Far Cry Primal

TOLLE TAPETE

GameStar für Präsentation

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal** Termin: **1.3.2016** Sprache: **Wenja (deutsche Untertitel)**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **35 Stunden** Preis: **55 Euro** DRM: **ja (Uplay)**

Auf DVD: Test-Video

Far Cry Primal beeindruckt mit einer lebendigen Steinzeitwelt. Vom eigentlichen Spiel hatten wir uns aber mehr erhofft. Von Dimitry Halley

Als Höhlenmensch Takkar habe ich einen saumäßig miesen Tag. Eigentlich will ich nur mit meinen Kumpels Mammuts jagen, weil die Stammeskollegen daheim Hunger haben. Aber bei unserem gemeinsamen Jagdmanöver geht so ziemlich alles schief. Und ohne zu viel von der Story von Far Cry Primal vorwegzunehmen: Am Ende stehe ich völlig allein da, 10.000 Jahre, bevor es die ersten Smartphones mit Notruffunktion gibt. Zum Glück stolpert Takkar schnell über eine einsame Sammlerin namens Sayla.

Weil Jäger und Sammler so gut zusammenpassen, bilden die beiden prompt ein Team und beschließen, Takkars Stamm der Wenja wieder aufzubauen. Die Mitglieder seiner Sippe sind nämlich überall im großen Urzeittal Oros verstreut. Natürlich gestaltet sich der Wiederaufbau der Wenja schwieriger als gedacht: Zum einen sind die einzelnen Mitglieder echte Dickköpfe und wollen von Takkar überzeugt werden, zum anderen lauern in der Wildnis neben wilden Tieren auch feindliche Stämme, die absolut keinen Bock auf Konkurrenz in ihrem Revier haben.

Unterm Strich ist das die Story von Far Cry Primal: Ich führe die Wenja wieder zusammen, die Bösen pinkeln mir dabei ans Bein. Der Umgangston in der Steinzeit ist rau – es gibt weder subtile Charakterentwicklungen, noch andächtige Romanzen. Und das ist eine willkommene Abwechslung: Takkar kämpft, um zu überleben und seinen Stamm zu schützen. Ubisoft inszeniert die Geschichte im gleichen Stil wie die Welt, in der sie stattfindet: brutal und wild. Takkar und die Wenja sind nicht einfach moderne Menschen in Lendenschurz.

Die Wenja sind zwar einerseits permanent damit beschäftigt, ums Überleben zu kämpfen, auf der anderen Seite beginnen sie in stillen Momenten damit, sich komplexere Fragen zu stellen, aus denen letztlich modernere Kulturen hervorgegangen sind. Auch die Vertonung trägt extrem zur Stimmung bei – alle Dialoge finden in der fiktiven Wenja-Mundart statt, und man kann nur über Untertitel entziffern, worum es geht. Die Gesichtsanimationen der Figuren sind sogar so großartig umgesetzt, dass man die Geschichte fast nur über die Mimik versteht.

Eine meisterhafte Open World

Die Story von Far Cry Primal lebt in erster Linie von ihrer Atmosphäre und der exotischen Welt, in der sie stattfindet. Wer auf eine filmreife Dramaturgie mit innovativem Skript und unvergesslichen Charakteren wie Vaas Montenegro hofft, der wird enttäuscht. Der Star von Primal ist das Steinzeittal selbst. Die Art und Weise, wie Ubisoft hier eine Wildnis mit Tieren, Pflanzen, Lichtstimmungen und Wettereinflüssen in Szene setzt, markiert einen neuen Meilenstein im Open-World-Subgenre. Außerdem ist das Gebiet extrem weitläufig, ich durchquere

Die Weitsicht ist auf PC besser als auf Konsole. Davon profitieren die schönen Landschaften, die hinter nahezu jeder Ecke lauern.

 Die Sprache der Wenja basiert auf der rekonstruierten Ursprache Indogermanisch.

Dimitry Halley
@dimi_halley

Ja, der Hobby-Historiker in mir kann sich an der Steinzeitwelt von Far Cry Primal gar nicht sattsehen – bereits nach ein paar Spielstunden habe ich so viele Erinnerungen gesammelt, dass ich ein Fotoalbum damit füllen könnte. Und der Teil in mir, der Assassin's Creed Unity und Syndicate zu 100 Prozent gemeistert hat, schreckt auch vor Sammelaufgaben nicht zurück. Das Problem von Primal ist, dass der Weg dahin an vielen Stellen zu wenig Spaß macht.

Ich habe beim Spielen immer den Eindruck, dass ich mich gerade nur unterhalten fühle, weil ich persönlich völlig gefesselt bin von dem tollen Szenario. Famose Kulissen sind Ubisofts Stärke. Aber ohne sie bleibt eine repetitive Spielmechanik. Finde ich persönlich schade, denn Far Cry Primal hätte so herausragend sein können, wenn man die Kernmechaniken der Serie knackiger ans neue Setting angepasst hätte. Stattdessen ist es nur was für Steinzeit-Fans wie mich.

Wenn Takkar ein Raubtier ködert, kann er es mit seinen Zauberhänden zähmen.

grüne Täler, Schneelandschaften und felsige Regionen. Das sieht auf dem PC noch einen Ticken besser aus als bei den Konsolen-Pendants: Hier profitiert Primal von einer höheren Sichtweite, schärferen Schatten, besseren Godray-Effekten (volumetrischer Nebel) sowie einer höheren Framerate (die Konsolen-Fassung schafft nur 30 fps).

Beim Testen gab es so viele Momente, in denen ich aus dem Staunen kaum herausgekommen bin. Zum Beispiel als ich im Dämmerlicht durch die Natur streifte und auf einer Anhöhe einen einsamen Wolf erblickte, der in die Ferne spähte, während die letzten Sonnenstrahlen durch die Baumkronen brachen. Sowas gibt es in Primal zu Hauf.

In der Ferne strotzt das weite Tal nur so voller Leben. Überall sehe ich Tiere, ein Wolf überfällt einen einsamen Wanderer, meine Wenja-Krieger patrouillieren indes fleißig. Im Westen hat irgendein Idiot aus Versehen eine Wiese in Brand gesetzt und rennt panisch davon. All diese Ereignisse passieren in der Welt dynamisch, darüber hinaus sieht das Spiel auch noch bombastisch aus. Nur leider ist das, was ich selbst im Oros-Tal unternehme, weit weniger spektakulär.

Hach, die Ubisoft-Formel

Dass ich bisher so wenig über das eigentliche Spiel gesprochen habe, hat einen handfesten Grund: Far Cry Primal sollte man sich vor allem wegen Atmosphäre und Setting zulegen. Wer die Neugier mitbringt, eine wilde Welt zu erkunden und sich an exotischen, stimmungsvollen Schauplätzen erfreut, kommt hier auf seine Kosten. Wer hingegen auf eine spielmechanische Revolution hofft, wird sich mit der Ubisoft-Formel abfinden müssen – und das heißt vor allem zwei Dinge: das Abhaken von Icons auf der Mini-Map und das Füllen diverser Erfahrungsbalken.

Um meinen Stamm wiederaufzubauen, muss ich als Takkar sammeln und kämpfen. Anders als in den bisherigen Far-Cry-Spielen verlasse ich mich dabei nicht auf Pistolen und Gewehre, sondern greife zu Keule, Speer und Bogen. Die Auseinandersetzungen in Primal enden oft im Nahkampf. Takkar wechselt zwischen leichten und schweren Schlägen, haut anderen Menschen voll auf die Rübe oder piekst Wölfe, Bären und Löwen mit seinem Speer. Primal steuert sich zwar unkompliziert wie ein normaler Ego-Shooter, dabei verpasst Ubisoft aber die Chance, dem neuen Nahkampf-Fokus ausreichend Feinschliff zu geben.

Den Rangeleien fehlt ein sattes Kolisionsgefühl (die aufgeladene Zweihandkeule ist hier die Ausnahme). Als Takkar kann ich nicht mal einen Ausfallschritt unternehmen oder blocken, stattdessen kloppe ich stupide auf dem Gegner rum, laufe ein paar Meter weg, um mich zu heilen, und gehe dann wieder rein in den Kampf. Erwische ich einen Krieger mit der Keule, gerät der kaum ins Schwanken. Gegen Tiere wird es noch fummeliger: Wenn ein Bär auf mich zurennt, laufe ich so lange wild im Kreis, bis die KI an irgendeinem Stein hängenbleibt. Denn ein einziger Prankenschlag reicht aus, um mich zu töten. Immerhin: Die Steuerung mit Maus und Tastatur geht voll in Ordnung, alternativ funktioniert auch das Gamepad tadellos.

Bogen trumpft Keule

Zum Glück habe ich in der Open World meist die Wahl, wie ich an den Gegner herantrete. Stille Takedowns sind eine elegante Möglichkeit, wenn die Situation mir das Schleichen ermöglicht. Die funktionieren allerdings nur bei Menschen – ärgerlich, denn so bringt das Heranpirschen an Jagdwild kaum einen Vorteil. Als echtes Highlight entpuppt sich allerdings Takkars Bogen: Die Fernkampfwaffe hat bei einem Kopftreffer nicht nur ein gutes Treffergefühl, sondern ist auch meine mächtigste Waffe. So stoße ich auf vier feindliche Jäger und habe mit schnellen Schüssen bereits drei erledigt, bevor die Kerle überhaupt begreifen, was da los ist.

Die Nahkämpfe mit Speer und Keule wirken hektisch und gerade am Anfang ohne tierischen Begleiter schwer zu gewinnen.

Die Gesichtsanimationen der Charaktere sind fantastisch. Gefährtin Sayla müsste eigentlich gar nicht sprechen, um sie zu verstehen.

Die Steinzeit endete in Mitteleuropa um 2.200 vor Christus und wurde durch die Frühbronzezeit abgelöst.

Was man den Entwicklern lassen muss: Sie haben sich wirklich bemüht, das von Natur aus eher begrenzte Arsenal der Steinzeitmenschen mit cleveren Ideen anzureichern. Jede Waffe kann ich beispielsweise mit Tierfett einschmieren und entzünden. So wird meine Keule gleichzeitig zur Fackel, mit der ich Pflanzen anzünde oder Wölfe auf Distanz halte. Auch die Beastmaster-Funktion ist eine coole Idee. Takkar kann dank einer natürlichen Gabe wilde Bestien zähmen, wenn er sie richtig ködert. Wölfe, Löwen und Panther werden so zu Begleitern, die auf unsere Angriffsbefehle hören. Bestimmte Tiere kann man sogar reiten – auf einem Mammut oder Säbelzahntiger durch die Landschaft zu flitzen und dabei Speere zu schleudern, gibt mir ein großartiges Allmachtsgefühl. Allerdings macht das nur in weitläufigen Steppen wirklich Spaß, in dichteren Gebieten ist die Bedienung zu fummelig.

Außerdem darf ich mir jederzeit eine Eule zu Hilfe rufen, die aus der Vogelperspektive die Landschaft erspäht, Gegner markiert und sogar angreift. Alles coole Ansätze, die über weite Strecken auch ordentlich funktionieren, aber keine dieser Mechaniken sticht so heraus, dass ich damit ohne Ermüdungserscheinungen zig Stunden in der Open World verbringen kann.

Leuchtfeuer sind die neuen Radiotürme. Sie schalten die Karte frei.

Gleichförmiges Missionsdesign

Das gilt auch für die Facetten des Spiels, die mit der Sammlerei und dem Wiederaufbau meines Stammes zu tun haben. Zum Beispiel die Missionen: Far Cry Primal trennt weniger scharf zwischen Haupt- und Nebenaufträgen als etwa ein Assassin's Creed. Alle Missionen sind dem Ziel untergeordnet, Leute für meinen Stamm zu rekrutieren, eine Siedlung aufzubauen und die feindlichen Sippen zu besiegen. Größere Storykapitel erledige ich für die wichtigsten Personen der Wenja – also zum Beispiel Sammlerin Sayla oder Handwerker Wogah. Allerdings unterscheiden die sich häufig in ihrer Inszenierung kaum von den Sidequests.

Mal muss ich einen Bären erlegen, um eine Kriegerin zu beeindrucken. An anderer Stelle schlage ich mich durch ein Höhlenlabyrinth, weil ich einer Falle entkommen muss. Klar, es gibt auch einige spektakuläre Missionen, in denen ich beispielsweise mein Dorf vor einer ganzen Horde Kannibalen verteidige. Aber insgesamt bedient Primal rein spielmechanisch eher Genre-Standardkost und bleibt über die Kampagne hinweg sehr gleichförmig. Die zufällig aufploppenden Nebenmissionen in der Open World sind da keine Ausnahme: Mal muss man Gefangene vor ein paar Gegnern retten, wilde Tiere erdolchen oder Wenja dabei helfen, einen Löwen zu bezwingen. Darüber hinaus schalte ich Aussichtspunkte frei, indem ich Leuchtfeuer anzünde, entdecke besondere Orte, an denen am Ende aber nur ein Beutepaket auf mich wartet, und sammle 100 magische Steine, die in der ganzen Welt verteilt sind – Ubisoft-Formel eben.

Bemühtes Rollenspiel

Nebenbei muss ich noch Unmengen von Schiefer, Blättern, Pflanzen und Ästen einsacken, um mich selbst und das Dorf mit Rohstoffen zu versorgen. Eigentlich sollte das motivieren, weil man ein klares Ziel vor Augen hat: Alles, was ich erreiche, kommt den Wenja zugute. Und die Auswirkungen sieht man, wenn neue Gebäude und Bewohner hinzukommen und Takkar langsam stärker wird. Das Problem ist nur: Keine dieser Aktionen macht herausragend viel Spaß. Zum Beispiel kriegt Takkar für alles, was er tut, Erfahrungspunkte und kann damit Skills freischalten. Die meisten davon sind aber ziemlich belanglos. Hier mehr Lebensenergie, da zwei Pfeile craften statt nur einem. Bis auf neue Takedowns, bessere Beastmaster-Fähigkeiten und stärkere Waffen gibt's eigentlich kein Upgrade, auf das man nicht auch verzichten könnte. Das alles macht aus Far Cry Primal kein schlechtes Spiel – es verhindert aber, dass es mit seiner famosen Welt zu einem Meisterwerk wird. ★

Der Gegner hier wähnt sich siegreich. Doof für ihn, dass er den Säbelzahntiger nicht bemerkt.

FAR CRY PRIMAL

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i3, 3.2 GHz / Phenom II X4, 955 Geforce GTX 460 / Radeon HD 5770 4 GB RAM, 20 GB Festplatte	Core i3, 3.2 GHz / Phenom II X4, 955 Geforce GTX 460 / Radeon HD 5770 4 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ✚ knackscharfe Texturen
- ✚ großartige Gesichtsanimationen
- ✚ wundervolle Lichtstimmungen
- ✚ dichte Vegetationen
- ✚ sehr stimmiges Artdesign

SPIELDESIGN

- ✚ gigantische Open World zu erkunden
- ✚ motivierender Wenja-Wiederaufbau
- ✚ Mix aus Kämpfen, Erkunden und Schleicherei
- ➖ formelhaftes Spielprinzip
- ➖ Kämpfe machen zu wenig Spaß

BALANCE

- ✚ vier gut abgestimmte Schwierigkeitsgrade
- ✚ Waffen spielen sich spürbar unterschiedlich
- ➖ aufgesetztes Skillsystem

ATMOSPHÄRE / STORY

- ✚ Steinzeit erwacht zum Leben
- ✚ Figuren angenehm fremdartig
- ✚ großartige Naturmomentaufnahmen
- ✚ tolle Wenja-Sprache
- ➖ eigentliche Story eher Standard

UMFANG

- ✚ große Spielwelt
- ✚ viele Nebenaufgaben
- ✚ dynamisch aufploppende Missionen
- ✚ viele verschiedene Tiere
- ➖ in einigen Aspekten sehr repetitiv

FAZIT

Primal erweckt die Steinzeit zum Leben wie nie zuvor – allerdings rennt das repetitive Gameplay dem tollen Setting erfolglos hinterher.

82