

## Far Cry Primal

# VIEL FAR CRY, ETWAS POKÉMON

Genre: Ego-Shooter Publisher: Ubisoft Entwickler: Ubisoft Montreal Termin: 23.2.2016

Auf DVD: Preview-Video

## Ein ganz neues Spielgefühl – trotz offensichtlicher Parallelen zu den Vorgängern.

Von Johannes Rohe

Keiner, der schon mal das Skelett eines Gorillas neben dem eines Menschen gesehen hat, kann leugnen, dass auch wir mal haarig und auf allen Vieren durch den Wald gestapft sind. Ebenso wie wir Menschen kann auch Far Cry Primal seine Herkunft nicht verbergen: Im Kern ist es ein Far Cry durch und durch. Aber genau wie wir hat die Actionserie eine deutliche Veränderung durchgemacht – eine Keule ersetzt die AK-47, der Bogen das Scharfschützengewehr, statt mit Quads und Gyrocoptern durch die Gegend zu knattern, satteln wir ein Mammut. Die größte Neuerung ist aber, dass wir nun gleich mehrere Tiere als ständige Gefährten an unserer Seite haben.

Far Cry Primal versetzt uns 12.000 Jahre in die Vergangenheit. Als junger Steinzeitmensch Takkar werden wir in dieser ungemütlichen Zeit von unserem Stamm getrennt und müssen in Folge nicht nur überleben, sondern schließlich auch dafür sorgen, dass der finstere Stamm der Udam unsere eigenen Leute nicht auf einen Blutfleck in der Weltgeschichte reduziert.

### Wo ist mein Winterfell?

Das erledigen wir weitgehend in typischer Far-Cry-Manier. Das Tal Oros ist ein hübsches, weitläufiges Gebiet,



Einem Wollnashorn sollten wir tunlichst nicht so nahekommen. Wenige Sekunden nachdem wir diese Szene aufgenommen haben, sind wir auch schon tot.

das wir wie Kyrat in Far Cry 4 frei erkunden. Dichte, grüne Wälder wimmeln nur so vor Tieren, ein großer Fluss durchzieht die Landschaft. Nur die verschneite Bergregion im Norden des Gletschertals stellt uns zu Spielbeginn vor ein unüberwindbares Problem: Während wir in Far Cry 4 keinen Gedanken an Klamotten verschwenden mussten, bevor wir in den Schneeregionen abgesetzt wurden, will Primal, dass wir uns darauf vorbereiten. Fackeln oder Lagerfeuer schaffen kurzzeitig Abhilfe gegen die Kälte, aber wer den Norden entspannt erkunden möchte, braucht warme Kleidung. Und die schalten wir erst im späteren Spielverlauf frei.

### Der erste Pfadfinder

Unvermeidlich für ein Far Cry gehört das Erobern von feindlichen Außenposten zu unseren Aufgaben, das tatsächlich genau so funktioniert wie in den Vorgängern: Wir töten alle Feinde in der Umgebung, möglichst ohne Alarm auszulösen, weil sonst Verstärkung anrückt. Die Alarmanlagen sind diesmal allerdings Signalhörner. Ebenfalls mit von der Partie: Signalfire. Laut den Entwicklern dienen die Feuer aber nicht dazu, die Karte aufzudecken, sondern sind hauptsächlich Schnellreisepunkte.

Auf einem unserer Streifzüge entdecken wir einen Krieger vom Stamm der Wenjas, der



Der Säbelzahn – das Auto der Urzeit. Neben den Großkatzen satteln wir auch ein junges Mammut.



Die Lichtstimmung ist beeindruckend. Aus der Nähe wirken viele Objekte aber sehr grobkörnig.



Die brutalen Udam terrorisieren das Oros-Tal. Ihre Häuptlinge erkennen wir an den stabilen Knochenrüstungen. (Entwickler-Screenshot)

unsere Hilfe braucht. Die Udam überfallen sein Dorf, erzählt er und bittet uns um Hilfe. Als Belohnung winken Rohstoffe und ein Skillpunkt, den wir in einen von acht Fähigkeitenbäumen investieren. Zur Erinnerung: Far Cry 4 hatte lediglich zwei.

Als tapferer Urzeitheld zögern wir keine Sekunde, schultern die Keule und stapfen los. Den Weg zum Ziel zu finden, ist ohne GPS allerdings nicht so einfach. Zwar können wir wie in den vorherigen Far-Cry-Spielen einen Wegpunkt auf der Karte setzen, eine Anzeige für die beste Route fehlt aber. Weil es nur wenige ausgetretene Pfade in der Spielwelt gibt, sind wir gezwungen, auch mal querfeldein durch das Gelände zu laufen. Steile Felsvorsprünge erklimmen wir wie gehabt mit einem Wurfhaken.

#### Fly like an Uhu

Schließlich stehen wir aber an einem Abhang über der Höhle der Udam. Zeit, die Lage aus-

zukundschaften. Takkar legt die Hände an den Mund und imitiert den Schrei einer Eule. Die Kamera schießt in die Höhe und plötzlich steuern wir tatsächlich eine Eule. Aus der Vogelperspektive sehen wir die Positionen unserer Feinde. Wenn wir zusätzlich die Hunter Vision aktivieren, werden interaktive Gegenstände, etwa die aus den Vorgängern bekannten Tierkäfige, farblich hervorgehoben und Gegner markiert.

Der gefiederte Begleiter kann aber noch mehr. Wenn wir die richtigen Fähigkeiten erlernen, schmeißen wir Krüge voller Bienen auf unsere Gegner oder Köder, die wilde Tiere anlocken. Wir wählen aber den direkten Weg. Im Sturzflug versenken wir unsere messerscharfen Krallen im Gesicht einer Wache und töten sie lautlos.

#### Beastmaster trifft Pokémon

Neben dem Raubvogel steht uns stets ein vierbeiniger Begleiter zur Seite. Das kann

jedes Raubtier im Spiel sein – wir müssen es nur zähmen. Das geht allerdings schon fast zu leicht, sobald wir den entsprechenden Skill gelernt haben. Entdecken wir ein Tier, das in unserer Sammlung noch fehlt, schmeißen wir einen Köder, warten kurz, bis es glücklich das Fleisch mampft, und nähern uns dann vorsichtig. Einen Knopfdruck später lässt sich selbst ein wilder Jaguar von uns den Bauch kraulen wie ein kleines Kätzchen. Danach wechseln wir nach Belieben durch die Fleischfresser, die wir in unser Inventar gezähmt haben. Das fühlt sich ein bisschen an wie Pokémon.

Diese Spielmechanik kratzt deutlich an der Atmosphäre der Spielwelt und stört die Immersion. Wir hoffen, dass Ubisoft den Bruch wenigstens mit der Story etwas abmildern kann. Zumindest spielerisch sind die vierbeinigen Kampfgefährten aber eine coole Bereicherung. Jeder von ihnen hat nämlich eigene Spezialfähigkeiten und unter-

### Was wir (nicht) gesehen haben

Wir konnten die PlayStation-4-Version von Far Cry Primal bei einem Presse-Event in London anspielen. Eine komplette Stunde spielten wir mit einer weit fortgeschrittenen Alphaversion und konnten tun und lassen, was wir wollten. Welche Nebenmissionen wir erfüllten, welche Ecken der Spielwelt wir erkundeten, welche Skills wir freischalteten, blieb uns überlassen. Zusätzlich hatten wir die Möglichkeit, Game Director Thomas Simon mit unseren Fragen zu löchern. Über zwei wichtige Spielelemente hüllten die Entwickler jedoch den Mantel des Schweigens: die Story und die Stammverwaltung. Details dazu soll es erst später geben. Ubisoft übernahm alle Kosten für Reise und Verpflegung.



Einzelne Gegner räumen wir mit den Krallen unserer riesigen Eule aus dem Weg.

## Löwen zähmen leicht gemacht

Köder auswerfen



Wenn wir ein Tier zähmen wollen, locken wir es zunächst mit einem Fleischköder an.

Anschleichen



Dann schleichen wir uns vorsichtig an das fressende Raubtier an.

Streicheln



Und schon frisst uns dieser schnuckelige Höhlenlöwe förmlich aus der Hand.

stützt damit einen bestimmten Spielstil. Schleichen wir gerne, ist der Jaguar das Tier der Wahl. Er kann ahnungslose Feinde lautlos ausschalten. Der Wolf erhöht unsere Sichtweite und warnt mit einem Knurren vor nahen Gegnern. Und der Bär ist der dick gepanzerte Tank, den wir vorschicken, damit er die Attacken der Feinde auf sich zieht. Um das Wohlergehen unseres pelzigen Partners müssen wir uns nur wenig Sorgen machen. Tote Tiere beleben wir mit ein paar Ressourcen jederzeit über das Menü wieder.

Pflanzenfresser sind weit weniger nützlich als ihre proteinliebenden Kollegen. Nur an kleine Mammuts können wir uns heranwagen und sie wie die Elefanten in Far Cry 4 reiten. Um die große, kräftige und verdammt tödliche Variante oder um Wollnashörner machen wir lieber einen weiten Bogen.

### Rübe, Keule, Ruhe

Für unseren Angriff auf die Udam-Höhle wählen wir die offensive Variante. Auf Knopfdruck hetzen wir unseren Bären dem nächsten Feind auf den Hals (das geht übrigens auch, während wir die Eule steuern), und sprinten hinterher. Ein Gegner schleudert uns einen Speer entgegen, dem wir gekonnt ausweichen, dann strecken wir den Udam mit dem Bogen nieder.

Dann wechseln wir auf die Keule, halten die Schlagtaste für einen extra starken Angriff einen Moment gedrückt und zimmern das Teil dem nächsten Angreifer mit einem satten Krachen auf die Rübe. Hah, das fühlt sich gut an. Der Nahkampf ist nicht anspruchsvoll und verkommt schnell zum wil-

den Gekloppe, aber das Trefferfeedback ist hervorragend. Schließlich wartet in der Höhle nur noch der Häuptling, für den wir wiederum die Waffe wechseln. Zuerst schleudern wir ihm einen Speer entgegen, dann setzen wir mit einem zweiten Spieß im Nahkampf nach und verpassen ihm den Todesstoß.

Im Vergleich zum modernen Waffenarsenal der Vorgänger ist unsere Ausrüstung in Far Cry Primal natürlich begrenzt. Ein Bogen ist kein vollwertiger Ersatz für ein Präzisionsgewehr; Sprenggranaten, Raketen- oder Flammenwerfer gibt es sowieso nicht. Trotzdem stellt uns Ubisoft ein beachtliches Arsenal zur Verfügung, das durch die tierischen Begleiter ergänzt wird.

### Eine Prise Ark

Für extra viel Schaden hätten wir unsere Waffen zudem entzünden können: Feuerpfeile, Feuerkeule und so weiter. Danach ist das Kriegsgerät aber logischerweise hinüber, und wir müssen neues basteln. Crafting wird eine wichtige Rolle in Far Cry: Primal spielen, wir konnten jedoch nur einen sehr kleinen Teil des Systems ausprobieren. Neue Keulen, Speere oder Pfeile stellen wir ganz simpel und schnell im Waffenmenü her – die nötigen Ressourcen vorausgesetzt reicht ein Knopfdruck. Mit der Zeit soll Takkar aber auch neue Waffentypen kennenlernen, die wir dann auch selbst herstellen.

Auf Nachfrage versicherte uns Game Director Thomas Simon, dass es Systeme geben werde, die dem Spieler später das Sammeln von wichtigen Ressourcen erleichtern oder gar abnehmen. Wahrscheinlich werden

uns die Wenja tatkräftig unterstützen. Wir wissen nämlich, dass Takkar sich um den Stamm kümmern muss. Unter anderem werden wir Hütten bauen müssen, so viel konnten wir im Spielmenü erkennen. Wie dieses System genau funktioniert, wollen die Entwickler aber erst später verraten.

Nimmt man Primal Stück für Stück auseinander, unterscheidet sich der Shooter kaum von seinen Vorgängern. Die grundlegenden Spielmechaniken sind nahezu identisch. Nur an Details wie dem erweiterten Crafting und den Tierbegleitern kann man große Änderungen feststellen. Und dennoch ist es ein himmelweiter Unterschied, ob wir als raketenwerfender Rambo auf dem Quad durch die Lande reisen oder mit einer einfachen Keule bewaffnet einen feindseligen Urwald erkunden, während unser gezähmter Wolf andere Jäger knurrend auf Abstand hält. Far Cry Primal hat die Gene seiner Vorfahren, entwickelt sich aber gänzlich anders. ★



Johannes Rohe  
@DasRehRohe



So gespannt war ich vor einem Preview-Event selten. Ich hatte so viele Fragen: Wie sollen Kämpfe mit Keule und Speer auf Dauer spannend bleiben? Bietet Primal echtes Survival-Feeling? Ist das Urzeit-Far-Cry so kurz nach Teil vier nicht nur ein billiger Abklatsch? Ubisoft hatte tatsächlich viele überzeugende Antworten. Natürlich sollte man kein komplett anderes Spiel als Far Cry 3 oder 4 erwarten. Wer das Spielprinzip des Open-World-Spielplatzes nicht mag, kann Primal genauso abschreiben wie Überlebenskünstler, die auf eine realistische Urzeitsimulation hoffen. Alle anderen dürfen sich aber auf ein cooles Spiel in einem spannenden und völlig unverbrauchten Setting freuen.

Ich hoffe nur, dass die Entwickler es mit dem Ressourcensammeln und Craften nicht übertreiben. Ich gehöre nämlich zu den Spielern, die einmal quer durch Kyrat geflogen sind, um die passenden Tiere für Munitionstaschen und Waffengürtel zu erlegen, und danach die Jagdflinte an den Nagel gehängt haben, um sich auf die wichtigen Haupt- und Nebenaufgaben zu konzentrieren.



Die Udam fragen nicht, sondern schlagen gleich mit ihren dicken Keulen schmerzhaft zu.