

Quickscope: Far Cry scheitert am Spagat – und das schon ewig

ZWISCHEN ALBERN UND TODERNST

Far Cry 5 torkelt zwischen todernstem Thriller und hyperaktiver Albernheit, Satire und bitterem Ernst.

Steile These: Schuld daran ist Michael Mando.



Der Autor / Die Autorin

Rainer Sigl schreibt und spricht seit mehr als zehn Jahren für verschiedene Medien über Games, darunter der österreichische Jugendkulturradiosender FM4, die Tageszeitung Der Standard, Golem.de, das Games-Bookazine WASD und das von ihm ins Leben gerufene Gameskulturblog Videogame-tourism.at. In der Kolumnenreihe »Quickscope« macht er sich über Feinheiten und Gemeinheiten diverser Spiele Gedanken. Und widerspricht auch mal unseren GameStar-Redakteuren.

Der Bunker ist ein Ort des Schreckens. Verstümmelte Körper hängen von der Decke, Blut gerinnt am Betonboden. Die Gefangene erkennt uns kaum, als wir sie aus der Gewalt der Sekte retten; mit gebrochener Stimme erzählt sie, dass sie die Hoffnung schon aufgegeben hatte, den Albtraum zu überleben. Folter, psychische und körperliche Gewalt haben sie mitgenommen. Zumindest bis zum Ende der Cutscene. Dann steht die gerade noch Traumatisierte nämlich stoisch und cool mit einer Maschinenpistole in der Hand neben uns, Miliz-Verbündete rattern mit Quads quer durch Vorgärten, aus dem Off sagt ein NPC »Die verantwortungsvolle Benutzung von Schusswaffen ist der Schlüssel zu einer freien Gesellschaft«, ein Radio plärrt Country-Schmalz und dazu rast ein brennender Bison über ein Kürbisfeld.

Es ist nichts Neues, dass in der Far-Cry-Reihe eine riesige Kluft aufgeht zwischen der Ambition, ein dramatischer, oft brutal düsterer Thriller zu sein, und dem tatsächlichen Spiel, das als Open-World-Rummelplatz einen chaotischen, oft freiwillig, manchmal auch unfreiwillig albernem Spielplatz anbietet. Die Fans lieben die offene Welt, den immer wieder aufblitzenden schwarzen Humor, die absurden Situationen, die sich aus dem oft wackeligen Zusammenspiel der vielen Ingame-Systeme ergeben, und das abwechslungsreiche Unterhaltungsangebot, das kaum Leerlauf aufkommen lässt. Die Thrillerhandlung, das sich oft an grausamer Realität anlehrende Setting, die düsteren Figuren? Eigentlich Nebensache, würden vermutlich die allermeisten Spielerinnen und Spieler der Serie bestätigen.

Vaas ist Mando, Mando ist Vaas

Dass kein neues Far Cry, trotz vieler satirischer Elemente in Nebenfiguren und Details, ohne äußeren Anstrich von Ernsthaftigkeit und vor allem bedeutungsschwangere Monologe psychopathischer, mal mehr, mal weniger charismatischer Bösewichte auskommt, ist vermutlich ei-

nem einzelnen Mann geschuldet: Michael Mando. Der Schauspieler mit dem hohen Wiedererkennungswert, inzwischen unter anderem auch bekannt aus der Netflix-Serie »Better Call Saul«, dürfte mit seinem Vorsprechen für den dritten Teil der Spielereihe vor etwa fünf Jahren jenen schmerzhaften Spagat eingeleitet haben, der bis heute andauert und bei Kritikern der Serie immer wieder für Kopfschütteln sorgt.

Michael Mando ist Vaas Montenegro seit diesem Vorsprechen für Far Cry 3, oder besser gesagt: Der eigentlich nur als halb-wichtiger Unterbösewicht vorgesehene Söldner Vaas ist Mando. Mit einer intensiven, alle Verantwortlichen beeindruckenden und vom ursprünglichen Skript abweichenden Performance beim Vorsprechen hatte der Schauspieler nicht nur die Rolle in der Tasche, sondern gestaltete sie – und die Atmosphäre der Handlung aller Far-Cry-Teile seitdem – entscheidend mit. Sein Vaas ist ein charismatischer, brutaler, aber auch interessanter Psychopath, dessen spontan am Set improvisierter Monolog zur Natur des Wahnsinns schlussendlich für Ubisoft zu einem zentralen Marketingelement von Far Cry 3 wurde. Er verlieh dem eigentlich ansonsten trashig-oberflächlichen B-Movie-Action-Stil von Far Cry 3 etwas Düsteres, schockierend Brachiales, das Kritik und Publikum nachhaltig beeindruckte. Und das, obwohl Vaas im Lauf der Handlung lange vor Ende von den Spielern unzeremoniell getötet wird und sich ein weitaus farbloserer Gegner als eigentlicher Bösewicht herausstellt.

Ein schizophrones Erbe

Es kommt immer wieder mal vor, dass im Verlauf einer Film- oder Spielproduktion improvisiert wird – im Fall von Mandos überraschend brillantem Vaas hat diese Improvisation allerdings bis heute ein schizophrones Erbe in der DNA von Far Cry hinterlassen. Das war schon bei der Rezeption von Far Cry 3 ersichtlich: Dessen Autor Jef-



Far Cry 5 schöpft das Potenzial seines Settings nicht aus.



Der irre Vaas resultierte aus dem Improvisationstalent des Schauspielers Michael Mando.

frey Yohalem machte es sich in zunehmend resignierter geführten Interviews zur Aufgabe, seine von Kritikern als wirt und problematisch bezeichnete Story als »offensichtliche« Satire zu verteidigen. Ein Grund, warum die satirische Absicht nicht so einfach ersichtlich war, mag auch in der brillanten, aber eben auch furchteinflößend intensiven Performance Mandos liegen, die sich nicht unbedingt ins neue satirische Konzept einfügt. Zur Erinnerung: Far Cry 2, von manchen Kritikern bis heute verehrt, hatte mit seinen Verweisen auf Joseph Conrads düsteren Afrika-Roman »Herz der Finsternis« noch ganz auf Ernsthaftigkeit gesetzt. Dass zynisch-überdrehte Handlung, chaotisches Gameplay und düstere Thriller-Elemente schon in Far Cry 3 nicht zusammenpassen wollten, störte aber letztlich nur die Kritiker; am Ende zählte die Meinung der zahlenden Kundschaft mehr. Und die stört sich (bis heute) nicht an dieser Dissonanz. Grund genug für Ubisoft, die bis dahin in Teil eins und zwei inhaltlich und spielerisch experimentierende Reihe auf das somit halb zufällig gefundene Konzept festzunageln.

Far Cry, das bedeutete seit dem Erfolg des dritten Teils eben diese ganz spezielle, eigentlich nie richtig gut zusammenpassende Mischung aus ambitionierter, todernster Rahmenhandlung samt bedeutungsschwanger monologisierender Bösewichte und einem Rummelplatz an chaotischer Open-World-Action voller absurdem, auch schwarzem Humor. Kein Wunder, dass man oft das Gefühl bekommt, dass das eigene Spielerlebnis mit der Handlung in den Cutscenes eher weniger zu tun hat.

Relevanz-Mimikry

Mit Far Cry 5 bekommt diese Dissonanz allerdings noch mal eine neue Qualität, denn Thema und Setting beschwören in noch größerem Ausmaß als zuvor eine Ernsthaftigkeit, die das Spiel selbst niemals einlöst. Der religiös sowie politisch motivierte Extremismus in konservativen ländlichen US-Staa-

ten wie Montana wäre besonders in Zeiten von Trump und realer erstarkender Alt-Right-Bewegungen ein explosives Thema; die für Europäer oft wenig nachvollziehbare Beziehung der Amerikaner zu ihren Schusswaffen ebenfalls. Far Cry 5 fängt mit diesen seinen angeblichen Themen allerdings nichts an, verfremdet seine christliche Sekte zum absurden Hippie-Kult und tut gewissermaßen nur so, als hätte es etwas zu sagen. Das macht das Hantieren mit diesen Themen zum durchschaubaren und letztlich zynischen Marketinggag, der vom Spiel selbst nirgends inhaltlich getragen wird. Denn eigentlich bemüht sich Far Cry 5 peinlich genau darum, nur ja keine sich möglicherweise angesprochen fühlenden Käuferschichten zu verprellen – und geht jeder tiefergehenden Behandlung seiner angeblichen Themen meilenweit aus dem Weg. Stattdessen feiert es weiterhin das Erbe Michael Mandos; nur dass die bedeutungsschwangeren Monologe der Bösewichte, die uns das Spiel immer wieder vorsetzt, leider nicht die schauspielerische und inhaltliche Qualität von Vaas Montenegros großen Auftritten haben.

Dass Producer Dan Hay zur E3 2017 davon spricht, dass Spiele mittlerweile reif genug seien, um auch brisante Themen genauso zu kommentieren wie Filme und Bücher, wird ausgerechnet von seinem Spiel, das mit düsterer Ernsthaftigkeit, heiklen Themen und politisch relevantem Setting wirbt, nicht bestätigt. Was an Ernsthaftigkeit aus den Cutscenes ins Spiel selbst sickert, wird restlos weggeblödet. Vielleicht sollte das nächste Far Cry den Spagat sein lassen und sich ein für alle Mal ent-

scheiden. Und zwar am besten für sein herrlich chaotisches, oft auch albernes Gameplay – denn das wäre ganz ohne Thriller- und Politik-Mimikry, ohne pseudo-philosophische Monologe und ohne ach so düsteres Brutalitätsgetöse einfach besser. Tschüss, Vaas! Du hast uns lang genug als Mischung aus Clown und Bösewicht begleitet. ★



Far Cry 2 gab sich ernsthafter und düsterer als seine Nachfolger.