

FAR CRY 4

MEHR VOM GLEICHEN

Plattform: PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC / Anbieter & Entwickler: Ubisoft / USK: 18 / Preis: 45-60 €



Ein Elefant sieht rot: Tierischer Amoklauf in »Far Cry 4«

Eine exotische Landschaft, ein verbrecherischer Irrer, ein Volk, das geknechtet wird und sich in Rebellion übt. Außerdem: ein junger Held, unerwartet in die Situation geraten, der sich auf die Seite der guten Rebellen schlägt und die bösen Machthaber entthront. Sie haben das Gefühl, das kennen Sie? Stimmt, denn es beschreibt die Handlung von »Far Cry 3« von 2012. Damals rannte man über eine thailändische Inselgruppe und musste einen Drogenbaron erledigen.

Irritierenderweise ist dies aber auch die Beschreibung von »Far Cry 4«, in dem man allerdings durch eine Himalaya-Region zieht und – Sie haben es geahnt, oder? – einen Drogenboss zur Strecke bringt. Wie schon im Vorgänger ist die Umgebung beeindruckend: Das Gebirgsland Kyrat lädt einfach zum Erkunden ein. Und der Spielspaß kann auch locker mit Teil 3 mithalten. Doch in Bezug auf die dünne Story scheint man sich bei sogenannten AAA-Titeln, den jährlichen Bestsellern, mittlerweile nicht mal mehr den Hauch einer Mühe zu geben, etwas Neues ins Spiel zu packen. Ist ein Erfolgsrezept gefunden, dann wird das Franchise ausgebaut und der Markt regelmäßig mit Klonen versorgt. So wie eben bei »Far Cry« oder »Call of Duty« oder »Assassin's Creed« oder so ziemlich jedem Rennspiel dieser Welt.

Neuerungen erfahren diese Reihen nur, wenn die Verkaufszahlen einbrechen – und in homöopathischen Dosen, um die Erhöhung der Zahl am Ende von »Far Cry« von 3 auf 4 marketingtechnisch zu rechtfertigen. Aber mal ehrlich, ist es wichtig, ob ich ein mythisch-verklärtes Bergvolk befreie oder einige geistergläubige Insulaner? Die Botschaft bleibt so oder so rassistisch und nebensächlich. Aber solange man nur kräftig ballern kann, werden diese Titel der Industrie weiter viel Geld einbringen.

LARS SCHMEINK