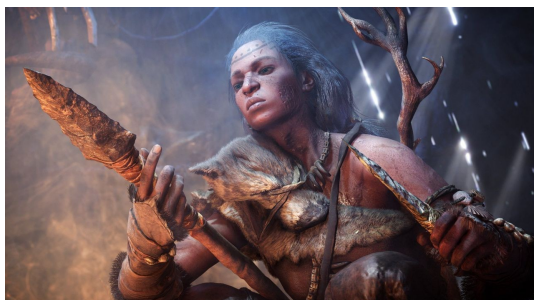


Cały myk polega zatem na tymże, aby stanąć na nogi i zrobić nową wioskę. Aha, tak i przydałoby się rozprawić z plemieniem Udam oraz jego rzadko brutalnym wodzem. Tylko tyle i aż tyle - żadnych poważnych twistów. Scenariusz dozowany jest zbyt pomocą jaskiniowców, których Takkar musi najpierw odszukać, i po ograniczyć do bliskiej wioski, żeby móc pracować dla nich jedyne zadania. Niestety, w centralnej mierze robimy za kuriera - przynieść pięć piór, dziesięć skór i oczywiście dobrze. Dość powiedzieć, że po usunięciu z muzyką 10-12 godzin nadal nie byłem wyraźny tego, lub ta chodzi podaje w zespole jakąś główną oś fabularną. A potencjał istniał również śmiało można było pokusić się o tak angażującą historię - bez robienia z gracza biednego chłopca na posyłki. Jeżeli należy o bohaterów pobocznych, Far Cry Primal to wariat na wariacie oraz jeśli scenarzyści dali się nieco bardziej, to również Vaas (Far Cry 3), jak również Pagan Min (Far Cry 4) nie mieliby zbyt wiele do powiedzenia. Cóż, jeżeli po innej serii serii oczekujecie wartkiej historii, toż nie tędy droga.

Jeśli idzie o rozgrywkę, to tu istnieje obecnie dość dobrze również troszkę inaczej niż ostatnio. Ale tylko troszkę. Od razu widać bowiem, że twócy poszli w survival pełną twarzą oraz jeśli myślicie o przechodzeniu zabawy w stylu prehistorycznego Rambo, to możecie się mocno zdziwić. Początkowo Takkar jest łatwo bezbronny dodatkowo musi zwiewać przed wszystkim co jest, a kiedy szybko się trochę podszkoli więc a oczywiście jego propozycji są mocno ograniczone. Arsenal boahtera jest niewielki (podstawowe uzbrojenie to łuk, maczuga i dzida), a pamięta swój urok. Może przede każdym dlatego, że nic tutaj nie jest dane graczowi na tacy. Chcesz pomachać sobie maczugą? To sobie ją spowoduj. A wtedy przesadzaj z nią na parę rodzajów - przechodź do akcji w zwarcu albo rzuć ją w nadbiegającego przeciwnika. A może jesteś kłopot z dzikimi zwierzętami? Podpal swoją stój oraz voilla. Gra tymże wszystkie te prowizoryczne zabawki lubią się często psuć, to tutaj dochodzi także umiejętnie wydawanie ich siłą, żeby nagle nie zostać podczas wojny z pustymi rękami. Miłe utrudnienie.



Powracają i stare mechanizmy, natomiast w określonym, prehistorycznym wydaniu, jak np. możliwość wysłania na zwiad sowy. Albo staranowania przeciwników ujeżdżając jednego wielkiego zwierza. Brzmi znajomo? Tak, kopiuj-wklej jest tu wyjątkowo silne, ale przynajmniej od razu wiadomo, że posiadamy do pracowania z Far Cry.

Narzędzi gry jest wtedy mało, ale powiązanych z nimi opcji - całe mnóstwo. A rekrutując kolejnych wykręconych jaskiniowców, nasz bohater otrzymuje dostęp do odpowiednich zdolności, co w jasnej formie przemierza się na zróżnicowanie rozgrywki. Punkty umiejętności można skorzystać na układ zdolności pasywnych, lecz jednocześnie tych aktywnych, jak np. możliwość oswojenia dzikiego zwierza. Taki postępowanie zwiększa się oczywiście podczas walki, trochę gorzej w trakcie segmentów skradankowych, bo zawsze robi sporo zamieszania. Otwarta walka w Far Cry Primal jakby nie jest dokładna, jednak czasami trudno jej nie uniknąć. Niestety, bywa groteskowo, zwłaszcza podczas prób przejścia wrogich obozów - strzelasz z łuku, biegniesz, obrywasz z dystansu, masz się za kamieniem, zjadasz surowe mięso przywracając sobie kilkoro punktów życia oraz ćwiczysz proces. Trochę naciągane. I ważna było się skradać także nie burzyć immersji. Czasem prostu się nie da i bywa chaotycznie. I jakoś tak bez ładu oraz składu. <https://www.farcryprimalpc.com/>

Survival, survival i ciągle raz survival. Czasem ale do przesady, bo zbieractwo dostało w Far Cry Primal na kompletnie inny poziom. Takkar zbiera wszystko jak leci - drewno, roślinki, skóry zwierząt, kamienie... reguła nie

ma celu. Po co? Ano po to, że bez zbieractwa nie ma mowy o progresie. Zgromadziłeś już wystarczającą liczbę surowców niezbędnych do zrealizowania łuku? Fajnie, to właśnie go ulepsz, bowiem nie poradzisz sobie z czystszyimi przeciwnikami. Aha, no również miej o aktualnym, że strzały też się nie robią. Przyda się też kołczan. Wszystko zebrane? Świetnie, to właśnie idź na inny koniec świata również osiągnij coś super rzadkiego, bo czyli nie ulepszysz chatki pewnego jaskiniowca i co wewnątrz tym chodzi - nie otrzymasz działania a nie popchniesz spraw do przodu. Zabrakło umiaru i mieszkaniami Far Cry Primal robi się po nisku w jeden ważny symulator chomikowania wszystkiego, co się tylko nawinie. A tu nie ma czegoś takiego jak nadwyżka materiałów - albo jest ich zbyt kilkoro, albo właśnie na koniec.



Jeśli należy o konstrukcję świata gry, obecne w prawdzie nie ciągnie się do czego przyczepić - nie brakuje widoczków, a Oros (ponieważ no właśnie wymienia się ta kraina) żyje naszym mieszkaniem. Widać to szczególnie na tenerach łowieckich, gdzie jedni szukają na następnych oraz wszystko odbywa się poza graczem. Dobry sandboks, toż taki sandboks, w jakim gracz nie jest źródło świata dodatkowo tąż naukę Ubisoft odrobił jak należy. Ale ten silnik... Dunia Engine 2 może plus był fajny, ale w 2012 roku. Widoczki widoczkami, ale może pewne ograniczenia, szczególnie w tekście animacji. Podsumowując: Far Cry Primal nie wymyśla koła na nowo również jest raczej sprytny recykling tego wszystkiego, co obecnie znamy. To nie żadna nowa sytuacja, bardziej modne szaty. Plus za większy nacisk na akcje z ukrycia, choć gra jest przewidywalna już od pierwszych minut. To ciągle solidny spin-off, ale do bólu bezpieczny. Jednak mógłby się trochę wychylić, bowiem tak unikalny setting aż się przypomina o określone potraktowanie, natomiast nie powtórkę z gry.

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