



PREHISTORISCH GAMEN

In Cranium 31-1 heeft Jody Mijts een recensie gegeven over bordspellen met een prehistorisch thema. Nou heb je niet altijd iemand bij de hand die zin heeft in een spelletje en soms wil je gewoon net wat bloederigere actie als je je verplaatst in een mammoetjager. Daarom leek het uitkomen van het computerspel *Far Cry: Primal* me de ideale gelegenheid om te kijken wat de mogelijkheden zijn op elektronische spelplatforms.

Toen ik de reclame voor *Far Cry* op tv zag, dacht ik: gamen, mammoeten, sabeltandkatten, wat wil een mens nog meer? Het antwoord hierop is een goede, snelle computer. Als je overweegt dit spel aan te schaffen, kijk dan goed naar de specificaties voor het platform waar je het op wilt spelen, want ik had moeite om een computer te vinden waar het spel op kon draaien. Een ander punt waar je goed op moet letten voor je het spel koopt, is hoe goed je tegen snel bewegende beelden kan. Ik ervaarde zelf enige duizeligheid tijdens het spelen, waardoor ik niet te lang door kon spelen en mijn recensie



moet baseren op slechts een klein deel van het spel.

Het verhaal speelt zich af rond 10,000 voor Christus in Oros, een fictief gebied in Noord-Europa en volgt Takkar, een jager in de Wenja stam. Het spel begint als de Wenja op mammoetjacht zijn en worden aangevallen door een sabeltandkat. Takkar is de enige die niet omkomt tijdens deze aanval en moet hierna zien te overleven en een nieuwe stam opbouwen in een wereld vol roofdieren en vijandige stammen. Dit doe je door het leren van vaardigheden, het vervaardigen van werktuigen, het temmen van dieren (die je soms zelfs met je geest bestuurt) en het voltooiën van missies.

De makers achter het spel hebben hun best gedaan om een geloofwaardige pleistocene wereld neer te zetten en hierbij veel gesproken met experts op dit gebied. Ze hebben vooral veel aandacht besteed aan de taal die de karakters spreken en die gebaseerd is op Proto-Indo-Europees. Ook andere delen van de cultuur van de mensen rond de tijd van het spel zijn uitgewerkt, zoals sjamanen, jagers en ambachtslieden. Maar ook aan het klimaat en de megafauna is gedacht (webreferentie 1). Natuurlijk weet je nooit zeker hoe het leven in het Pleistoceen was, maar

afgezien van de mystieke elementen is het een plausibel geheel.

Dieren die voorkomen in het spel zijn onder andere de wolharige mammoet, grottenberen, tapirs, geiten, kippen, adders en bijen. Deze dieren zijn prachtig vormgegeven en lopen heel soepel rond. Voor het spel zijn ze alleen een beetje aangepast aan hoe ze er in het echt uitgezien en geleefd hebben. Zo zijn de mammoeten die je tegenkomt veel groter dan degene die op de echte aarde hebben geleefd en kwam *Embolotherium* niet voor in het Pleistoceen of in Europa. Tijdens het spelen kom je een verhouding roofdieren/herbivoren tegen die in een echt ecosysteem geen stand zou kunnen houden. Gametechnisch gezien is dit ook wel weer logisch, want de roofdieren zorgen voor de actie en de gevechten. Ook lopen er veel meer dieren rond dan het ecosysteem aan zou kunnen.

Hoewel ik niet denk dat je een spel als dit speelt om er iets van te leren, maar eigenlijk omdat je zelf ook wel eens een sabeltandkat neer wilt slaan, zal er altijd wel iets van blijven hangen en zal de combinatie van actie, avontuur en pleistocene elementen nieuwe mensen geïnteresseerd maken in dit deel van de geschiedenis.

Wat ik leuk vond aan het spel is dat de wereld er heel mooi en realistisch uitziet. Ook de filmpjes die je te zien krijgt bij belangrijke gebeurtenissen in het plot zijn mooi gemaakt. Het idee dat je als overlever in de steentijd rondloopt is een originele setting voor een game. Minder leuk vond ik dat het spel eigenlijk veel te makkelijk is en je ook niet echt in het verhaal trekt. Op zoek naar grondstoffen of eten kan je je *Hunter's Vision* aanzetten, waarmee je opeens bloedsporen van dieren ziet, en voetstappen en bruikbare materialen oplicht. Het hele idee van jagen en verzamelen is daarmee sterk versimpeld. Ook komen grondstoffen en prooidieren in overvloed voor, wat dus ook al niet echt een uitdaging geeft. Hierdoor verloor ik mijn interesse voor de missies en eigenlijk voor de hele verhaallijn.

Als je de andere spellen uit de *Far Cry* reeks (of andere roleplaying shooters) altijd met veel plezier hebt gespeeld en je wil je graag onderdompelen in de wereld van de steentijd, dan is dit spel een aanrader. Verwacht echter geen revolutionaire nieuwe gametechnieken. Als je van wat rustigere spellen houdt, of net als ik last hebt van druk bewegende beelden, maar wel iets wil spelen met ijtijdelementen, lees dan even verder. Omdat *Far Cry* voor mij tegenviel, heb ik namelijk gezocht naar alternatieven om toch dat elektronische prehistorische gevoel te krijgen.

Op de computer kwam ik uit bij simulatiespellen, denk bijvoorbeeld aan *Age of Empires*. In deze spellenreeks begin je vaak in de prehistorie en bouw je vanuit een jager-verzamelaar wereld een moderne maatschappij op. Grafisch misschien niet zo mooi als *Far Cry*, maar in mijn ervaring wel geschikt voor uren speelplezier. Een ander voorbeeld is *Zoo Tycoon*. Zowel *Zoo Tycoon* als *Zoo Tycoon 2* hebben een uitbreidingsset waarmee je uitgestorven



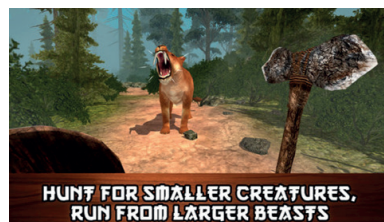
dieren als mammoeten, reuzenluisaards en sabeltandkatten in je dierentuin kunt plaatsen. In plaats van tegen deze dieren te vechten, moet je ze nu juist gelukkig en goed gevoed houden.



Ook op je mobiele telefoon of tablet zijn er spelletjes in een pleistocene setting te vinden. Ik heb de gratis applicaties *Big Hunter* en *Primal Island Survival Sim 3D* uitgeprobeerd op een Android toestel. *Big Hunter* is een grappig, simpel spel waarin je een jager speelt die speren naar een mammoet moet gooien om zijn familie te kunnen voeden, terwijl de mammoet de jager probeert te doden. Leuk hierbij is dat de plek waar je de mammoet raakt invloed heeft op de hoeveelheid schade die je aanricht en er zijn per level verschillende uitdagingen zoals een maximum aantal speren of tijd die je er over mag doen om de mammoet te doden. Een level duurt niet lang en dat maakt het een geschikt spelletje voor even snel tussendoor. *Primal Island* lijkt een kopie te zijn van *Far Cry Primal*. Ook hier loop je rond als een jager en probeer je te overleven. Ik heb gevochten met een everzwijn en voor een mobiel spel zag deze er best realistisch uit. Als je twijfelt over het kopen van *Far Cry*, dan zou je eigenlijk dit spel even uit moeten proberen.

Zoals je ziet, zijn er tegenwoordig allerlei manieren om je even in de prehistorie te wanen. Of dit nu snel op je telefoon, achter de computer, of met een bordspel is. Maar het leukste blijft denk ik toch lekker het strand op gaan en naar een échte mammoet jagen.

Ik heb *Far Cry: Primal* getest voor de PC, het spel is tevens verkrijgbaar voor de Playstation 4 en de Xbox One. Mijn dank gaat uit naar Ubisoft, voor het opsturen van het spel voor deze recensie.



WEBREFERENTIE

Far Cry Primal Developers Talk About Uncovering History, <http://www.gamespot.com/articles/far-cry-primal-developers-talk-about-uncovering-hi/1100-6434103/>

SYSTEEMEISEN

OS: Windows 7, 8.1, of 10 (64-bit) / Processor: (minimaal) Intel Core i3-550, AMD Phenom II X4-955, (aanbevolen) Intel Core i7-2600K, AMD FX-8350 / Geheugen: (minimaal) 4GB RAM, (aanbevolen) 8GB RAM / Videokaart: (minimaal) 1GB AMD Radeon HD 5770, 1GB NVIDIA GeForce GTX 460 (aanbevolen) 1GB AMD Radeon R9 280X, 1GB NVIDIA GeForce 780 (of beter) / DirectX versie: DirectX 11 / Schijfruimte: 20 GB



AUTEUR
LINDA GILEIN