



Avatar: Frontiers of Pandora

FAR CRY IN BLAU

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Massive Entertainment** Termin: **7.12.2023**

Das lang verschollene Avatar-Spiel von Ubisoft dürfte dank Next-Gen-Grafik und klarer Far-Cry-Wurzeln ähnlich verzaubern wie die erfolgreichen Filme. Von Peter Bathge

Wenn James Cameron dein Spiel anmoderiert, hast du als Entwickler alles richtig gemacht. Doch dass sich der Regisseur der Avatar-Filme vor der Ubisoft-Präsentation des neuen Open-World-Spiels zu Wort meldet, heißt noch lange nicht, dass Frontiers of Pandora auch ein gutes Spiel wird. Schlechte Filmumsetzungen sind wir immerhin gewohnt, ich erinnere mich noch heute mit Schaudern an Enter the Matrix (das bei der Community-Wertung auf GameStar.de bei 83 Punkten steht. WAS?!). Und doch ... Avatar: Frontiers of Pandora hat eine echte Chance, anders zu werden. Was Entwickler Massive

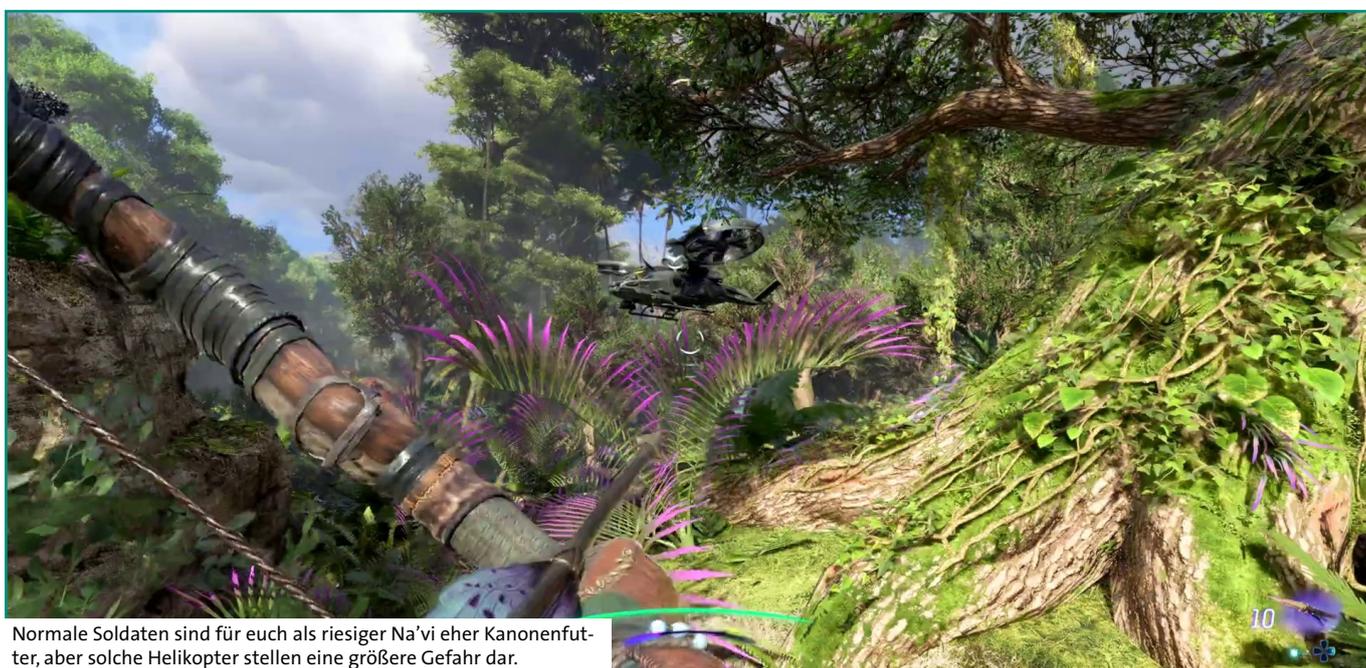
Entertainment da zusammengesteckt hat, sieht fantastisch aus. Und damit meine ich nicht nur die feine Next-Gen-Grafik. Was genau drin ist, haben wir in einem Gespräch mit den Machern herausgefunden, das schon vor der Präsentation des Spiels in Los Angeles stattgefunden hat.

Das Ende des Crafting-Wahnsinns

Ubisoft und insbesondere die Far-Cry-Serie lieben es, ihre Spieler in malerische Open Worlds zu schicken, wo majestätische Tiere durch den Dschungel streifen. Avatar: Frontiers of Pandora macht da keine Ausnahme.

Es ist sogar noch mal ein gutes Stück spektakulärer, weil die hier dargestellte Welt so verzaubernd und fremd wirkt. Wohin das Auge wandert, überall gibt es farbenprächige Pflanzen und ulkige Tiere zu sehen.

Die Spielhandlung läuft parallel zu den Kino-Blockbustern, ist aber auf einem fernen Kontinent verortet. Daher sind Teile der Flora und Fauna bekannt aus den Filmen, andere Teile gänzlich neu. Die Entwickler von Far Cry hätten angesichts dieser Pracht bestimmt folgenden ersten Gedanken gehabt: »Wir können es nicht erwarten, den Spieler all diese wunderschönen Tiere abschlagen zu



Normale Soldaten sind für euch als riesiger Na'vi eher Kanonenfutter, aber solche Helikopter stellen eine größere Gefahr dar.

Pandoras Landschaften



Dieses Gebiet weckt viele Erinnerungen an den ersten Avatar-Film.



Auf der Steppe bindet ihr zum ersten Mal ein landbasiertes Reittier an euch.

lassen, damit er sich aus ihrem Fell ein größeres Portemonnaie schneiden kann!«

Eywa sei Dank macht *Frontiers of Pandora* Schluss mit diesem blutrünstigen Upgrade-Pfad. Stattdessen geht es beim Crafting darum, nur so viel zu nehmen, wie der Spieler braucht – Klasse statt Masse also. Und der Fokus liegt, zumindest den bisherigen Infos zufolge, auf dem Pflücken von Pflanzen und Früchten. Dennoch betätigt ihr euch wohl auch als Jäger. Interessantes Konzept: Wer bei der Ernte der so gewonnenen Rohstoffe besonders vorsichtig vorgeht, soll höherwertige Materialien erhalten. Umweltschutz im Spiel? Das passt zur Botschaft der Filme.

Menschen sind die Schlimmsten!

Warum der neu gefundene Respekt für die Natur? Nun, in *Avatar: Frontiers of Pandora* spielt ihr einen weiblichen oder männlichen Na'vi, also einen der hünenhaften Ureinwohner des Planeten. Die Menschen sind eure Feinde, sie haben euren Charakter als Kind von seiner Familie getrennt und in einer geheimen Forschungsstation mit anderen blauhäutigen Außerirdischen ohne jeden Kontakt zu ihrem Volk und dem neuronalen Netzwerk von Pandora aufgezogen. Als Teil des sogenannten *Ambassador-Programms* werden die Kinder so trainiert, als wären sie auf der Erde. Sie sind im Umgang mit menschlichen Schusswaffen geschult und können eine Bazooka von einem Besen unterscheiden. Sie sprechen die Sprache der Menschen, wissen aber nichts von der Kultur ihres Ursprungsvolkes.

Doch als die Ereignisse des ersten *Avatar*-Films rund um Jake Sully eine Revolution



Der dichte Laubwald wirkt eher düster und bedrohlich. Lauern hier Menschen?

auslösen und die Menschen sich zurückziehen müssen, verlässt die böse Mega-Corporation RDA ihren Stützpunkt namens Hell's Gate. Der letzte Befehl des ruchlosen Anführers John Mercer: Alle Na'vi-Kinder sollen exekutiert werden. In letzter Minute verhindert eine Lehrerin, dass auch der Hauptcharakter ein frühes Ende findet, und versteckt ihn oder sie. Im Krioschlaf vergehen 15 Jahre, bis ihr erwacht – gerade rechtzeitig, um die Rückkehr der Menschen zu erleben.

Mercers Monologe

Während in »*Avatar: The Way of Water*« Jake Sully und seine Familie ums Überleben kämpfen, stampft die RDA auf dem westlichen Kontinent unzählige neue Fabriken aus dem Boden und beginnt erneut mit der Ausbeutung der natürlichen Ressourcen des Planeten. Mit dabei: John Mercer, der schnell ein persönliches Interesse daran entwickelt, den Spielcharakter zu fangen und zu quälen. Ob sich Mercer als charismatischer, Monolo-

Ikran: Der fliegende Freund



In einer Storymission geht ihr ein lebenslanges Band mit eurem fliegenden Gefährten ein.



Die Luftmanöver sehen Spaßig aus, ihr kontrolliert sie aus der Verfolgerperspektive.



Ihr könnt Farbe, Ausstattung und Aussehen eures Ikrans verändern.

gehaltender Bösewicht dem Erbe legendärer Far-Cry-Widersacher als würdig erweist? Anhand der gezeigten Spielszenen lässt sich dazu noch keine Aussage machen. Die Parallelen zu Vorzeigeantagonisten wie Vaas Montenegro, Pagan Min oder Antón Castillo sind dennoch eindeutig. Es würde uns auch wundern, wenn Ubisoft dieses Element der Reihe vernachlässigen würde.

Ein Fremder unter Aliens

Sobald ihr als Na'vi aus den Trümmern von Hell's Gate krabbelt und zum ersten Mal die frei begehbare Open World erblickt (denkt an den Moment am Anfang von Fallout 3, wenn sich die Vault-Türen öffnen), seid ihr als Außenseiter gebrandmarkt. Als ihr andere Na'vi trifft, versteht ihr nicht deren Sprache, ihr wisst nichts von ihrer Kultur oder Re-

ligion. All das will Entwickler Massive mit zahlreichen Zwischensequenzen aus der Ego-Perspektive erzählen, nebenbei warten in den Siedlungen auch Händler und vermutlich etliche Nebenquests.

Es gibt drei Na'vi-Clans, die drei unterschiedliche Regionen dieses Teils von Pandora bevölkern: Im anfänglichen Regenwald stoßt ihr auf eine Gruppe friedlicher Weber, auf den Ebenen leben Nomaden, und im von Nebel umhüllten Wolkenwald hat sich ein scheuer Clan von Heilern versteckt. Jeder Clan bringt euch andere Teile eures Na'vi-Erbes bei. Dazu zählt auch die Bindung mit Reittieren der trabenden und fliegenden Variante. Eine Sonderstellung nimmt dabei wie in den Filmen das Fangen eures Ikrans ein: Diese von den Menschen als Banshee bezeichnete Flugechse zähmt ihr in einem eigenen Storykapitel und verwandelt sie in einen lebenslangen Gefährten. Ihr könnt eurem Ikran einen Namen geben, sein Farbmuster bestimmen sowie Zaumzeug und Kopfschmuck individualisieren. Anschließend reitet ihr auf seinem Rücken in der Third-Person-Perspektive durch die Lüfte (inklusive Stunts wie Rollen und Sturzflüge), legt schnell große Distanzen zurück und kämpft gegen Helikopter. Denn die RDA will euch natürlich weiterhin ans blaue Leder.

Schmutzige Basen

Genau wie in Far Cry ist die Welt von Frontiers of Pandora mit feindlichen Außenposten gesprenkelt. Ein Kompass am oberen Bildschirmrand weist euch den Weg dorthin. Riesige Bergbaumaschinen der Menschen fressen sich ins Gestein (auch unter der Erde!), Fabriken speien giftige Dämpfe in die Luft, Wälder werden abgeholzt und Flüsse vergiftet. Die Tier- und Pflanzenwelt leidet, und als Na'vi versucht ihr euer Möglichstes, die Eindringlinge zu vertreiben und die Balance wiederherzustellen.

In Sachen Gameplay erwartet euch dabei der typische Far-Cry-Mix aus Schleichen und Schießen, selbst die Vorbereitung ist die gleiche. Okay, anstatt ein Fernglas zu benutzen, verfügt euer Na'vi über geschärfte Sinne, mit denen ihr in einem Instinktmodus Gegner aus der Ferne markiert. Mechanisch macht das aber keinen Unterschied, und das muss es auch gar nicht. Schließlich war das Leerräumen der Basen in Far Cry schon immer ein Highlight. In Avatar: Frontiers of Pandora sorgt die besondere Physik eurer Figur für einen Twist: Als Na'vi überragt ihr die kleinen Menschen, außerdem seid ihr schneller, stärker und haltet mehr Treffer aus. Lediglich die mit Flammenwerfern oder automatischen Waffen ausgerüsteten Exoskelette sowie schwere Maschinen stellen eine größere Bedrohung für euch dar.

Es kracht auf Pandora

Beim Waffenarsenal vereint Massive Entertainment das Beste beider Welten: Als Ambassador kann euer Na'vi sowohl Sturmgewehr, Schrotflinte und Raketenwerfer als

auch drei Arten von Na'vi-Bögen mit unterschiedlichen Stärken und diversen Pfeiltypen (explosive Geschosse!), einen Speerwerfer und die Stabschlinge einsetzen. Letztere eignet sich besonders gut dazu, Gegnern heimtückische Fallen zu stellen.

Die Kämpfe sehen eindrucksvoll und explosiv aus, allein schon wegen der ganzen rot lackierten Sprengbehälter, die ihr abschießen könnt. Diverse Granatentypen, unter anderem mit Lähmeffekt, spielen ebenfalls eine Rolle im Gefecht. Weil ihr die Kampagne – Far Cry lässt schon wieder grüßen – komplett im Koop spielen könnt, ist dabei auf Wunsch ein zweiter Spieler dabei.

Inwieweit ihr Pandoras Tierwelt dazu aufrufen könnt, an eurer Seite zu kämpfen, wurde in der Präsentation nicht thematisiert. Es ist aber mehr als wahrscheinlich, dass ihr durch die mentale Verbindung der Na'vi zumindest kurzzeitig gefährliche Wildtiere als Verbündete gewinnen könnt, das Video zeigt entsprechende Szenen. Wie viel Potenzial für amüsantes Chaos in dieser Idee steckt, haben ja schon die aus Käfigen befreiten Tiger und Bären in vergangenen Far-Cry-Teilen unter Beweis gestellt.

Far Avatar: Cry of Pandora

Am Ende bleibt der Eindruck eines Spiels, das nicht zu viele Experimente wagen will, aber genau dadurch Erfolg haben könnte. Avatar: Frontiers of Pandora heißt zwar nicht Far Cry, aber es ist im Grunde ein neuer Teil der Serie in Blau, der genug neu und anders machen könnte, um die Open-World-Müdigkeit der Fans wegzublauen. Hoffnung macht mir dabei vor allem die Art, wie Entwickler Massive die Besonderheiten von Pandora ins Gameplay einflechtet. Über Reiten und Fliegen sowie die neue Zurückhaltung beim Crafting habe ich euch ja schon berichtet.

Spannend ist derweil auch, dass das Zubereiten von Nahrungsmitteln eine wichtige Rolle spielen wird: Durch das Kochen erhaltet ihr neben Lebensenergie auch nützliche Buffs. Das erinnert an die beiden Switch-Zeldas. Außerdem gibt's Waffen-Upgrades, einen Talentbaum und ein Mini-Inventar für Gegenstände mit Slots für Kopfschmuck, Gürtel, Armschienen und Beinkleidung.



Für andere Na'vi seid ihr ein Außenseiter. Protagonist und Spieler lernen zusammen die Kultur der Blauhäutigen kennen.



Ihr steigt im Spielverlauf auch in Höhlen hinab, um den Bergbauoperationen der Menschen ein Ende zu setzen.



Der Held ist mit menschlichen Waffen vertraut und trägt ein T-Shirt.

Leergeräumte Außenposten haben derweil einen sichtbaren Effekt auf die Umwelt: Sind die Menschen vertrieben, erholt sich die Natur, und zuvor im Schmutz verendende Tiere toten wieder auf grünen (oder blauen, gelben, roten) Wiesen herum. Apropos Herumtollen: Die Fortbewegung als Na'vi wirkt deutlich dynamischer als in Far Cry. Durch die hohe Bewegungsgeschwindigkeit eures Charakters seid ihr extrem mobil, außerdem ist der Protagonist ein echter Klettermaxe. Parkourelemente werden durch federnde, den Charakter in die Luft katapultierende oder wie Seile funktionierende Pflanzen eingeführt, ihr könnt Bäume erklimmen, schnell in der Bewegung weiterhüpfen und am Boden entlangschlittern.

Avatar: Frontiers of Pandora erscheint am 7. Dezember 2023 für PC, PlayStation 5 und Xbox Series X/S. Der Verzicht auf eine Last-Gen-Veröffentlichung für PlayStation 4 und

Co. wirkt sich spürbar aus; die Grafik ist äußerst beeindruckend, das farbenfrohe Pandora wurde im Vergleich zur Filmvorlage ideal umgesetzt. Doch wie ihr nach dieser Preview wisst, steckt unter der hübschen Oberfläche eben noch viel mehr. Genug, um bei euch Vorfreude auszulösen? Bei mir ist sie jedenfalls gewachsen. ★

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Verdammt noch mal, Ubisoft! Wieso war Avatar nur anschau-, aber nicht spielbar? Da reist man extra um die halbe Welt, und dann gibt's von einem der schönsten Spiele nur eine Präsentation? Dabei hätte ich mich so gerne am neuen Parkour versucht oder wäre auf meinem Ikran zu den majestätischen fliegenden Inseln von Pandora gesegelt. Gerade der Luftkampf sieht fantastisch aus, die wilden Flugmanöver sind großartig, und den Helikoptern kann ich nicht oft genug beim Explodieren zusehen. So aber muss ich mich in Geduld und Zurückhaltung üben. Dennoch bin ich optimistisch: Frontiers of Pandora wirkt so, als würde es Far Cry erfolgreich auf Next-Gen-Level heben, sowohl technisch als auch spielerisch. Ob am Ende aber genug eigene Ideen drinstecken, muss sich erst noch zeigen. Genau das sehe ich als Knackpunkt, denn die Far-Cry-Serie hat zuletzt viel von ihrer Faszination verloren.