

## Far Cry 5

## KULT GEHT ANDERS

Genre: Ego-Shooter Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft** Termin: **27.3.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

## Far Cry 5 überrascht mit seinem Szenario, aber auch damit, wie wenig es daraus macht.

Von Dimitry Halley

Über Kulte, Sekten und Gehirnwäsche lassen sich so viele wichtige Geschichten erzählen. Wie verlockend charismatische Anführer sein können, wenn man im Alltag einfach keine Glückseligkeit findet. Erzählungen darüber, wie sich eine vermeintlich harmlose Gruppe von Gläubigen Schritt für Schritt in jede Pore des Lebens drängt.

Im Interview erzählt uns Kultismus-Experte Rick Ross (nicht der Rapper) beispielsweise von der Colonia Dignidad: Eine deutschstämmige, befestigte Siedlung in Chile, in der über Jahrzehnte Menschen misshandelt wurden. Derselbe Rick Ross fungiert als Berater für die Entwickler von Far Cry 5. Aber was macht Far Cry 5 aus diesem Thema? Genetisch hochgezüchtete Mörderwölfe, wilde Verfolgungsjagden und Zombies! Also nicht von der untoten Sorte, sondern Drogenopfer, die im Spiel als hirntot deklariert werden

und aus reinem Instinkt auf den Spieler zu rennen. Man muss sie mehrfach töten, kann sie kurioserweise auch mit kleinen Fleischködern auf andere Leute hetzen. Far Cry 5 ist die Michael-Bay-Variante einer Beschäftigung mit dem Thema Kultismus. Hier und da erkennt man gute Ansätze, im großen Ganzen blicken wir auf eine Fassade, hinter der sich das übliche Open-World-Allerlei älterer Serienteile verbirgt. Aber hey, vielleicht macht das ja wenigstens spielerisch Spaß.

### Shooter dürfen dumm sein

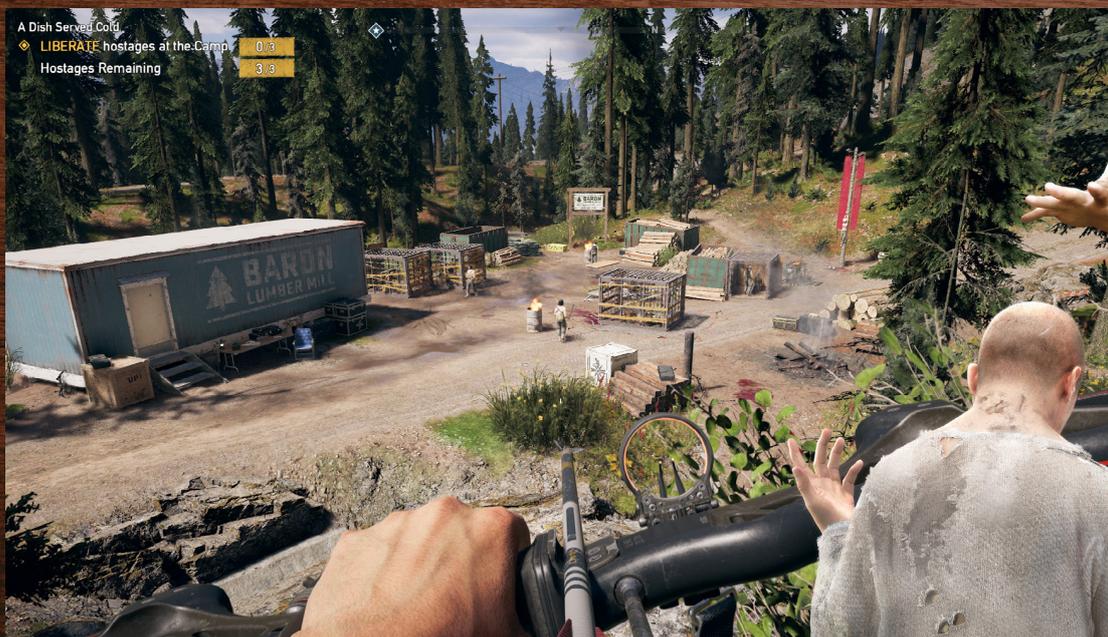
Jetzt kann man natürlich einwerfen: »Was erwartet ihr denn für eine tiefgründige Story in einem Open-World-Shooter? Wenn die spielmechanische Grundidee von Far Cry 5 darin besteht, Hunderte Hillbillies im fiktiven US-amerikanischen Hope County mit der Kalaschnikow zu durchsieben, dann liegt eine Story im Steven-Seagal-Kaliber natürlich näher als Carl Jungs Tiefenpsychologie. Nur weckt Far Cry 5 eben seit Monaten eine andere Erwartungshaltung. Terrorismus aus den USA. Religiöser Fanatismus. Überstei-

gerter Patriotismus. Producer Dan Hay konstatierte zur E3 2017, Spiele seien reif genug, um solche Themen genauso zu kommentieren wie Filme und Bücher. Diese Messlatte schreibt sich Far Cry 5 auf die Packung und verschleudert immenses Potenzial.

Denn die Rahmenhandlung klingt wirklich spannend: Der charismatische Joseph Seed hat mitten in Montana eine Glaubensgemeinschaft um sich geschart, die sich auf eine Art heiligen Krieg gegen den Rest der Welt vorbereitet. Sein Bruder Jacob Seed hebt zu diesem Zweck eine Armee aus Jüngern aus, die durch Gehirnwäsche zu Soldaten gemacht werden. Schwester Faith Seed nutzt Drogen, um die Arbeiter gefügig zu halten. Und der jüngste Bruder John Seed kümmert sich um den Schein juristischer Legalität. Eine schrecklich nette Familie.

### Erst mal Klamotten shoppen

Als Spieler schlüpft man wahlweise in die Rolle einer jungen Polizistin oder eines jungen Polizisten,



In vielen Missionen lassen sich optional Geiseln befreien. Wer lautstark losballert, riskiert die Hinrichtung der Gefangenen.



## Far Cry Arcade

Far Cry 5 bietet einen ziemlich üppigen Leveleditor, den man an unzähligen Stellen in der Spielwelt oder übers Hauptmenü aufrufen kann. Innerhalb dieser sogenannten Far Cry Arcade kann man Missionen von anderen Spielern oder von Ubisoft herunterladen, allein oder mit einem Kollegen spielen. Auch einen PvP-Multiplayer soll man hier finden. Dieses Feature können wir allerdings erst nach Release ausgiebig testen, die ersten (von Ubisoft bereitgestellten) Missionen zeugen aber durchaus von Kreativität. Beispielsweise muss man durch ein physikalisch unmögliches Irrenhaus schleichen. Das erinnert an »Alice im Wunderland«. Oder Constantines Villa in Dark Project.

von allen schlicht Rook genannt (als Abkürzung für Rookie). In einem sehr zweckmäßigen Charaktereditor pickt man sich noch eine Lieblingsfrisur heraus, kleidet die Figur ein, und los geht die Tour nach Hope County.

Das Ziel: Joseph Seed und seine Sippe zu verhaften. Dabei geht natürlich einiges schief, der eigene Trupp aus US-Marshals gerät unter Beschuss und man endet allein in der offenen Spielwelt. Vor uns liegt eine knapp 30-stündige Reise, Rook findet neue Verbündete, sammelt Kollegen ein und kämpft sich durch drei Gebiete, die jeweils Jacob, John und Faith Seed gehören. Während man die Landschaften sukzessive von bösen Kultisten befreit, findet das Spiel knapp ein Dutzend Mal irgendeinen Grund, Rook bewusstlos werden zu lassen (mal Drogen, mal Betäubungspfeile, mal Gehirnwäsche). Dann erwachen wir bei einem der Seed-Geschwister und dürfen uns Dialoge mit den Schurken anhören, die wie Malen nach Far-Cry-Zahlen wirken: Wie Vaas Montenegro aus Far Cry 3 und Pagan Min aus Far Cry 4 sprechen die Seed-Schurken immer wieder ruhig, fast schon freundlich mit uns. Und dann gibt's am Ende eine Pointe, die zeigen soll, wie böse diese Familie ist.

### Mehr Schein als Sein

Diese Szenen mögen schockieren, wenn man noch nie ein Far Cry gespielt hat, aber hinter Joseph Seeds »Ich töte Babys«-Fassade steckt eigentlich nur hohles Gewäsch. Bis zum Ende gewinnt die Sektenbewegung kaum an Substanz – und auch wenn's einen schockierenden Twist gibt, macht das den Weg bis zum Finale und Josephs Seeds Persönlichkeit nicht interessanter. Zumal unsere eigene Figur komplett stumm bleibt.

Die NPCs, die man trifft, torpedieren Rook dafür mit belanglosen Sprüchen. Zu den Highlights gehören da bereits schräge Vögel wie Senatorenkandidat Hurk Drubman Sr., der sich unter dem Motto »Make Hope County Great Again« mit einer Kanonade von Redneck-Sprüchen und Anti-Obama-Slogans zur Karikatur aufschwingt. Kleine Randnotiz: Dabei handelt es sich um den Vater von Hurk aus Far Cry 3 und 4, der auch in Teil 5 als Buddy für Rook zur Verfügung steht.



Im Lauf der Kampagne werden wir knapp ein Dutzend Mal entführt, meist nur für eine Cutscene.



Angels sind hirntote Sektierer, die in Horden auf uns losstürmen. Fast wie Zombies.

Die meisten Interaktionen mit den Bewohnern Hope Countys bleiben aber Hintergrundrauschen, das man schnell vergisst. Außerdem werden die wichtigeren Figuren aus Rooks Team tatsächlich mehrfach durch den mehr oder weniger gleichen Plot-Twist (Stichwort: Gehirnwäsche) getrieben. Gäh.

Aber hey, so kann man das Gebabbel wenigstens guten Gewissens hinter sich lassen und die Natur erkunden. Denn in Hope County gibt's viel zu sehen.

### Sagenhaft schön

Far Cry 5 ist ein wunderschönes Spiel. So unsinnig die Gespräche oft auch wirken mögen, so famos wurden die Zwischensequenzen in Szene gesetzt. Besonders die drogeninduzierten Passagen mit Faith Seed erreichen ein künstlerisches Geschick, das einem die Kinnlade herunterklappen lässt.

Lediglich die deutsche Synchro lässt hörbar zu wünschen übrig, weil sie zu bemüht betont und mit unzähligen Schimpfwort-Tiraden kaschieren will, dass sie einfach nicht die richtigen Töne des US-Szenarios trifft. Wie bei GTA profitiert die Atmosphäre von Far Cry 5 massiv von der Original-Tonspur. Wir empfehlen die englische Synchronisation mit deutschen Untertiteln. So kann man

ohne sprachliche Irritation in diese unglaublich atmosphärischen US-Landschaften eintauchen. Wie bei Far Cry Primal finden sich in Teil 5 hinter jedem Hügel fantastische Panoramen. Sowohl bei Tag, als auch bei Nacht entstehen überzeugende Lichtstimmungen, man verliert sich förmlich in der Natur, überall rascheln Tiere durchs Unterholz, Flüsse ziehen sich glaubhaft durchs Land, Berge wollen erklimmen werden. Im Norden von Hope County besteigen wir hohe Berge, im Osten durchstreift Rook dichte Wälder und Flusstäler und im Südwesten finden sich größere Siedlungen, Kornfelder sowie abgelegene Bundesstraßen. Diese unterschiedlichen Landschaftstypen bringen übrigens auch abwechslungsreiche spielerische Herausforderungen mit sich. Im Norden wird geklettert, im Süden geflogen und im Osten verbrennen wir Drogenplantagen.

### Far Cry bleibt Far Cry

Dass wir das Gameplay hier im Test so weit hintenanstellen, liegt schlicht daran, dass es dort die wenigsten Neuerungen gibt. Far Cry bleibt Far Cry. Rook erkundet die Open World, führt ein üppiges Arsenal von Knarren, Knüppeln und Sprengstoffen mit sich und klappert in bester Ubisoft-Formel-Ma-



**Dimitry Halley**  
@dimi\_halley

In den letzten Jahren neigen Ubisoft-Spiele dazu, miese Geschichten zu erzählen, das jedoch mit gelungenem Gameplay zu kompensieren. Niemand spielt Wildlands für sein Ensemble aus Klischee-Bösewichten. Und die Dialoge von The Division bleiben auch nach zwei Jahren kontinuierlicher Patches eine milde Katastrophe. Bei Far Cry 4 war das noch anders. Hier trumpfte vor allem die Geschichte um Pagan Min und Ajay in einem ansonsten recht formelhaften Shooter-Gameplay, das sich seit 2012 kaum weiterentwickelt. Und genau hier enttäuscht mich Far Cry 5 gewaltig. Ich war so neugierig nach all den Worten der Entwickler – das Ergebnis ist eine stumpfe Ballerbude, deren Story vor allem Schockeffekte anpeilt, statt sich Mühe mit einem Skript zu geben. Wäre analog zu diesem Story-Schwund wenigstens das Gameplay verbessert worden, hätte ich Far Cry 5 immer noch ins Herz schließen können. Ja, Far Cry 5 hat mir Spaß gemacht, einfach weil's Ego-Shooter mit Open World selten gibt. Trotzdem bleibt der Vorgänger das bessere Spiel. Und das will keine Fortsetzung gerne hören.

nier Hotspots auf der Weltkarte ab. Mal müssen Festungen befreit werden, mal sprengen wir Drogenschreine in die Luft, an anderer Stelle sammelt man Schätze ein. Immerhin hat man sich an den richtigen Stellen von Assassin's Creed: Origins inspirieren lassen: Die meisten Tätigkeiten in der Welt sind jetzt an Haupt- oder Nebenquests gekoppelt, es



Far Cry 5 verzichtet auf eine Minimap und blendet dynamisch HUD-Elemente ein und aus.

gibt sehr wenig Sammel- und Crafting-Kram – und auch keine Türme zu erklimmen. Am Wegesrand kommt es zudem immer mal wieder zu dynamischen kleinen Aufgäben: Rook befreit Trucks mit Geiseln, zerstört Trucks mit Drogen oder entert Trucks mit wertvoller Munition. Zum Zeitvertrieb gibt's ein nettes Angel-Minispiel. Oder wir jagen Tiere, um deren Felle zu verkaufen. Egal, wofür wir uns entscheiden: Quests, Befreiungen, kaputte Trucks und Co. erhöhen unser Ruf-Level in den drei großen Regionen und schalten nach und nach neue Zwischensequenzen und Aufträge frei. Ist die Rufleiste voll, gibt's ein großes Finale inklusive Bosskampf. Eine der coolsten Beschäftigungen im Spiel hat lustigerweise gar nichts mit Schießen zu tun: Das Erklimmen von Bergen auf der Suche nach Schätzen macht (auch dank der tollen Landschaften) richtig viel Spaß. Mit dem Greifhaken schwingen wir uns über Abgründe, balancieren auf herabgestürzten Holzstämmen, blicken ängstlich in die Tiefe – toll!

#### Wildlands lässt grüßen

Die vielen Haupt- und Nebenmissionen von Far Cry 5 spielen sich indes recht ähnlich. Das hat Vor- und Nachteile. Die gute Seite:

Selbst kleine Nebenmissionen werden durch Zwischensequenzen und Gespräche eingeleitet, wirken »wertiger« als die Sidequests vieler anderer Open-World-Spiele. Die Kehrseite: Wie bei Wildlands stößt man auf sehr viel Gleichförmigkeit. Ballere hier zehn Gegner weg, erobere dort eine Festung, besorg drei Grizzly-Felle, verteidige einen Punkt auf der Karte, verfolge Kultisten mit dem Auto. Damit deckt man im Prinzip das Spektrum von Far Cry 5 ab. Die Gegner sortieren sich nach dem Grad ihrer Panzerung, außerdem gibt's Scharfschützen, feindliche Wölfe und Drogen-Zombies.

Wer will, kann viele Aufgaben auch schleichend erledigen. Das Stealth-System der Vorgänger kehrt zurück – Rook erledigt unaachtsame Gegner mit Bogen oder Nahkampf-Takedown. Das funktioniert und macht auch Spaß, ganz generell ist spielerische Freiheit ja meist eine tolle Sache.

Apropos »funktionieren«: Dass man in einem Shooter häufig, ähm, schießen muss, um eine Mission zu erledigen, ist ja an sich nicht verkehrt. Gerade bei Wildlands wurde die Gleichförmigkeit dadurch abgeschwächt, dass das Shooter-Gameplay so gelungen war. Bei Far Cry 5 sieht das allerdings ein bisschen anders aus. Das Schuss- und Treffergefühl der Waffen fällt nämlich ziemlich mau aus. Häufig wissen wir gar nicht, ob unsere Schüsse überhaupt ihr Ziel gefunden haben, weil die Kugeln ohne jeden Aufschlag durch Feinde fliegen. Gerade die dick gepanzerten Kultisten schlucken Magazin für Magazin, ohne dass es physisch oder durch Soundeffekte Treffermarkierungen gibt. Und man kann nur raten, wann man einen Drogenzombie wirklich umgebracht hat. Die Kerle stehen häufig wieder auf.

Ein paar Ausnahmen gibt es: Kopfschüsse mit Pfeil und Bogen schleudern Gegner spürbar nach hinten. Einmal haben wir sogar per Pfeil einen Helikopter-Schützen ausgeschaltet. Da wäre sogar Rambo neidisch. Und C4-Explosionen sorgen für einen wirklich beeindruckenden Rumms im Kultisten-Karton. Aber unterm Strich fühlen sich die Gefechte alles andere als satt an. In einem



Diese Traumsequenz müssen wir mehrmals bestreiten, obwohl sich spielerisch fast nichts ändert.

## Nimm zwei

Far Cry 5 bietet einen optionalen Koop, in dem ein Spieler der Sitzung seines Kumpels beitreten kann. Gemeinsam macht die Reise durch Hope County deutlich mehr Spaß. Allerdings bremsen das Zusammenspiel einige Widrigkeiten: Man darf sich in der Open World nie zu weit voneinander entfernen. Schnellreise gibt's nur für den Host. Und der Missionsfortschritt wird anders als bei Ghost Recon: Wildlands ebenfalls nur für den Host gespeichert. Der Koop-Partner behält indes lediglich seine verdienten Perk-Punkte und Waffen. Koop-Kumpels sollten also auf jeden Fall das gesamte Spiel zusammen zocken, sonst muss der Nicht-Host Missionen doppelt angehen.

Scharfschützenduell wussten wir zum Beispiel häufig nicht, was uns jetzt eigentlich verletzt, weil es quasi kein Einschlag-Gefühl gibt. War's der Schütze? Oder der Wolf, der uns gerade am Bein rumkaut?

### Die Höhen und Tiefen der KI

Die Ballereien unterhalten durchaus – gerade wegen der üppigen Waffenauswahl. Far Cry war schon immer ein Mix aus mehreren Spielelementen, zwischen denen man frei wählen kann: Ein Dschungelkrieger, der durch eine feindliche Open World schleicht und mit diversen Mitteln für Unruhe sorgt. Dieser Kern bleibt erhalten und funktioniert.

Auf dem PC profitiert das Waffen-Handling außerdem vom manuellen Zielen mit der Maus. So sehr, dass manche Konfrontationen gelegentlich fast schon zu leicht werden, selbst auf dem höchsten der drei Härtegrade, weil die Platzierungen der Gegner eher auf das trägere Aiming der Konsolenfassungen ausgelegt scheinen. Doch selbst mit Maus und Tastatur erreicht das Schießen lange nicht die Qualität eines Wolfenstein: The New Order. Die KI hilft da nur bedingt, denn die NPCs von Hope County leiden unter starken Intelligenzschwankungen. Höhepunkt sind hier Rooks Begleiter: Durch Quests sorgen wir dafür, dass sich Leute unserer Sache anschließen. Assassinin Jess, Helikopterpilotin Adeleide, Bazooka-Dumpfbacke Hurk – von Piloten, über Schützen bis hin zu gezähmten Grizzly-Bären können wir jederzeit Begleiter an unsere Seite rufen und auf Ziele ansetzen. Häufig funktioniert das gut. Gemeinsam mit der flinken Jess schalten wir ein ganzes Lager mit Pfeil und Bogen aus. Oder wir rufen Luftunterstützung, um eine Straßenblockade zu zerstören. Hier verbirgt sich ein enorm unterhaltsames Chaospotenzial. Per Greifhaken können wir uns sogar in einen Helikopter ziehen und selbst das Steuer übernehmen. An anderer Stelle versagt die KI dafür komplett.

Wenn wir zum Beispiel in einem Haus mit einem Auftraggeber quatschen und draußen ein Kultistenauto vorbeifährt, gibt's einen mentalen Totalausfall. Die NPCs laufen krei-



Nebenmissionen zahlen sich aus. Für dieses Rennen bekommen wir ein Premium-Quad-Bike.

schend rum, befinden sich im Konfliktmodus und sind für lange Zeit nicht ansprechbar. Das nervt! Auch die Gegner haben so ihre Probleme: Mal suchen sie vor unserer Nase Deckung, rennen wie Schafe in unsere Schrotflinte oder sehen uns nicht, obwohl wir zwei Meter neben ihnen stehen. Diese Fehler passieren nicht am laufenden Band, gehen uns aber auf den Keks.

Mit dem Fähigkeitsbaum lassen sich diese Spaßschwankungen ein Stück weit eindämmen. Hier levelt man regelmäßig durch erledigte Aufgaben oder Challenges (Töte 100 Gegner) auf und verteilt Skill-Punkte. Zu den nützlicheren Fertigkeiten gehört beispielsweise die Möglichkeit, per Schnellreise in der Luft zu spawnen und per Wingsuit über die halbe Karte zu gleiten. Viele Skills fallen aber in die Kategorien »Mehr Munition«, »Mehr Lebensenergie« und »Mehr Beute«. Nicht aufregend, aber hilfreich.

### Ein gelungener Shooter?

Ein Highlight zum Schluss: Neben dem Helikopter gibt's auch ein Flugzeug, mit dem wir durch die Lüfte donnern. Und wo Fahrzeuge auf dem Boden im Dickicht des Waldes schnell mal versagen, macht das Fliegen über Hope County unheimlich viel Spaß. In Dogfights steuern sich die Maschinen präzise, die Geschütze fühlen sich wuchtig an. Wir hätten uns umso mehr gewünscht, dass Flugzeuge häufiger zum Einsatz kommen.

Aber wir hätten uns ohnehin viel gewünscht für Far Cry 5. Ist das Spiel deshalb ein misslungener Shooter? Nein, trotz aller Kritik kann man als Genre-Fan in den Weiten

### KEIN PAY2WIN

Far Cry 5 bietet Mikrotransaktionen, man kann also gegen Geld Ingame-Gegenstände erwerben. Deshalb haben wir geprüft, ob sich dadurch spielerische Vorteile ergeben, die gemäß unserer Wertungsrichtlinien eine Pay2Win-Abwertung rechtfertigen. Far Cry 5 bietet kosmetische Gegenstände für echtes Geld, also Klamotten oder bestimmte Waffenskins. Außerdem kann man bereits früh an starke Waffen oder bewaffnete Fahrzeuge gelangen. Allerdings lassen sich alle verfügbaren Sachen schnell durch Ingame-Währung erspielen. Man ist also in keinerlei Hinsicht auf den Echtgeld-Shop angewiesen. Wir sehen deshalb von einer Abwertung ab.

Hope Countys viel Freude haben. Nur erreicht Far Cry 5 ohne die Story-Klasse von Teil drei oder vier und aufgrund diverser Probleme einfach nicht mehr das Niveau, das man sich als Fan der Vorgänger wünscht. Abseits der Grafik gibt's eigentlich keine Kategorie, in der das Spiel brilliert. Klar, als Ego-Shooter mit Open World bietet Far Cry 5 aktuell einen Gameplay-Mix, den kaum ein anderes Spiel bedient. Aber um rundum zu überzeugen, bräuchten die Kultisten von Hope County ein stärkeres Manifest. ★

## FAR CRY 5

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 2400 / FX-6300  
Geforce GTX 670 / Radeon R9 270  
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i7 4770 / Ryzen R5 1600  
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290X  
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



unbelieblich tolle Landschaften unzählige Details der US-Kultur toll inszenierte Zwischensequenzen gelungener Soundtrack atmosphärische Lichtstimmungen

### SPIELDESIGN



guter Mix aus Ballern, Schleichen und Fahren sinnvolle Missionen statt Sammelkram zig unterschiedliche Begleiter maues Schussgefühl spielerisch recht gleichförmig

### BALANCE



drei Schwierigkeitsgrade gute Lernkurve butterweiche Bedienung, Flugzeug steuert sich toll teilweise auf dem PC zu leicht teils blöde KI

### ATMOSPHÄRE / STORY



tolle Grundidee (Sekten und Kultisten) einige skurrile Satire-Figuren ziemlich unsinnige Geschichte viele Schurken hohl und einfalllos einige Plot-Twists wiederholen sich sogar

### UMFANG



sehr viele Haupt- und Nebenmissionen optionaler Koop Leveleditor große Auswahl an Waffen, Gadgets und Begleitern gelungene Nebenbeschäftigungen

### FAZIT

Trotz des Kultisten-Szenarios enttäuscht die Story von Far Cry 5 auf ganzer Linie, aber spielerisch bleibt's immerhin ein guter Shooter.

79