

Far Cry Primal: Was wäre, wenn?- Werden alternative Geschichten fingiert?

Far Cry Primal erzählt die Geschichte des Mesolithikers *Takkar* (unten mittig im Bild). Er ist Jäger, Sammler und Krieger zugleich und dem Stamm der Wenja angehörig. Die Spieleentwickler versuchen den Spielverlauf, die Story, die Akteure und die Umgebung stark am Mesolithikum zu orientieren. Besondere Action bzw. einen gewissen Kick geben die Fähigkeit im Spiel wilde Bestien zu zähmen und der Bosskampf gegen den Udam-Stammesführer (unten links im Bild) und die Izila-Stammesführerin (oben mittig im Bild). Letztere besitzt die Macht über das Feuer, fungiert als mächtige „Magierin/Schamanin“ und rückt damit in das Übernatürliche vor.



https://cdn.ndtv.com/tech/gadgets/art_of_far_cry_primal.jpg?output-quality=80

Natürlich zeigt dieses Spiel nicht das echte Leben eines/-r Mesolithikers/-in, es ist eben ein Ego-Shooter in der Steinzeit. Leuchtfelder und Außenposten anderer Stämme zu erobern war wohl nicht das alltägliche Brot. Eher das Jagen und Sammeln um zu überleben und sein Dorf zu errichten bzw. zu erweitern.

Auffällig ist, dass alle drei o.g. Stämme, deren Fortschritt deutlich unterschiedlich dargestellt wird, gleichzeitig zu einer Zeit, 10.000 BC, existiert haben sollen. Hierzu die mögliche Frage: „Was wäre, wenn drei unterschiedlich entwickelte Stämme (Neandertaler, Homo sapiens und Homo sapiens sapiens) zeitgleich in einem relativ kleinen Gebiet aufeinander getroffen wären?“

Um sich der Fragestellung anders zu nähern, sollte man auch die Negativaussage betrachten. Wo wird in anderen Spielen fingiert, wo hier nicht fingiert wird?

Es kommen keine Fantasy-Elemente vor, keine Drachen, Monster oder der Gleichen.

Wir fangen als einfacher Stammesangehöriger an und lernen immer mehr dazu, sind kein „Auserwählter“ mit Superheldenkraft. Wenn man mal die nützliche Fähigkeit unseres Helden außer Acht lässt, in kürzester

Universität zu Köln
Institut für Digital Humanities/ Ur- und Frühgeschichte
WS 18/19
SE Archäogaming
Dozenten: Sophie Schmidt M.A., Dr. Jan G. Wieners
Verfasser: Simon Kellers, Viktoria Fries, Martin König

Zeit wilde Tiere zu zähmen, was anderen fiktiven Charakteren nicht möglich zu sein scheint.

Aufgrund dessen hat unsere Spielfigur auch eine relativ realistische Ausdauer in Kämpfen und bei Verletzungen. Wir halten also im Gegensatz zu vielen anderen Spielen, nicht unrealistisch vielen Bissen, Schusswunden und anderen Verletzungen stand. Ebenso stehen uns nur authentische Waffen sowie Angriffsmöglichkeiten zur Verfügung, es gibt keine „Superkombos“ oder sonstiges.

Die Heilungsmöglichkeiten sind dagegen wie in vielen anderen Spielen nur bedingt authentisch, da unsere Spielfigur zur Heilung unter anderem nur an einem Stück Fleisch abbeißt. Gleiches gilt wenn wir Feuer gefangen haben und uns selber löschen wollen. Selbst unter der Berücksichtigung, dass wir in einer Zeit weit vor uns spielen, lösen manche andere Spiele es besser indem die Spielfigur das Feuer an sich „ausklopft“ oder bei Verletzungen Gegenstände als Bandage oder ähnliches nutzt.

Das Spiel bietet zudem die Möglichkeit zwischen Punkten auf der Karte per Schnellreise zu springen, was zu dieser Zeit keine gängige Option war, also reine Fiktion.

Dafür erwartet uns im Gegensatz zu manch anderen Spielen ein Tag – Nacht Rhythmus welcher auch die Tier- und Pflanzenwelt sowie die Soundkulisse beeinflusst, keine Fiktion. Nachts treffen wir auf deutlich aggressivere Tiere wie Rothunde (ähnlich wie Hyänen) und Wölfe.

Abschließend kann man sagen, dass es sich hier um ein Spiel handelt, was relativ realitätsgetreu erscheint, da die Entwickler versuchen, den Spieler tatsächlich in diese andere, mesolithische Welt, zu versetzen. Natürlich erscheinen auch hier fingierte Geschichten, um das Spiel spannender zu gestalten, doch wirken sie überzeugend und passend zur damaligen Zeit.