

Ancestors: The Humankind Odyssey

ÜBERLEBENSKAMPF GEGEN DIE URANGST

Technisch ist die Grafik zwar nicht auf dem höchsten Niveau, aber sie kann bei der richtigen Lichtstimmung trotzdem ordentlich Atmosphäre transportieren.

Genre: Survival-Adventure Publisher: Private Division Entwickler: Panache Digital Games Termin: 2019

Auf DVD: Preview-Video

Angst ist ein Biest: Das neue Spiel des Assassin's-Creed-Erfinders schickt uns ins neogene Afrika vor zehn Millionen Jahren, wo wir in die Haut unserer Vorfahren schlüpfen. Wir haben eine frühe Version angespielt und mit Patrice Désilets gesprochen. Von Michael Cherdchupan

Kaum geht's mal raus in die Natur, merkt der Mensch: Wir sind ganz schön verwöhnt. Wir haben Kleidung, Zelte und Werkzeuge. Feuerzeug vergessen? Messer verlegt? Schon

wegen so einer Kleinigkeit wird der Campingausflug zur Herausforderung. Alternativ setzt man sich halt ins übermotorisierte Diesel-SUV und fährt wieder heim.

Die Hominini hatten von derlei Hilfsmitteln freilich keinen blassen Schimmer. Hinter dem Stolpernamen verbirgt sich ein bestimmter Tribus von Menschenaffen, aus denen der heutige Homo Sapiens hervorgegangen ist. Die Hominini waren also unsere ... Ancestors, unsere Vorfahren. Die mussten damals mit Händen und Füßen um ihr Überleben in Afrika kämpfen, in der Wiege der Menschheit. In Ancestors: The Humankind Odyssey werden nun unsere Vorfahren zu den Hauptdarstellern, ausgerechnet über

das Medium Computerspiel wollen uns die Entwickler eine ursprüngliche Erfahrung vermitteln. »Das Thema fasziniert mich«, erklärt uns Chefdesigner Patrice Désilets im Interview. »Wir dürften heute eigentlich keine Verbindung mehr zu unseren Vorfahren haben. Unser Leben ist auf Hochleistung getrimmt, wir erfinden ständig lebenserleichternden Kram. Trotzdem steckt in uns aber eine ursprüngliche Angst vor den einfachsten Dingen.« Das spüren wir anhand der Vorabversion auf dem Presse-Event in Paris am eigenen Leib. Man wirft uns ohne Vorwarnung in ein Dschungelgebiet voller wilder Raubtiere und giftiger Pflanzen. Und bei den ersten Schritten durch das Geäst fallen wir



Wenn wir uns zu weit von unserem Territorium entfernen, signalisiert uns das Spiel eine aufkommende Panik durch Sichteinschränkung und Halluzinationen von gefährlichen Tieren.



Andere Tiere wie dieses Schwein und die Schlange greifen sich auch untereinander an. Die Verwirrung sollten wir ausnutzen, um die Flucht zu ergreifen.



Bei Ancestors spielt ihr nicht nur einen einzelnen Affen, sondern gleich einen ganzen Clan. Der entwickelt sich über Generationen weiter.

erst einmal ordentlich auf die noch etwas platte Nase. Mehrfach übrigens.

Vom Regen in die Traufe

Denn am Anfang bekommen wir gar nichts hin. Gesteuert wird das Spiel aus der Third-Person-Ansicht, und wir können als Menschenaffe an Felswänden und auf Bäumen herumklettern. »Klar, was auch sonst?!«, denken wir, immerhin hat Patrice Désilets schon an Prince of Persia: The Sands of Time mitgearbeitet und Assassin's Creed, Assassin's Creed 2 und Assassin's Creed: Brotherhood als Creative Director verantwortet. Wir machen also erst mal einen auf Ezio im Affenkostüm: querfeldein in den Dschungel.

Müheles geht es auf Bäume, von Ast zu Ast in schwindelerregenden Höhen – wir kommen uns vor wie der König des Urwalds! Und dann ... Sprung versaut, Absturz. Wir brechen uns ein Bein. Plötzlich zischt es hinter uns. Eine Schlange! Bestimmt giftig. Natürlich! Ein Biss, das Gift nimmt uns die klare Sicht. Wie wir wieder gesund werden, verrät uns das Spiel nicht, und es folgt ein Unglück nach dem nächsten. Ein Wildschwein greift uns an und beschert uns eine offene Wunde, Hunger und Durst steigen, Schlafmangel setzt uns zu. Und nach kurzer Zeit sind wir auch schon tot. Wären wir doch bloß nicht so geblendet von unserer jahrelangen Spielerfahrung gewesen!

Learning by doing

Affe tot, Klappe zu und alles auf Anfang? Nein, wir schlüpfen nun einfach ins Fell eines anderen Affen unserer Sippe. Das Spiel geht so lange weiter, bis die ganze Generation gestorben ist. Laut Patrice wird man sich später auch um Nachkommen kümmern müssen. Und auch etwas anderes bleibt nach dem Tod eines Charakters: der Fortschritt im Evolutionsbaum. Das ist im Grunde so etwas wie ein Skilltree, in dem wir Stück für Stück weitere Stufen in unserer Entwicklung freischalten. Das umfasst Aspekte wie Intelligenz, Motorik oder Kommunikation. Für Patrice lag das nahe. Er ist der Meinung: »Nur ein Computerspiel kann wirklich zehn Millionen Jahre



Gestatten? Säbelzähntiger! Bei Angriffen durch solch gefährliche Raubtiere sollten wir uns lieber schnell in Sicherheit bringen, statt den Kampf zu suchen.

zurückgehen und die Evolution veranschaulichen.« »Viele Spiele haben es bereits mit Charakterprogression, Talentbäumen und ähnlichen Mechaniken vorgemacht. Das passt perfekt zusammen.«

Und spätestens hier wird klar: Das Spiel möchte, dass wir ausprobieren, scheitern, noch einmal ausprobieren und wieder scheitern, so lange, bis wir genug gelernt haben, um überleben zu können. Zunächst geht's um die Basics: Woraus können wir einen Schlafplatz bauen? Welche Beeren heilen? Welche sind wiederum giftig? Aus welchen Quellen dürfen wir trinken? Mit der Zeit finden wir zum Beispiel heraus: Stehendes Wasser aus Sümpfen ist schlecht. Die Bakterien tun unserem Magen nicht gut. Dann lieber an einem Wasserfall trinken. Um etwas auszuprobieren, lassen wir unseren Affen vorsichtig an eine Sache herangehen. Bei potenziellen Lebensmitteln wäre das schnuppern, kurz nippen, mit der Zunge berühren. Riecht oder schmeckt es gut, kann man einen Schritt weitergehen und einen größeren Happen riskieren.

Neugier und Entdeckerdrang

Ancestors gibt nach einer kurzen Einführung keine Ziele vor und hat auch keine Minimap. Trotzdem ist bald klar: Man soll die Angst vor dem Unbekannten verlieren. Das klappt aber nur, wenn auch der Skilltree und die Intelligenz mitwachsen. Ist der Affe noch zu dumm, um eine Frucht zu schälen, bleibt sie auch erst einmal nutzlos. Durch Lernen und Ausprobieren entwickelt sich der Menschenaffe weiter und seine Sippe kann fortbestehen. Die kann man sogar mit auf Wanderung nehmen. Die Jungen nehmen wir dann huckepack, und der Rest folgt uns über Stock und Stein. In den ersten zwei Stunden sind wir aber nicht mal übers erste Tal hinausgekommen. Das hätte uns auch gewundert, denn Patrice spricht von etwa 50 Stunden Gesamtspielzeit. Die späteren Kapitel werden verschiedene Evolutionsstufen illustrieren. Unser Gebiet beschränkt das Spiel durch Urangst: Entfernen wir uns zu weit von



Als Affe gut klettern zu können, ist ein großartiges Gefühl und weckt den Entdeckerdrang. Die Steuerung funktioniert gut, aber es ist manchmal schwer zu erkennen, was man greifen kann.

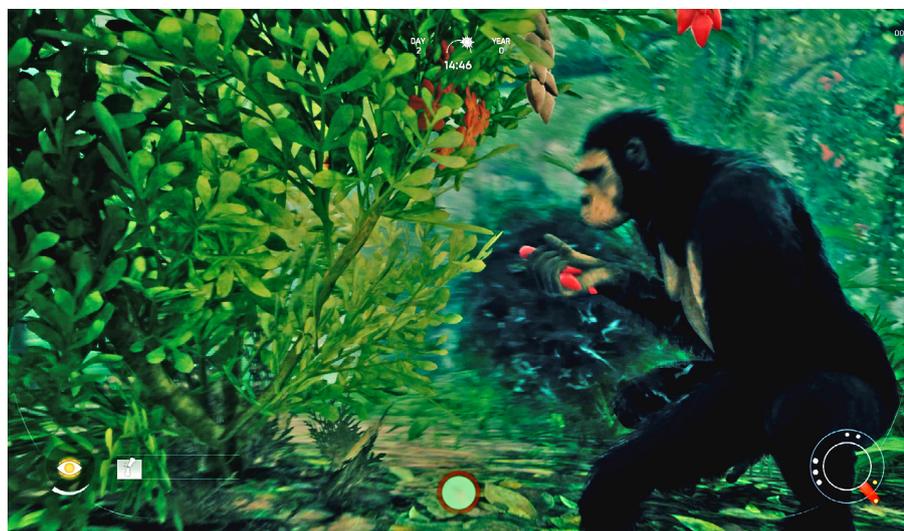
unserem Territorium, wird die Sicht dunkel, Fratzen von Raubtieren tauchen auf. Unser Affe verfällt in Panik – und schließlich wachen wir wieder am Schlafplatz der Sippe auf. Das betretbare Gebiet wird größer, je mehr wir von der Umgebung erforschen, also die Furcht vor Neuem verlieren. »Wir tragen diese Urangst bis heute in uns«, meint Patrice. »Da können wir noch so viel Zivilisation um uns herum aufbauen: Den chemischen Prozessen in unserem Körper ist das herzlich egal und wir haben trotzdem noch Furcht, obwohl es keinen rationalen Grund dafür gibt.« Glaubt ihr nicht? Geht mal nachts allein durch den Wald.

Technisch ungeschliffen

Schon in der frühen Version ist es die Atmosphäre, die uns am meisten an Ancestors überzeugt. Obwohl oder gerade weil das Spiel an vielen Stellen noch ungeschliffen wirkt. Vor allem die Animationen dürften für unseren Geschmack geschmeidiger sein. Die optischen Mängel gleicht die hervorragende Akustik aber wieder aus. Der Urwald sieht nicht nur dicht aus, er klingt auch so. Genaues Hinhören rettet sogar Leben: Ist

die Sicht eingeschränkt, hilft es zum Beispiel nach fließendem Wasser zu horchen. Oder man achtet auf Rascheln im Busch, um Angriffen aus dem Weg zu gehen.

Vier Einstellungen für das HUD gibt es, stufenweise von voll bis hin zu ausgeschaltet. Wer gänzlich auf Bildschirmanzeigen verzichtet, wird sich besonders auf sein Gehör verlassen müssen. Wenn Ancestors: The Humankind Odyssey diese starke Stimmung im fertigen Spiel über die ganze Laufzeit halten kann, erwartet uns eine ungewöhnliche Reise zurück zu unseren Ursprüngen. Das ist jedenfalls das Ziel von Patrice: »Je länger ich mich mit dem prähistorischen Menschen auseinandergesetzt habe, desto mehr habe ich mich in ihm wiedererkannt. Damals wie heute werden wir von den gleichen Dingen angetrieben, haben die gleichen Bedürfnisse und Ängste. Seitdem ich mit der Arbeit an dem Spiel begonnen habe, sehe ich die Welt mit anderen Augen.« ★



Die Umwelt steckt voller Früchte, Pflanzen, Steine und anderen Dingen, die beim Überleben helfen. Aber Vorsicht! Manches davon kann giftig sein.

Michael Cherdchupan
@the_whispering

Mein erster Eindruck von Ancestors ist ein ziemlich guter. Technisch mag das Spiel zwar noch hinterherhinken, und der Einstieg ist echt schwer. Dafür sieht es aber so aus, als würde Panache uns ein einzigartiges Erlebnis bieten. Es macht mich wortwörtlich zum Affen. Ich bin jedenfalls gespannt, wie sich Ancestors über die nächsten Monate entwickeln wird. Wer jetzt nicht unbedingt Grafik auf Blockbuster-Niveau braucht und offen für neuartige Konzepte ist, sollte den Titel im Auge behalten. Außerdem hat mich das Spiel daran erinnert, dass ich beim nächsten Campingausflug auf keinen Fall Feuerzeug oder Messer vergessen sollte. Und Gegengift. Und eine Taschenlampe. Naja, ich bin wohl eben wirklich ein bisschen verwöhnt.