpels erbeutet. Der Storyfortschritt wird aber nicht übernommen – ein ziemlicher Wermutstropfen für alle, die die Geschichte gerne komplett zusammen durchspielen würden.

Die gemeinsame Beutejagd gestaltet sich aber unkompliziert und unterhaltsam: Ihr wählt direkt im Spielmenü einfach einen Freund aus oder sucht per Matchmaking, schwupps, schon seid ihr in seiner Open World mit eurem eineiigen Zwilling Dani 2.0. Gemeinsam plündert, mordet und erobert ihr, wobei ihr eure Ausrüstung aufeinander abstimmen dürft. Einer kann zum Beispiel einen Heil-Supremo einpacken oder für Ablenkung mit härteren Geschützen sorgen, während der andere lautlos zum eigentlichen Ziel schleicht. Die Gegner skalieren mit, sind aber nur in großen Gruppen wirklich fordernd.



Guerillalager zusammengerauft haben. Wir erleben eine Familie, die am Krieg zerbricht. Hier zeigt sich deutlich das ansonsten so verschenkte Potenzial von Far Cry 6, eine ernste, tragische Geschichte zu erzählen. Einen krassen Kontrast bil-

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Wert auf Waffenvielfalt legt.
- ... ihr in einer riesigen Welt abtauchen wollt.
- ... für euch lockerer Spaß an erster Stelle steht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... Story und Gameplay zusammenpassen sollen.
- ... ihr Wert auf Tiefgang und Anspruch legt.
- ... ihr euch ein Gefühl von Fortschritt wünscht.



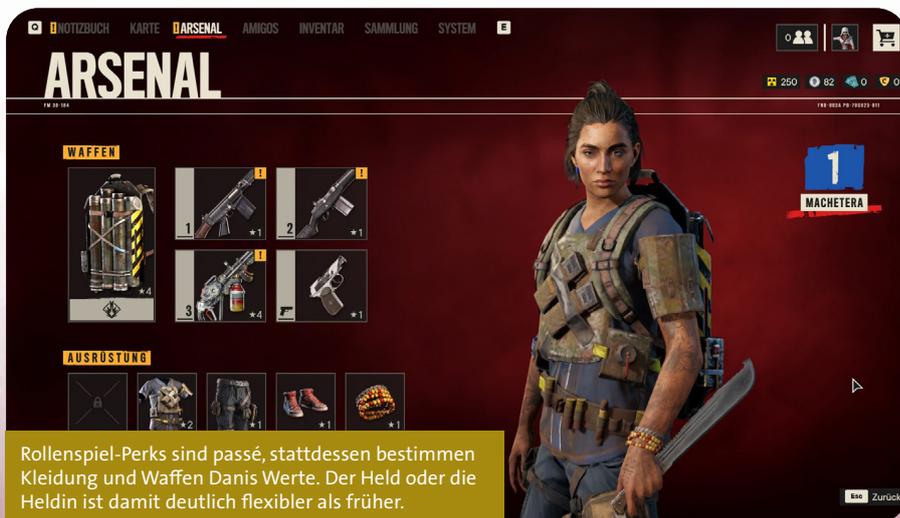
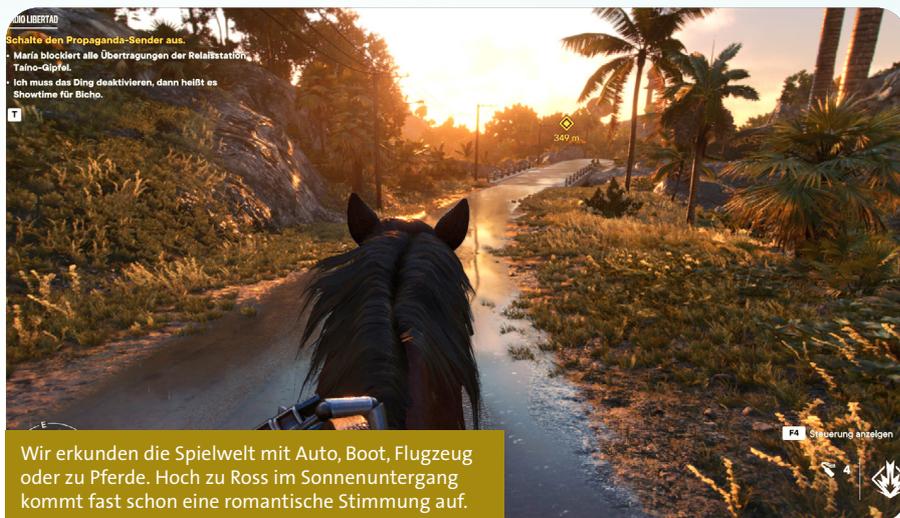
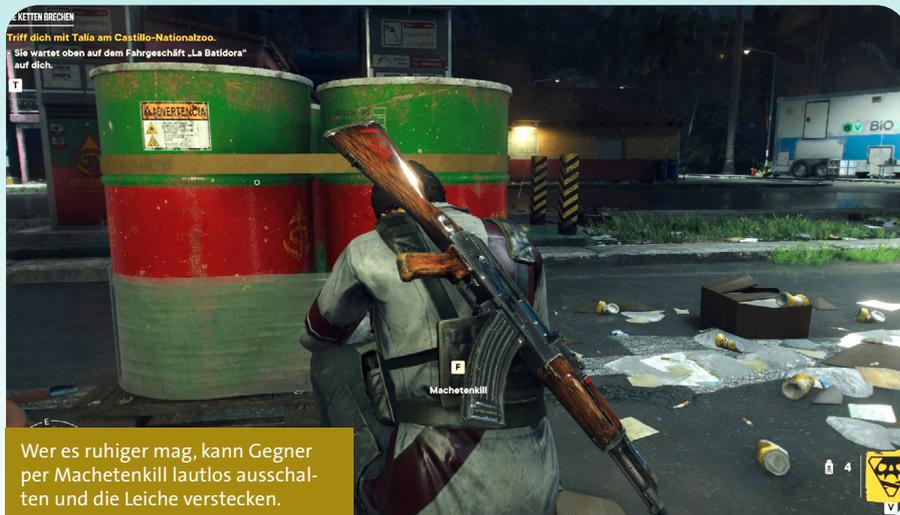
den die bunt gekleideten Jugendlichen direkt daneben, die Plakate besprühen, Likes sammeln und fette Partys feiern. Ubisoft löst diesen Kontrast nie auf, sodass am Ende nur ein zusammengewürfeltes Durcheinander übrigbleibt. Far Cry 6 ist mal abgedrehte Tiktok-Party, mal erschreckendes Kriegsdrama – und nie irgendwas richtig.

Planlos im Krieg

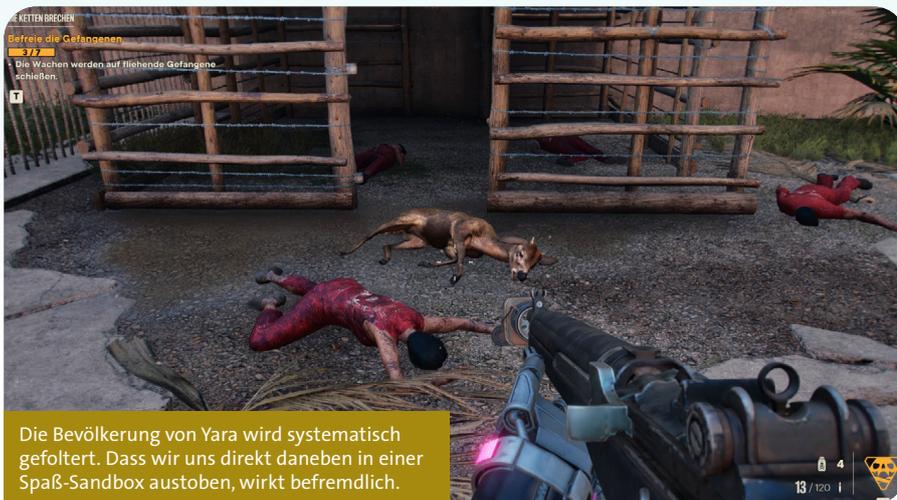
Die sonst auf Deutsch und Englisch hervorragend gesprochenen Dialoge verkommen

deshalb häufig zu einem Fremdschämtheater. Trotzdem gibt es immer wieder Lichtblicke. Zum Beispiel Heldin Dani, die nachvollziehbar menschlich auf den Irrsinn um sich herum reagiert und über den Raketenrucksack lächelt, weil sie als Kind Superheldencomics liebte.

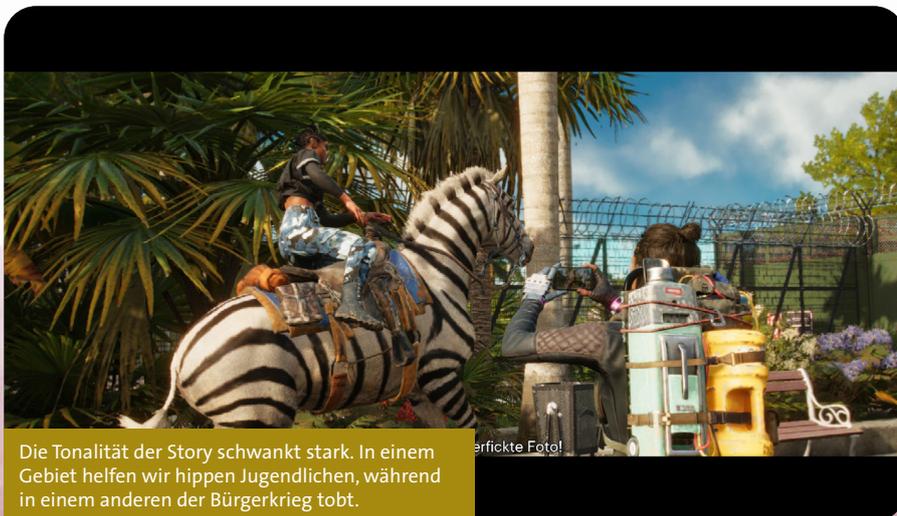
Oder interessante Andeutungen: So ist Libertad-Anführerin Clara eigentlich eine Quasi-Prinzessin aus gutem Hause, und der von Schauspieler Giancarlo Esposito meisterhaft verkörperte Diktator Castillo



DAS ERWARTET EUCH IN DER OPEN WORLD



Die Bevölkerung von Yara wird systematisch gefoltert. Dass wir uns direkt daneben in einer Spaß-Sandbox austoben, wirkt befremdlich.



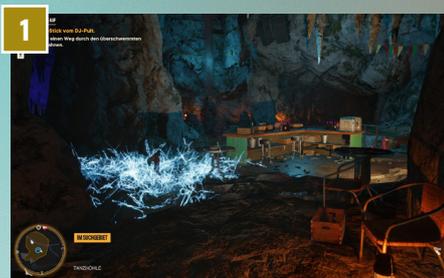
Die Tonalität der Story schwankt stark. In einem Gebiet helfen wir hippen Jugendlichen, während in einem anderen der Bürgerkrieg tobt.

hatte früher mit Rassismus zu kämpfen. Im Laufe des Spiels bröckelt seine vermeintlich ruhige Fassade immer mehr und lässt viele innere Konflikte durchblicken. Das meiste davon wird aber unkommentiert wieder fallen gelassen. Genauso wie die Schrecken des Krieges, was sich kaum verzeihen lässt. Die verunstaltete Frauenleiche ist beinahe nicht vom Vieh zu unterscheiden, das neben ihr auf dem Boden verwest. Wir finden einen höhnisch sachlichen Zettel daneben: »Das Mittel hat eine Fehlgeburt ausgelöst, sie ist verblutet.« Castillo foltert systematisch die Bevölkerung von Yara, um sein Krebsheilmittel Viviro zu testen. Es soll ihn reich machen, während einfache Leute in seinen Gefängnissen verrecken. Hier sterben keine Widerstandskämpfer, sondern Bauern, die zu schwach sind für die Feldarbeit und dann zur Schlachtbank geführt werden.

Es ist eigentlich mutig, solche Gräueltaten zu zeigen, aber in Far Cry 6 ist das nie mehr als Sensation. Grausamer Krieg wird ungeniert direkt neben einer heiteren Uzo-Party-Balgebude inszeniert. Den meisten Spaß habt ihr deshalb, wenn ihr euch ganz auf den spielerischen Teil konzentriert.

(K)Ein Weg für jeden

Bei der Open World lässt sich die Story locker ausklammern. Die bietet für sich schon mehr als genug Spektakel. Wasserfälle donnern an Steilklippen hinab, türkisblaue Flüsse führen an Sandstränden und Palmen vorbei ins Meer. Nebel hängt in den Baum-



1 Bei Schatzsuchen müsst ihr Hinweiszettel entschlüsseln und Rätsel meistern. Wie kommt man hier sicher über das elektrisch aufgeladene Wasser? Als Belohnung gibt es Ressourcen oder einzigartige Ausrüstung.



2 Luftabwehrgeschütze holen euch vom Himmel. Um euch möglichst frei durch die Welt zu bewegen, solltet ihr sie also zerstören. Übernehmen könnt ihr sie nicht, obwohl auch die Gegner Fluggeräte nutzen.



3 Die Geschichten von Yara sind die Nebenmissionen im Spiel und mal unterhaltsam, mal actionreich und mal nachdenklich. Besonders lohnen sich die um die nützlichen Tiergefährten wie den kleinen Chorio hier.



4 Damit ihr auf den Straßen schneller vorankommt, solltet ihr sämtliche Kontrollpunkte befreien. Dazu tötet ihr alle Gegner und fackelt obendrein die Propagandaplakate von Diktator Castillo ab. Obendrauf gibt es noch Ressourcen als Anreiz.



5 In Rebellenlagern warten Missionen, Minispiele, Werkbänke oder über Materialien ausbaubare Stationen, bei denen ihr neue Schnellreisepunkte freikauf, Jagd- und Angelgebiete aufdeckt, euch über Nahrung Boni holt und noch vieles mehr.



6 Bei Hinterhalten und Abfangmissionen (6A, 6B) müsst ihr Lieferungen für die Guerillas sichern. Ihr deckt solche Aufgaben nicht über Türme auf, sondern über herumliegende Karten oder geschwätzige NPCs mit diesem Symbol, die ihr in der Welt findet.



7 In Dörfer und Städte führen uns meist Missionen. Außerdem warten hier Kisten mit Ausrüstung oder Ressourcen.



8 FND-Basen sind schwer bewacht. Nehmen wir sie ein (8B), warten hier in Zukunft Händler mit neuer Ausrüstung auf uns.



9 Jagen oder angeln dürft ihr überall, je nach Gebiet spürt ihr aber unterschiedliche Tiere auf. Die Beute könnt ihr verkaufen.

wipfeln, Wildpferde grasen zwischen Blumen, und an dunklen Höhlenwänden funkeln falsche Sterne. Hier will man sich treiben lassen und erkunden, auch wenn man am Ende oft nur doch wieder auf einen der gleichförmigen Bunker oder Castillos Baukastenlagerhallen voller Gegner stößt.

Missionen packen da schon die größeren Geschütze aus, was die Schauplätze und, na ja, Geschütze angeht. Wir schießen uns zu einem treibenden Soundtrack durch zwei Schiffe, die die Rebellen als Seesperre auf einer kleinen Insel halten, schleichen durch die Luftschächte eines Flughafens, um einen Verbündeten zu retten, oder klettern in einem Zoo über Tierkäfige und lassen Jaguare auf Scharfschützen los, die uns gerade aufs Korn nehmen. Mal müssen wir jemanden in Sicherheit tragen, ein anderes Mal aus einem Keller entkommen, der sich lang-

sam mit rotem Giftgas füllt. Gerade wenn wir am Ende einen von Castillos Kommandanten erledigen sollen, ziehen die Hauptmissionen alle Action-Register.

Ob einfacher Stützpunkt oder fulminantes Gebietsfinale, das Vorgehen bleibt uns überlassen. Wir markieren Gegner, schießen mit Schalldämpfer, deaktivieren Alarmer und Kameras, huschen im hohen Gras vorbei oder verketteten Machetenangriffe, um die Toten anschließend ins Gebüsch zu ziehen. Boni hagelt es dafür nicht mehr – eine willkommene Änderung. Schleichen ist nicht mehr der Königsweg. Werdet ihr entdeckt, könnt ihr nahtlos weitermachen und per Sturmgewehr oder Raketenwerfer eine Schneise der Verwüstung ziehen, um doch noch ans Ziel zu kommen. Kreativität und Spielspaß gehen hier Hand in Hand. Shooter-Profis sollten allerdings darüber nachdenken, die

Kampagne wie bei Dark Souls mit verbundenen Augen und einer Banane als Controller zu spielen. Denn Far Cry 6 ist auf beiden Schwierigkeitsgraden viel zu leicht. Jeder andere Weg als das direkte Durchballern entpuppt sich als unnötig umständlich, langatmig und überflüssig. Wer auf Stealth setzt, braucht einfach nur sehr lange im Vergleich zu jemandem, der zur dicken Knarre greift. Munition liegt ohnehin überall herum, und die KI ist heillos überfordert, sodass sie immer wieder vergisst, uns anzugreifen.

Wird Dani von einem Panzer beschossen, zuckt sie im sogenannten Storymodus nur mäßig beeindruckt zusammen. In der für Shooter-Veteranen empfohlenen Action-Variante hält sie deutlich weniger aus, wer sich zwischendurch fleißig hinter Deckungen heilt, hat aber auch hier keine nennenswerten Probleme als Rambo-Guerilla.

WIE MODIFIZIERT MAN DIE WAFFEN?

Far Cry 6 ist ein Shooter durch und durch. Das beweist das großzügige Waffenarsenal, das uns mit Sturmgewehren, Pistolen, Schrotflinten, Scharfschützengewehren, Bögen oder abgedrehten Impro-Waffen ausstattet, namentlich Flammenwerfer, Nagelpistole oder tödlicher CD-Werfer. Habt ihr ein Schießseisen mal in der Hand, geht der Spaß an den Werkbänken aber erst richtig los:

- Sucht euch eine Werkbank. Dort könnt ihr eure drei Primärwaffen, die Seitenwaffen sowie Impro-Waffen und Supremo-Rucksäcke individuell anpassen – ähnlich wie beim Waffenschmied im Multiplayer von Call of Duty: Modern Warfare.
- Bei der Munition stehen zum Beispiel Weichziel-, Spreng- oder panzerbrechende Kugeln zur Auswahl. Welche ihr wofür braucht, seht ihr auf einer Abbildung an jeder Werkbank oder wenn ihr Gegner per Handy analysiert.
- Alle Standardwaffen lassen sich per Mods mit Perks versehen, die etwa die Geschwindigkeit beim Ziehen und Wegstecken erhöhen.
- Optisch dürft ihr die Schießseisen noch über Sprühdosen-Skins und Talismane aufpeppen. Beides bekommt ihr unterwegs in der Open World oder am Ende eines Einsatzes als Missionsbelohnung.
- Einzigartige Waffen sind gewissermaßen Presets. Hier wurden Mods, Munition und Cosmetics schon eingesetzt und sind nicht veränderbar. Sie teilen allesamt ordentlich Schaden aus und bieten praktische Eigenschaften wie eine enorm hohe Schussfrequenz oder auch Gift- und Feuerschaden. In der Praxis haben wir deshalb fast ausschließlich die besonderen Waffen verwendet, was das eigentlich coole Basteln obsolet machte, wenn man nicht gezielt zum Beispiel einen Schleich-Build wollte und die passende Wumme samt Perk dafür noch nicht zur Hand hatte. In dieser Hinsicht ist Far Cry 6 also ähnlich gelagert wie Deathloop.



Schlaraffenland für Schießwütige

Sich kopfüber in die Schlacht zu stürzen, macht aber so viel Spaß, dass wir die meiste Zeit weder das Schleichen noch den Anspruch vermissen. Denn die Waffenauswahl von Far Cry 6 ist wie eine kunterbunte Süßwaretheke, bei der man am liebsten einmal alles bestellen würde und wie in einer Mischtüte wahllos durcheinander würfelt, was dank Werkbank und Anpassung über Mods und Aufsät-

ze problemlos möglich ist. Die ersetzen gemeinsam mit der Kleidung, an die das Spiel ebenfalls Perks schraubt, komplett den Fähigkeitenbaum. Eine eigentlich clevere Entscheidung, weil wir Dani so viel freier gestalten und umdekorieren dürfen. In der Praxis geht so aber das Gefühl von echtem Fortschritt flöten, weil Chamäleon-Dani ständig die Farben wechselt und alles und nichts sein kann. Wir müssen uns nie festlegen. Deutlich mehr Wucht als unsere Ent-

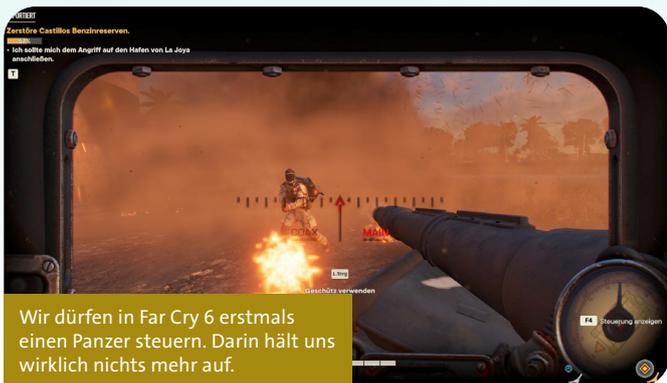




Sogenannte Amigos wie Kroko Guapo hier lenken Feinde ab oder gehen selbst in die Offensive.



Castillo taucht lange nur in Zwischensequenzen auf, die die Beziehung zu seinem Sohn erklären.



Wir dürfen in Far Cry 6 erstmals einen Panzer steuern. Darin hält uns wirklich nichts mehr auf.

scheidungen bringen die Supremo-Rucksäcke mit, die Raketen, Gift oder Feuer auf Gegenseelen entladen. Ebenso die Impro-Waffen, die mit Flammenwerfern, Nagelpistolen, CD-Schleudern, Elektroschockern und mehr zu den spaßigsten Schießweisen zählen, die wir seit langem in einem Shooter erlebt haben. Da kommt das Standardarsenal an Schrotflinten, Scharfschützen- und Sturmgewehren, Pistolen, Raketenwerfern oder Bögen fast etwas verlegen noch obendrauf, es muss sich aber eigentlich nicht verstecken. Aus schnellen Maschinengewehren prasseln die Kugeln nur so auf Gegner ein, während der Lauf in Danis Hand so heiß läuft, dass er glüht. Schrotpatronen reißen Soldaten aus nächster Nähe die Füße weg, und für einen präzisen Kopftreffer aus der Sniper halten wir den Atem an, zack, ein Wachposten sackt in sich zusammen oder ein Heli stürzt ab, weil wir dem Piloten ein drittes Auge verpasst haben.

Aber das Treffer-Feedback hat durchaus seine Schattenseiten – wenn auch weniger als in Far Cry 5. Wenn Dani selbst Feindfeuer einsteckt und die Panzergeschosse links und rechts in den Boden donnern, fühlt sich das ... irgendwie großartig an. Aber je nach Waffe fliegen unsere Kugeln immer noch vermeintlich wirkungslos durch viele Feinde durch, bis ihre Lebensenergie auf null sinkt. Wie bei der Konkurrenz gibt es zwar optische und akustische Hit-Marker, aber die kaschieren nur, dass der Gegner nicht wirklich darauf reagiert, dass ihm gerade eine Sturmgewehrkugel in der Schulter detoniert.

Komfort statt Krawall

Überall nur zu ballern, würde uns aber doch einschränken, denn die offene Welt lässt sich deutlich friedlicher erforschen als noch in den

WIE GUT LÄUFT FAR CRY 6 AUF DEM PC?

Wir spielten Far Cry 6 auf mehreren Systemen: auf einem Gaming-Notebook mit Ryzen 7, RTX 3070 und auf unserem Grafikkartentestsystem mit Ryzen 9 5950X und Radeon RX 6800 XT.

Das Spielerlebnis fällt dabei größtenteils flüssig aus: Auf dem Notebook kommen wir ohne Raytracing mit Ultra-Einstellungen und Full-HD-Auflösung auf konstante 60 bis 70 FPS. Mit aktiviertem Raytracing fällt die Bildrate auf rund 50 FPS ab, weshalb wir die Grafik ein wenig runterschrauben mussten. Auf dem Desktop-PC mit RX 6800 XT erzielten wir vergleichbare Ergebnisse, allerdings unter 4K-Auflösung.

Mit Blick auf die Videospeicherauslastung respektive die Speichervorbelegung kamen wir unter 4K-Auflösung samt HD-Pack und Raytracing auf rund 11.100 MByte, ohne Raytracing auf 9.400 MByte, wenn zusätzlich die hochauflösenden Texturen deaktiviert sind auf 7.500 MByte. Unter Full HD wird der Videospeicher zu maximal 8.900 MByte gefüllt (Ultra-Einstellungen, HD-Texturen und Raytracing aktiviert).

Ruckler, Abstürze oder ähnliche Probleme erlebten wir in ungefähr 40 Spielstunden nicht. Auch die Steuerung mit Maus und Tastatur oder Gamepad funktionierte tadellos – selbst Fahrzeuge steuerten sich auf beide Arten butterweich. Dafür muss aber bei jedem Spielstart zunächst für einige Sekunden der PSO-Cache aufgewärmt werden, und Zwischensequenzen sind aus unerfindlichen Gründen auf im Vergleich zum Rest irritierend stockende 30 FPS limitiert. Außerdem funktionierte auf unserem Test-Notebook das zusätzlich heruntergeladene Paket mit den HD-Texturen nicht und ließ viele Objekte polygonarm und verwaschen erscheinen, was sich auch auf den Screenshots zeigt. Der Entwickler reichte hier die Info nach, dass 16 GByte Video-RAM benötigt würden. In unserem Check lag die maximale Speicherauslastung zwischen 11 und 12 GByte. Nur beim In-Game-Benchmark (4K, HD-Pack, Ultra, Raytracing) kamen wir tatsächlich auf bis zu 15.500 MByte Auslastung.

Und was ist mit Bugs?

Vereinzel begegneten uns auch nervige Bugs, die sich jedoch zum Glück stets mit einem Neustart von Far Cry 6 beheben ließen. Abseits harmloserer Glitches verschwanden teilweise wichtige NPCs oder Quest-Marker, Missionen gingen zwischendurch nicht weiter, oder vertauschte Audiofiles wurden im falschen Moment abgespielt. Weil die Probleme allerdings nicht so häufig auftraten und wir trotzdem jede Mission beenden konnten, sehen wir von einer Abwertung des Spiels ab.



WELCHE AKTIVITÄTEN GIBT ES?

Aus der Open World von Far Cry 6 bläst uns ein ganzes Orchester an Aufgaben entgegen. Ihr baut Rebellenlager auf, sprengt Geschütze weg, erobert Basen oder Kontrollpunkte, plündert Ressourcen, sucht Schätze, erledigt Nebenmissionen, angelt, sammelt Pferde und Fahrzeuge, befreit Geiseln und schickt sie anschließend auf Missionen, sucht Bildchen, um (warum auch immer) verschlossene Truhen damit zu öffnen, und tragt Hahnenkämpfe im Street-Fighter-Stil aus. Richtig gelesen, Ubisoft hat aus Tierquälerei ein Minispiel gemacht.

Auch wenn hier kein Gockel zu Schaden kommt, zeigt das den wenig souveränen Umgang mit problematischen Themen deutlich – mehr dazu lest ihr im Absatz über die Story. Sämtliche Aktivitäten spielen sich aber kurzweilig und Spaßig, weil die Entwickler sie häppchenweise portionieren. Die schiere Fülle erschlägt aber, und durch die fehlende Tiefe wird uns trotz der ganzen Abwechslung schnell langweilig.



Vorgängern. Zum einen greifen euch Soldaten abseits von Sperrgebieten nicht mehr an, wenn ihr die Waffe wegsteckt, und zum anderen verzichten die örtlichen Mungos, Jaguare und Kojoten netterweise darauf, euch wie die Pumas in Montana fast jede Infiltration zu versauen.

Und ihr seid komfortabler unterwegs: Für verwinkelte Waldpfade stehen Pferde neben Autos, Booten, Jetskis, Flugzeugen, Hub-schrauben und mehr zur Verfügung, außerdem dürft ihr euer eigenes Auto jederzeit herbeirufen. Wollt ihr wirklich keine Gefangenen machen und doch wieder schießen, lässt sich per Panzer jedes Problem aus der

Welt schaffen. Selbst den dürft ihr behalten, wenn ihr ihn zu einer Fahrzeugstation kutschiert. Kombiniert mit Schnellreise, Fallschirm und Wingsuit sind euch so keine Grenzen in der Open World gesetzt. Und egal, wo ihr landet, euch erwarten so viele unterschiedliche Aufgaben, dass wir sogar nach 20 Stunden noch auf neue gestoßen sind. Das erzeugt einen gelungenen Spielfluss, der uns immer weitertreibt: Der Stützpunkt geht noch, oh, die Information deckt eine Luftabwehranlage auf, ist sie zerstört, können wir dorthin fliegen, schnell den Heli zur Fahrzeugstation bringen, Ressourcen einsacken, beim Händler gegen neue Waffen

tauschen, ausprobieren, nebenbei eine Geisel befreien und so weiter.

Die alte Open World hat ausgedient

Auch hier gaukelt uns Far Cry 6 aber eine Tiefe vor, die gar nicht da ist. Obwohl wir fleißig Kontrollpunkte befreien, Festungen erobern oder im Rahmen der Story Kommandanten ausschalten, fühlt sich nichts von alledem bedeutsam an. Der Ubisoft-Shooter bombardiert uns ständig mit Neuem, bläst sich durch seine Fülle an Systemen und Features auf bis zum Gehnichts mehr. Fragen wir nach dem Warum und zücken in diesem ku-



MEINUNG

Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Far Cry 6 ist ein durch und durch zahnloses Spiel, das mir nur eine scheinbare spielerische Freiheit gibt. In Wahrheit soll ich mich nur nicht eingeschränkt fühlen. Ich kann alles machen, aber was ich mache, ist völlig egal. Es wartet so oder so immer die nächste Aufgabe auf mich. Nichts hat Gewicht oder Konsequenzen. Einmal soll ich jemanden verschonen, weil er meinen Freiheitskämpfern eine Finanzspritze verpasst. Ich töte ihn trotzdem, aber nichts passiert, niemand kommentiert es, alles geht seinen Gang. Ein anderes Mal soll ich mit einem Hahn Kampfhunde erledigen, dann wieder Karotten ausbuddeln, weil vegane Ernährung die einzig richtige ist – oder ich pfeife drauf und schieße doch einen Hasen. Ich soll fassungslos über die Grausamkeit des Krieges sein, witzige Selfies machen, schleichen, schießen, Waffen aufmotzen, Lager aufbessern, Schätze ausbuddeln, angeln, jagen, Aufstände organisieren, Aufstände niederschlagen, aber nichts davon führt irgendwo hin. Ich finde es lobenswert, wie zugänglich und vielseitig Ubisoft seine Open Worlds gestaltet, dass es Modi für Farbenblinde gibt, einen Storymodus für Anfänger und zig Möglichkeiten, sich zu beschäftigen oder Missionen anzugehen. Aber was dabei am Ende rauskommt, ist vor allem seicht und umfangreich statt eine tiefe Spielerfahrung.

Dabei könnte man die recht einfach über zusätzliche Schwierigkeitsgrade erzeugen, taktisch fordernde Gegner, weniger übermächtige Waffen, besondere Missionen und Herausforderungen oder eine Erzählung, die sich konsequent einer Vision verschreibt wie zum Beispiel den Schrecken des Krieges oder Festival-Party-Quatsch in bunten Klamotten. Beides ist legitim, Ubisoft muss sich nur endlich für eins von beiden entscheiden und akzeptieren, dass sie nicht jeden glücklich machen können.



Die Insel Yara gestaltet sich nicht ganz so abwechslungsreich wie England in AC Valhalla.

gelunden Open-World-Ballon eine Nadel, platzt er einfach: Wir müssen keine Waffen verbessern, weil die einzigartigen Schießbeisen ohnehin alles niedermähen. Damit erübrigt sich auch das Schleichen. Wir brauchen keine Ressourcen, weil wir sie nur für neue Bleispritzen ausgeben können. Oder um unsere Lager zu erweitern, aber die sind ja schon seit zig Stunden auf ihrer Maximalstufe. Dort können wir übrigens unter anderem Mahlzeiten kochen, die uns Boni verleihen, die wir aber nicht brauchen, weil uns Waffen und Ausrüstung damit zukleistern.

Nach knapp 40 Stunden sind wir durch und stöhnen, als uns Far Cry 6 sein Endgame eröffnet: Castillos Soldaten erobern Yara zurück, und wir müssen alles nochmal arbeiten. Uff! Aber bei all unserer Müdigkeit muss man auch anerkennen, dass Ubisoft nur mit der Zeit geht und einen Weg gefunden hat, langlebige Singleplayer-Erlebnisse zu gestalten, die überhaupt nicht so gespielt werden wollen, wie wir es kennen.

Ein Far Cry 6 will keine Storyerfahrung sein, keine Karte, die man von Symbolen befreit. Die Welt soll wachsen, sich wandeln, immer neue Wege und Herausforderungen bieten, die man sich selbst stellt – das beweisen Assassin's Creed Valhalla und die schon jetzt geplante Far-Cry-Roadmap. Wer

Spaß dabei haben will, muss sich auf eine oberflächliche Open-World-Ballerbude einlassen. Als genau die funktioniert Far Cry 6 hervorragend, wenn ihr Basen gemeinsam mit einem Freund im Koop infiltriert, lautlose Runs probiert, Challenges absolviert oder auf möglichst abgedrehte Waffenkombinationen und Gadgets setzt. Aber gräbt man tiefer, will plötzlich nichts mehr so richtig zusammenpassen. Wer Tiefgang bei Story oder Spielmechaniken sucht, wird trotz dieser gewaltigen Feature-Fülle nirgends im wunderschönen Yara fündig werden. ★

FAR CRY 6

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 4460 / Ryzen 3 1200
GTX 960 / AMD RX 460
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 7700 / Ryzen 5 3600X
GTX 1080 / RX VEGA64
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 gute Sprecher und Musik 👍 dicht bewachte Open World 👍 detaillierte Modelle 👍 flüssige Animationen 🚫 viele Baukastenumgebungen

SPIELDESIGN



👍 große Waffenvielfalt 👍 Tüfteln an Werkbänken 👍 abwechslungsreiche Hauptmissionen 👍 Mix aus Schleichen, Ballern und Erkunden 🚫 dumme KI

BALANCE



👍 gelungener Spielfluss 👍 viele Einstellmöglichkeiten 🚫 zu leicht 🚫 nichts fühlt sich bedeutsam an 🚫 auf Dauer fehlende Motivation

ATMOSPHERE / STORY



👍 coole Inszenierung 👍 sympathische Hauptfigur 🚫 Tonalität 🚫 Kriegsverbrechen als Schauwert 🚫 eindimensionale Story und Charaktere

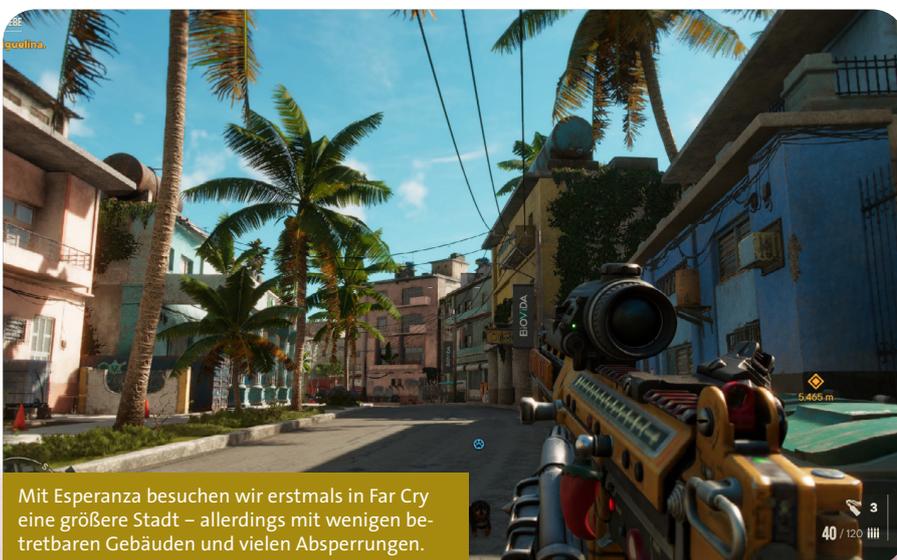
UMFANG



👍 viele Aktivitäten 👍 spaßiges Arsenal an Fahrzeugen 👍 Aufstände als Endgame-Aufgabe 👍 Koop-Modus für zwei Spieler 🚫 viel Spielzeitstreckung

FAZIT

Far Cry 6 ist ein spaßiger Open-World-Shooter mit toller Waffenvielfalt, der sich in seiner eigenen Feature-Fülle verrennt.



Mit Esperanza besuchen wir erstmals in Far Cry eine größere Stadt – allerdings mit wenigen betretbaren Gebäuden und vielen Absperrungen.