

Cały myk polega czyli na ostatnim, żeby powstać na nogi i otworzyć nową wioskę. Aha, tak i dodało się rozprawić z plemieniem Udam również jego również brutalnym wodzem. Tylko tyle i aż tyle - żadnych poważnych twistów. Scenariusz dozowany jest za pomocą jaskiniowców, których Takkar musi wpierv odszukać, i wtedy sprowadzić do własnej wioski, aby móc działać dla nich jedno zadania. Niestety, w pierwszej mierze robimy za kuriera - przynieść pięć piór, dziesięć skór również oczywiście dalej. Dość powiedzieć, że po spędzeniu z muzyką 10-12 godzin jeszcze nie byłem pewien tego, czyli też gra oferuje w zespole jakąś główną oś fabularną. A potencjał był dodatkowo pozwalało można było pokusić się o tak angażującą historię - bez robienia z gracza biednego chłopca na posyłki. Jeżeli chodzi o bohaterów pobocznych, Far Cry Primal to wariat na psychicznym oraz jeśli scenarzyści dali się nieco bardziej, to również Vaas (Far Cry 3), kiedy i Pagan Min (Far Cry 4) nie mieliby za wiele do powiedzenia. Cóż, jeżeli po innej części serii oczekujecie wartkiej historii, zatem nie tędy droga. [FarCry Primal Crack](#)

Jeżeli szuka o rozgrywkę, to tu istnieje szybko dość dobra i nieco inaczej niż ostatnio. Jednak tylko troszkę. Od razu widać bowiem, że twócy poszli w survival pełną twarzą i jeżeli wspomnienie o przechodzeniu gry w systemie prehistorycznego Rambo, więc potraficie się mocno zdziwić. Początkowo Takkar jest łatwo bezbronny i potrzebuje zwiewać przed wszystkim co żyje, i jeżeli teraz się trochę podszkoli toż oraz tak jego możliwości są mocno ograniczone. Arsenal boahtera jest słaby (podstawowe uzbrojenie to łuk, maczuga i dzida), jednak tworzy znajomy urok. Może przede wszystkim dlatego, że nic tu nie jest znane graczowi na tacy. Chcesz pomachać sobie maczugą? To sobie ją wykonaj. A po przesadzaj spośród nią na chwila rodzajów - wykorzystuj do konkurencje w połączeniu albo rzuć nią w nadbiegającego przeciwnika. Oraz może zawierasz kłopot z dzikimi zwierzętami? Podpal swoją broń oraz voilla. Poza tym wszystkie te prowizoryczne zabawki lubią się często psuć, to tutaj dochodzi jeszcze umiejętnie prowadzenie ich formą, żeby nagle nie zostać podczas wojny z gołymi rękami. Miłe utrudnienie.



Powracają też stare mechanizmy, a w profesjonalnym, prehistorycznym wydaniu, jak np. możliwość wysłania na zwiad sowy. Albo staranowania przeciwników ujeżdżając jakiegoś wielkiego zwierza. Brzmi znajomo? Tak, kopiuj-wklej jest tu również silne, a przynajmniej od razu wiadomo, że jesteśmy do pracowania z Far Cry.

Narzędzi gry jest wtedy mało, ale związanych z nimi możliwości - całe mnóstwo. A rekrutując kolejnych wykręconych jaskiniowców, nasz bohater otrzymuje dojazd do odpowiednich zdolności, co w naturalnej drodze odkłada się na zróżnicowanie rozgrywki. Punkty umiejętności można wykorzystać na szereg zdolności pasywnych, ale ponad tych aktywnych, jak np. możliwość oswojenia dzikiego zwierza. Taki towarzysz przydaje się oczywiście podczas walki, trochę gorzej w trakcie segmentów skradankowych, bo zawsze robi sporo zamieszania. Otwarta gra w Far Cry Primal jak nie jest konieczna, choć czasami że jej nie uniknąć. Niestety, bywa groteskowo, zwłaszcza podczas prób przejścia wrogich obozów - strzelasz z łuku, biegniesz, obrywasz z dystansu, zachowujesz się za kamieniem, zjadasz surowe mięso przywracając sobie coś punktów trwania a wydajesz proces. Trochę naciągane. I ważna było się skradać dodatkowo nie burzyć immersji. Czasem prostu się nie da oraz jest chaotycznie. I chociaż tak bez ładu również sklepu.



Survival, survival i wciąż raz survival. Czasem jednak do przesady, bo zbieractwo wpadło w Far Cry Primal na zupełnie nowy poziom. Takkar robi wszystko jak leci - drewno, roślinki, skóry zwierząt, kamienie... reguła nie ma tyłu. Po co? Ano po to, że bez zbieractwa nie ma mowy o progresie. Zgromadziłeś już wystarczającą ilość surowców koniecznych do tworzenia łuku? Fajnie, to teraz go zmień, skoro nie poradzisz sobie z ogromniejszymi przeciwnikami. Aha, tak i wspominaj o aktualnym, że strzały same się nie zrobią. Przyczyni się też kołczan. Wszystko zebrane? Świetnie, to dziś przechodź na następny kraj świata oraz osiągnij coś super rzadkiego, bo czyli nie ulepszysz chatki pewnego jaskiniowca oraz co wewnątrz tym idzie - nie otrzymasz ćwiczenia oraz nie popchniesz historii do przodu. Zabrakło umiaru również miejscami Far Cry Primal obraca się po nisku w poszczególny wielki symulator chomikowania wszystkiego, co się tylko nawinie. A tutaj nie ma czegoś takiego jak nadwyżka materiałów - czy stanowi ich zbyt mało, albo teraz na styk.

Jeżeli szuka o konstrukcję świata gry, to w treści nie jest się do czego przyczepić - nie brakuje widoczków, a Oros (skoro no właśnie nazywa się ta kraina) żyje naszym życiem. Pewno to zwłaszcza na tenerach łowieckich, gdzie jedni polują na następnych i wszystko dokonuje się poza graczem. Dobry sandboks, to taki sandboks, w jakim gracz nie jest źródło wszechświata również tę lekcję Ubisoft odrobił jak należy. Tylko ten silnik... Dunia Engine 2 może plus stanowił fajny, tylko w 2012 roku. Widoczki widoczkami, ale widać pewne ograniczenia, szczególnie w układzie animacji. Podsumowując: Far Cry Primal nie wymyśla koła na nowo i liczy raczej sprytny recykling tego każdego, co teraz wiemy. Toż nie żadna inna jakość, dużo nowe szaty. Plus zbyt większy wpływ na historie z ukrycia, choć konkurencja jest przewidywalna już od pierwszych minut. To zawsze solidny spin-off, jednak do bólu bezpieczny. Jednak mógłby się trochę wychylić, bo tak unikalny setting aż się przypomina o właściwe potraktowanie, natomiast nie powtórkę z przyjemności.

Ocena użytkowników 7/10

Wymagania sprzętowe Far Cry Primal

Minimalne: Intel Core i3-550 3.2 GHz/ AMD Phenom II X4 955 3.2 GHz 4 GB RAM karta grafiki 1 GB GeForce GTX 460/Radeon HD 5770 lub lepsza 20 GB HDD Windows 7/8.1/10 64-bit

Rekomendowane: Intel Core i7-2600K 3.4 GHz/AMD FX-8350 4.0 GHz 8 GB RAM karta grafiki 2 GB GeForce GTX 780/Radeon R9 280X lub lepsza 20 GB HDD Windows 7/8.1/10 64-bit