

Far Cry 5

DER VERSTEHT-KEINEN-SPASS-PREDIGER

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal** Termin: **27.2.2018**

Schluss mit karibischen Inseln und hohen Bergen, Ubisoft schickt uns ins Herzland Amerikas. Üble Typen gibt's schließlich auch da genug.

Von Markus Schwerdtel

Ah, Montana! Diese endlosen Weiten, die wogenden Graslandschaften mit vorbeiziehenden Büffelherden, die imposanten Felsformationen, die eindrucksvollen Nationalparks und nicht zuletzt die einfachen, aber herzlich-rauen Bewohner – man muss den wild-romantischen US-Bundesstaat einfach

mögen. Wäre da nicht der charismatische, aber komplett durchgeknallte Sektenführer Joseph »Der Vater« Seed. Der terrorisiert in Far Cry 5 mit seinen Schergen von der Endzeit-Sekte »Tor zum Paradies« das eigentlich so friedliche (und fiktive) Hope County. Angeblich bringen seine Anhänger die Erlösung von allen Sünden, in Wahrheit verbreiten sie jedoch mit Zwangstaufern und üblen Foltermethoden Angst und Schrecken. Zumindest so lange, bis ein neuer, junger Sheriff in die Stadt kommt. Und jetzt raten Sie mal, wer dieser junge Sheriff sein könnte.

Madame Sheriff

Das ist neu für die Far-Cry-Reihe: Zu Beginn von Far Cry 5 werden wir uns unseren Helden selber zusammenbauen dürfen. Neben der Hautfarbe können wir vor allem auch das Geschlecht der Spielfigur bestimmen und so auch als weibliche Polizistin Jagd auf Seed





Ubisoft verspricht – und das ist neu für ihre zahlreichen Open-World-Serien – für Far Cry 5 packende Luftkämpfe.

machen. Offenbar haben die Entwickler aus der Kontroverse um Assassin's Creed: Unity ihre Lehren gezogen, damals hatten viele Spieler das Fehlen weiblicher Protagonisten moniert. Nicht zuletzt deshalb gibt es eben jetzt die Möglichkeit, sich als Frau ins amerikanische Abenteuer zu stürzen. Noch steht allerdings nicht fest, ob diese Entscheidung auch spielerische Auswirkungen haben wird, ob zum Beispiel die Sektierer auf Frauen anders reagieren als auf Männer. Zumindest andere Sprüche und Dialogzeilen sollten aber schon drin sein.



Koop-Ketzer

Was mit Far Cry 3 begann, wird mit Far Cry 5 konsequent fortgesetzt: Wer mag, kann den kompletten Shooter mit einem menschlichen Koop-Partner bestreiten. Wie genau das in diesem Fall wichtige »Drop in/Drop out« funktioniert, ist allerdings noch nicht klar, daran hängen immer auch Balancing-Herausforderungen für die Macher. Vermutlich wird das Spiel jedoch den Schwierigkeitsgrad leicht hochdrehen, wenn sich zwei Gesetzeshüter durch Hope County ballern.

Apropos Ballern: Das Waffenarsenal von Far Cry 5 ist eher traditionell. Neben Schrotflinten, Mistgabeln und Raketenwerfern benutzt man alles, was sich eben in einem typischen Haushalt in Montana findet. Unser Favorit ist der Vorschlaghammer, der brachiale Durchsetzungskraft verspricht.

Waffen und Upgrade gibt es bei den wenigen verbliebenen Widerstandskämpfern in Hope County. Da ist zum Beispiel der Pfarrer Jerome Jeffries, der nicht davor zurückschreckt, seine Kirche mit der Schrotflinte vor den übereifrigen Fanatikern zu verteidigen. In seiner Bibel ist angeblich sogar ein Revolver versteckt. Oder die Barkeeperin Mary May Fairgrave, die unter ihrer Theke

neben Schnaps auch schwereres Kampfgerät verkauft, seitdem sie ihre Familie an die Sekte verloren hat.

Fliegende Gatling-Gun

Ein weiterer Helfer ist der Flugzeugmechaniker Nick Rye. Der ist der jüngste Spross einer langen Ahnenreihe von Kampfpiloten, die seit dem Zweiten Weltkrieg für die Luftwaffe fliegen. Eigentlich benutzt er sein treues Wasserflugzeug zur Schädlingsbekämpfung auf den weiten Feldern Montanas. Doch mit angeschraubter Gatling-Gun taugt der Flieger auch für Luftkämpfe. Auch die werden nämlich eine Neuerung in Far Cry 5 sein, bislang gab es in der Serie lediglich Ultraleicht- oder Drachenflieger. Wie ausgefeilt und dynamisch diese Dogfights innerhalb eines Open-World-Spiels werden können, muss sich allerdings noch herausstellen. Nick, Mary May und Jerome sind aber nur einige Beispiele aus einer ganzen Reihe von Charakteren, die sich dem Helden im Kampf gegen Joseph Seed anschließen.

Primal Montana

Als Junge (beziehungsweise Mädchen) vom Land und damit Tierfreund (beziehungsweise

Ostereier-Hasen

Im ersten Gameplaymaterial zu Far Cry 5 versteckt sich ein kleines Easteregg: Auf dem Armaturenbrett des Jeeps klebt eine Rabbid-Wackelkopffigur, schließlich sind die Rabbids mittlerweile so etwas wie das Firmenmaskottchen von Ubisoft. Ob es das auch im fertigen Spiel geben wird, wissen wir natürlich nicht. Vielleicht als Vorbestellerbonus oder Season-Pass-Inhalt?



Versionen und Vorbesteller-Boni

Typisch für Ubisoft wird es von Far Cry 5 mehrere Versionen geben, die durch Verbrauchsgegenstände vor allem den Start ins Spiel erleichtern. Und wie üblich bekommen Vorbesteller dabei mehr oder weniger sinnvolle Boni spendiert.



Inhalt: Far Cry 5, keine Extras
Vorbesteller-Boni: Weltuntergangspaket mit Prepper-Outfit, einem Waffen- und einem Fahrzeugskin, sowie einem zusätzlichen Chaos-Paket voller Verbrauchsgegenstände.
Preis: 60 Euro für PC, 70 Euro für PS4 oder Xbox One



Inhalt: Far Cry 5 plus Big Game Hunter Pack sowie Ace Pilot Pack (beide liefern Outfits sowie Skins für Waffen und Fahrzeuge), zwei Waffen (AR-C Rifle und .44 Magnum), Chaos- und Explosiv-Pakete voller Verbrauchsgegenstände.
Preis: 70 Euro für PC (nur als Download), PS4 oder Xbox One



Inhalt: Far Cry 5 inklusive Season Pass (enthält laut Ubisoft »zusätzliche Geschichten, Inhalte und Ausrüstung«) und den Inhalten der Deluxe Edition.
Preis: 90 Euro für PC (Download) bzw. 100 Euro für PC (DVD), PS4 und Xbox One

se Tierfreundin) darf unser Sheriff ähnlich wie in Far Cry: Primal auch die Fauna für seine Zwecke nutzen. So sollen wir zum Beispiel Hunde, Pumas oder Bären auf unsere Gegner hetzen können. Je nachdem wie realistisch Far Cry 5 werden soll, wären aber auch größere Viecher wie ausgewachsene Büffel denkbar. Wir sind auf jeden Fall schon

gespannt, wie Ubisoft diese Beschwörungsfähigkeiten »erklären« will. Damit es in Montana nicht langweilig wird, verspricht Ubisoft einen Karteneditor. Mit dem lassen sich eigene Schauplätze und Szenarien erschaffen. Dieses Werkzeug soll es sowohl auf PC als auch auf Konsolen geben. Wie mächtig es aber letztlich werden

wird, lässt sich momentan noch nicht sagen. Fest steht auf jeden Fall, dass die Macher mit der Wahl des Szenarios Mut beweisen, wie sich an einem kuriosen Fall aus dem Netz zeigt: Derzeit kursiert in diversen Social-Media-Kanälen eine Petition, die Ubisoft dazu bewegen soll, Far Cry 5 einzustellen. Initiator der Petition ist eine Gruppe, die sich Gamers United nennt, offenbar sind die Mitglieder nicht mit der Darstellung amerikanischer Verhältnisse im Spiel einverstanden. Allerdings darf die Ernsthaftigkeit dieser Petition bezweifelt werden. Vermutlich ist sie einfach nur eine ironische Reaktion auf die Gesellschaftssatire, die Far Cry 5 allen Anzeichen nach werden wird. ★



Als ordentlicher religiöser Fanatiker hat sich Joseph Seed das (wenn auch leicht verfremdete) Kreuz als »Logo« ausgesucht, das uns im Spiel immer wieder begegnen wird.



Für das Spiel werden die Entwickler die endlosen Straßen Montanas etwas verkürzen müssen, sonst wird die Rumfahreerei schnell öde.

Markus Schwerdtel
@kargbier

Zugegeben, ich habe eine Schwäche für irre Sektengruppen. Also als Spiele-Bösewicht, versteht sich, nicht in echt. Denn sie liefern den Story-Autoren viel Freiheit für abseitige Eskapaden und krude Ideologien. Und von all dem scheint es in Far Cry 5 mehr als genug zu geben. Die Geschichte rund um den Fanatiker Joseph Seed und seinen Gottesstaat im ländlichen Montana hat das Potenzial, eine spielbare Satire auf das moderne Amerika zu werden – wenn die Entwickler es schaffen, auf dem schmalen Grat zwischen plumpen Gags und ironischen Anspielungen zu bleiben. Und wenn sie mutig genug sind, potenzielle Spieler zu verprellen, die solche Witzchen gar nicht lustig finden. Mindestens genauso groß ist aber die Spieldesign-Herausforderung. Hoffentlich nehmen sich die Macher in Montreal ein Beispiel an den Spielen ihrer Kollegen, Watch Dogs 2 und Ghost Recon: Wildlands. Noch ein Turm-Eroberungs-Far Cry braucht nämlich niemand.