

Far Cry 5

ROUTINIERTER WAHNSINN

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal** Termin: **27.3.2018**

Ubisoft schickt uns in Far Cry 5 in den Norden der USA, in dem eine gewaltbereite Sekte die Kontrolle über die fiktive Region Hope County übernommen hat. Deputy Fritch hat sich dem Widerstand in den Bergen Montanas angeschlossen und die fast fertige Version von Far Cry 5 angeschaut. Von Manuel Fritsch

Na, wer erinnert sich an dieses schöne Zitat des Bösewichts Vaas Montenegro aus Far Cry 3: »Hab ich dir schon mal gesagt, was die Definition von Wahnsinn ist? Wahnsinn ist, wenn man exakt dieselbe Scheiße immer und immer wieder macht und erwartet, dass sich was ändert.« Was Vaas damals noch nicht wusste: Genau so denken heute viele Spieler über die Open-World-Serie von Ubisoft. Sowohl Far Cry 4 als auch dem Serien-Ableger Far Cry Primal wurden vorgeworfen, im Grunde das gleiche Spiel wie Far Cry 3 zu sein, bei denen lediglich die Optik und das Setting verändert wurden.

Nachdem wir Far Cry 5 bei einem Presse-Event in Paris angespielt haben, wissen wir: Das Ding macht Spaß, aber die Entwickler werden sich mit Sicherheit erneut anhören müssen, lediglich alten Wein in neuen Schläuchen anzubieten. Das heißt nicht, dass Far Cry 5 ein schlechtes Spiel werden wird. Doch wer Innovationen erwartet, wird sie hier nur in den Details entdecken.

Vater der Fanatiker

Mit das Spannendste am Spiel ist eindeutig das erfrischende und fast schon erschreckend aktuelle Setting. Ubisoft schickt uns in den Norden der USA, in den fiktiven US-Landstrich Hope County im Bundesstaat Montana. Dort hat eine schwer bewaffnete und gewaltbereite Sekte um den religiösen Führer »Vater Joseph Seed« die Kontrolle der Region an sich gerissen. Wir fliegen als frisch gebackener Deputy (den wir im nagelneuen Charaktereditor nach unseren Vorstellungen basteln) mit einem U.S. Marshall und einem Haftbefehl für Seed in der Tasche in das Gebiet, um dessen Terrorherrschaft



zu beenden. Wenig überraschend eskaliert dieser Routineeinsatz und unser Hubschrauber wird von fanatischen Kultisten zum Absturz gebracht. Wie es sich für einen Far-Cry-Titel gehört, finden wir auf der Flucht vor den blutrünstigen Anhängern der »Project at Eden's Gate«-Sekte Schutz innerhalb einer Widerstandsbewegung. Die hat sich zum Ziel gesetzt, Joseph Seed und seine gewaltbereite und bis an die Zähne bewaffnete Gefolgschaft zu stoppen. Bis es soweit ist, liegt jedoch einiges an Open-World-Arbeit vor uns. Das riesige Gebiet von Hope County haben sich Faith, John und Jacob Seed, die drei Geschwister des »Vaters«, untereinander aufgeteilt. Selbstredend muss erst diese Sippschaft gestürzt werden, um an Anführer Joseph zu gelangen.

Auf unserer Rebellen-To-do-Liste stehen die serienüblichen Aufgaben: Außenposten erobern, Gefangene befreien oder zufällige Konvois überfallen, um den Kult zu schwächen und die Rebellen zu stärken. Mit jeder gelungenen Aktion und jeder erledigten Nebenmission ziehen wir die Zivilbevölkerung weiter auf die Seite des Widerstandes und erobern so Stück für Stück das Land zurück. Wie gewohnt wird auch unser Charakter reicher an Erfahrung und darf diese in neue Fähigkeiten investieren.

Ausgestattet mit einem riesigen Waffenarsenal, einem Fallschirm, einem Wingsuit und einer Reihe frei verfügbarer Fahrzeuge vom Quadbike bis zur Propellermaschine bietet Hope County wie zu erwarten jede Menge Freiraum zum Experimentieren und Blödsinnmachen. Es ist einfach immer wieder unterhaltsam, mit einem geklauten Hubschrauber das Land von oben zu erkunden, sich waghalsig aus der Maschine zu stürzen und dann inmitten eines feindlichen Lagers



Als Teil der Widerstandsbewegung versuchen wir, das besetzte Gebiet in Montana von der Terrorherrschaft der Seed-Familie zu befreien.

zu landen, um dort mit Raketen- und Flammenwerfer für Chaos zu sorgen. Oder wir schleichen uns alternativ mit dem Scharfschützengewehr durchs Unterholz und erledigen alle Wachposten, ohne einen einzigen Alarm auszulösen.

Kanonen zum Mieten

Ein neues Element in Far Cry 5, das das Spielgefühl zumindest geringfügig verändert, nennt sich »Guns for Hire« (auf Deutsch: »Söldner«). Gerettete NPCs und manche KI-Söldner mit Spezialfähigkeiten lassen sich für ein kleines Entgelt engagieren. Daraufhin begleiten sie uns auf Erkundungstouren und kämpfen aktiv an unserer Seite mit. Zusätzlich können wir unserem Söldnertrupp simple Befehle geben, etwa »positioniere dich dort« oder »greife diese Wache an«. Besonders vorteilhaft: Die klei-

nen Helferlein beleben uns auch wieder, falls wir zu viele Treffer einstecken und zu verbluten drohen.

Dabei sind die Söldner so schlau, dass wir sie nicht babysitten müssen. Fahren wir etwa einfach zum nächsten Einsatzort und warten nicht, bis alle Helfer an Bord sind, schnappen diese sich selbstständig ein Fahrzeug und finden von alleine den Weg dorthin. Wer es ganz bequem mag, kann die KI-Kameraden sogar bitten, als Chauffeur tätig zu werden, und studiert während der Fahrt die Karte auf der Suche nach der nächsten reizvollen Mission.

Wem die NPCs zu wenig reden, der lädt sich über den Online-Koop-Modus einfach einen menschlichen Freund in die laufende Kampagne ein und kann diese fortan komplett als dynamisches Duo bestreiten – oder die Bergwelt nach interessanten Open-



Das Unheil beginnt mit der versuchten Verhaftung des fanatischen Sektenanführers Joseph Seed.



Um die riesige Open World zu erkunden, stehen etliche Vehikeltypen zur Verfügung.

World-Aktivitäten absuchen. Besonderes Highlight, nicht nur zu zweit: Stunt-Missionen, bei denen man sich auf den Spuren des »berühmten« Stuntmans Clutch Nixon an seinen waghalsigen Rekorden versucht. Einziger Wermutstropfen: Der erreichte Fortschritt wird nur beim einladenden Host gespeichert, und nur dieser kann beispielsweise Söldner anheuern oder Missionen annehmen. Geld und Erfahrungspunkte darf der Gast immerhin mit nach Hause nehmen.

Wahnsinnig gute Antagonisten

Mit Vaas aus Far Cry 3 und Pagan Min in Far Cry 4 hat es Ubisoft geschafft, gleichermaßen charmante wie böartige Gegenspieler zu schreiben. Der Sektenführer Joseph Seed wirkte in den bisher gezeigten Szenen und in unserer Anspielsession jedoch in seinem religiösen Fanatismus so besessen und wahnsinnig, dass es Spielern vermutlich schwerfallen wird, auch ihm gegenüber Sympathien entwickeln.

Mit Greg Bryk haben die Entwickler zumindest erneut einen passenden Schauspieler gefunden. Man nimmt Bryks Darbietung fast ab, dass er wirklich eine göttliche Stimme in seinem Kopf hört. Sein Seed, wenn auch unsympathisch, strahlt eine so große Überzeugungskraft aus, dass man es ihm abnimmt, eine so große Menge von Menschen davon zu überzeugen, für ihn und seine Idee zu sterben. Wie auch in den Vorgängerspielen tragen vor allem die englischen Originalstimmen der per Motion Capture aufgenommenen Schauspieler viel zu dieser Glaubwürdigkeit bei. In der deutschen Version wird dieses Niveau trotz professionellen Synchronsprechern nicht ganz erreicht.

Keine Mini-Map und keine Türme

Den Trend zur Abschaffung der Mini-Map, den Ubisoft mit Assassin's Creed Origins losgetreten hat, wird löblicherweise auch in Far Cry 5 konsequent fortgeführt. Farbige Symbole am Bildschirmrand mit einer Entfernungsanzeige zeigen uns nur die grobe Richtung an, in der die aktuelle Mission oder auf der Karte von Hand markierte Punkte liegen. Auch die berüchtigten »Ubisoft-

Türme« gibt es bis auf eine Ausnahme zu Beginn des Spiels nicht mehr. Oben auf dem Turm angekommen wird dieser Umstand sogar von den Entwicklern über einen Funkspruch des Rebellenanführers selbstironisch kommentiert. Dieser erklärt uns süffisant, dass man nun nicht damit rechnen müsse, im ganzen Gebiet ständig auf Funktürme klettern zu müssen.

Im Umkehrschluss bedeutet das: In Far Cry 5 müssen wir die Spielwelt auf eigene Faust erkunden. Dabei hilft uns die zoomba-

re Übersichtskarte, die uns jedoch nicht mit Hunderten von Icons erschlägt, sondern nur die nötigsten und wichtigsten Informationen von Hope County zeigt. Das Entdecken von Jagd- und diesmal auch Angelgebieten funktioniert in Far Cry 5 auf diese Weise deutlich organischer. So erhalten wir im Smalltalk mit Einheimischen regionale Tipps oder entdecken die Gebiete und Besonderheiten der Gegend einfach im Vorbeifahren. Beispielsweise durch Straßenschilder, die auf einen nahen See hinweisen oder vor gefährlichen, streunenden Bären warnen.

Far Cry Zen: Angeln zum Runterkommen

Apropos See: Bekanntermaßen wird jedes Spiel besser, sobald man darin angeln kann. An diese alte Gaming-Weisheit haben sich auch die Entwickler von Far Cry 5 erinnert und dieses Minispiel als neue Open-World-Aktivität eingebunden. Als wir auf der Suche nach einem Außenposten der bis an die Zähne bewaffneten Sektenmiliz die wunderschöne Berglandschaft des virtuellen Montanas durchforsten, entdecken wir auf einmal diesen kleinen, verwunschenen Bergsee. Ein Bär trinkt friedlich am gegenüberliegenden Ufer, die Vögel zwitschern, und uns erfüllt urplötzlich eine innere Ruhe. Wir packen unsere Angel aus und genießen die Natur, den Frieden und die Stille. Aller



Tierische Begleiter wie der Hund Boomer können trainiert und mitgenommen werden.



Straßenschilder statt Mini-Map: Die Erkundung des Gebiets soll sich natürlicher anfühlen.

Ärger darüber, dass die Anhänger des selbst-ernannten Anführers Seed unseren Hub-schrauber zum Absturz brachten, all die Wut über die angsteinflößende Flucht vor der blutrünstigen Meute, all die Schmerzen über die uns zugefügten Wunden in den Kämp-fen; für einen kurzen Moment vergessen wir all das und sind eins mit der Angelschnur.

Leider hält dieser Moment der Stille nicht lange an. Plötzlich fallen Schüsse und wir sehen, wie Sektenmitglieder aus dem ge-suchten Außenposten dem Bär ans Leder wollen. Wir nutzen die Chance, verstecken uns im nächsten Busch und ziehen den Jagdbogen. Die erste Person erliegt der bru-talen Kraft des Bären. In der Zwischenzeit zielen wir auf den Kopf des zweiten Jägers und halten für einen Moment die Luft an. Der Pfeil trifft und der Gegner sackt in sich zusammen. Den angeschlagenen Bären erle-gen wir daraufhin mit ein paar weiteren Schüssen aus sicherer Entfernung. Schließ-lich lässt sich das Fell gut verkaufen oder – typisch Far Cry – zum Herstellen von Ausrüs-tungsgegenständen nutzen – und die Munition der zwei Jäger stecken wir auch

ein, weit kann das Lager nicht entfernt sein. Kenner der Vorgängerspiele merken sofort: Bis auf die Worte »Montana« und »Angeln« würde der obere Abschnitt auch das Spiel-geschehen im Himalaya-Gebirge von Far Cry 4 oder eine Szene aus dem steinzeitlichen Primal-Serienableger gut beschreiben. Far Cry 5 bleibt den Stärken der Reihe treu und wagt – so zumindest unser Eindruck nach der mehrstündigen Anspielsession – hier keine Experimente. Auf die bewährte Mi-schung aus packend inszenierten Storymis-sionen mit prägnanten Charakteren und ei-ner riesigen Open World zum freien Erkunden scheint man sich auch dieses Mal zu verlassen. Das fällt gerade im Vergleich mit den starken Veränderungen innerhalb der Assassin's-Creed-Reihe auf, die mit Ori-gins letztes Jahr eingeführt wurden.

Keine Experimente

Ob diese Zurückhaltung der Entwickler schließlich von Setting und Story ausgegli-chen wird, lässt sich erst sagen, wenn wir mehr von der Kampagne gespielt haben. Si-cher ist: Wer die bisherigen Far-Cry-Spiele

mag und keine großen Veränderungen er-wartet, der wird auch in den Bergen Montana auf seine Kosten kommen.

Allzu lange warten müssen wir nicht mehr. Far Cry 5 erscheint am 27. März 2018 für den PC, die PlayStation 4 und die Xbox One – und soll ohne Lootboxen auskommen. Neben im Spiel verdientem Geld wird es aller-dings auch eine zweite, optionale Echtgeld-Währung geben. Auf Nachfrage bei Ubisoft wurde uns bestätigt: Es wird keine Ingame-Gegenstände hinter einer Paywall geben. Alle Inhalte des Spiels können ohne Mikrotransaktionen rein über Gameplay er-reicht werden. Ein Season Pass mit drei DLCs (mit teils sehr abgedrehten Settings, die alle nicht in Montana spielen) wurde be-reits offiziell angekündigt.

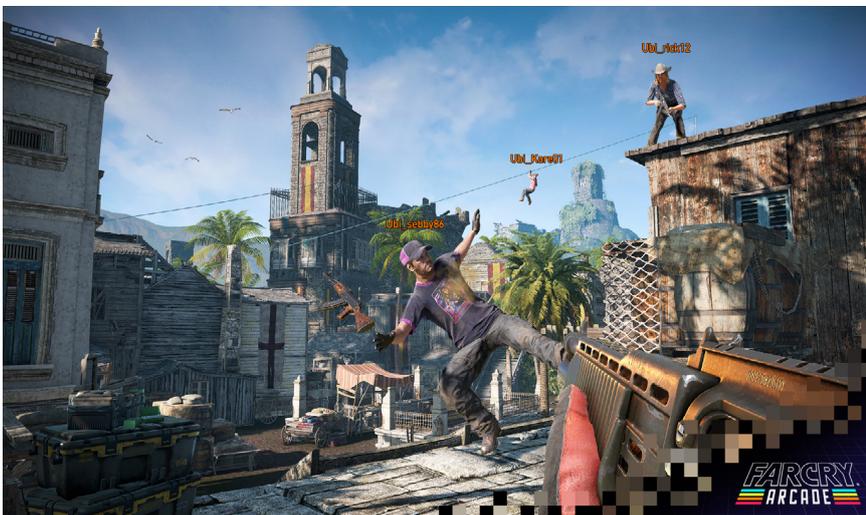
Außerdem liegt dem Season Pass noch ein Goodie bei: PC-Spieler erhalten zusätz-lich die normale PC-Version von Far Cry 3 von 2012, Besitzer einer PS4 oder Xbox One eine für aktuelle Konsolen angepasste »Classic Edition«. Das Konsolen-Remaster basiert auf der PC-Version, Besitzer der Ori-ginalversion verpassen also nichts. ★

Far Cry Arcade

Der Multiplayer-Modus in Far Cry 5 wird unter dem Namen Far Cry Arcade als separater Mo-dus angeboten. Dort stehen klassische PvP-Modi wie Team Deathmatch und Co. auf speziel-len Multiplayer-Karten zur Verfügung.

Doch der Arcade-Bereich wird auch für Singleplayer-Fans interessant: Mit Hilfe eines Leveleditors wird es der Community ermöglicht, eigene, vom Hauptspiel komplett losgelöste Levels zu erstellen und diese über die Ubisoft-Server weltweit anzubieten. Per Ingame-Browser lassen sich dann neue Levels nach Kategorien sortieren, herunterladen und nach dem Spielen bewerten. Laut Aussagen der Entwickler stehen sämtliche Inhalte aller Far-Cry-Spiele (ab Far Cry 3) und sogar Modelle aus Assassin's Creed und Watch Dogs im Editor zur Verfügung. Modder dürfen im Editor auch kleine KI-Routinen schreiben, was mit etwas Kreativität bei der Gestal-tung der Levels zu einigen interessanten Ergebnissen führen dürfte. Den Editor konnten wir allerdings noch nicht selbst ausprobieren.

Ein Beispiel, wie stark sich diese von Usern generierten Inhalte vom Hauptspiel entfernen können: In einem von zwei auf dem Event anspielbaren Levels war die Aufgabe, aus einem verlassenem Herrenhaus zu flüchten, bei dem jeder Raum mit veränderten Voraussetzungen für Überraschungen sorgte. In einem Zimmer gab es keine Schwerkraft und der Ausgang be-fand sich an der Decke, im nächsten Moment führte eine Leiter ins Dachgeschoss, das kom-plett unter Wasser stand. Durch diese Unsicherheit und die optische Ausgestaltung mit bluti-gen Opferaltaren und stimmungsvollen Lichteffekten entfachte der Level eine gruselige Horror-Atmosphäre, die gänzlich ohne Waffen und Gegner auskam.



Im separaten Multiplayer-Modus namens Far Cry Arcade stehen auf speziellen Maps klassische PvP-Modi wie Team Deathmatch zur Verfügung.



Manuel Fritsch
@manuspielt

Ja, Far Cry bleibt Far Cry. Nach den ersten gespielten Stunden stört es mich jedoch weniger als erwartet, dass sich der fünfte Serienteil nicht großartig anders als seine Vorgänger anfühlt. Far Cry 5 verspricht die positiven Aspekte konsequent auszubauen und im Detail zu verbessern, die mich auch bisher in der Open-World-Serie bei Laune gehalten haben. Ich freue mich, erneut gegen charismatische Bösewichter zu kämp-fen, schleichend feindliche Camps einzu-nehmen und zwischendurch Blödsinn auf dem Open-World-Spielplatz zu veranstal-ten. Vor allem, da nun endlich die komplet-te Story-Kampagne im Koop-Modus bestrit-ten werden kann.

Am besten finde ich jedoch das erfrischen-de und unverbrauchte Setting, das erschre-ckend realistisch wirkt. Ein Spiel, bei dem ich im Norden Amerikas von einer religiösen Sektenmiliz gejagt werde, die durch das Grundrecht auf Waffenbesitz einen kom-pletten Landstrich für sich einnimmt, wäh-rend in den echten USA hitzige Debatten um die fast täglichen Amokläufe geführt werden? Ein Spiel, bei dem ein wahnsinniger Sektenführer Hunderte von Menschen mit Lügen und Manipulationen um sich sammelt, während in den echten USA ein Ex-TV-Dampfplauderer als Präsident ernst-haft den Bau einer Mauer an der Grenze zu Mexiko plant?

Ich bin sehr gespannt darauf, wie das Spiel die brisanten Themen Glaube, Religion und bewaffneter Widerstand behandeln und hoffentlich auch kommentieren wird.