

Hunt: Showdown

MEISTERWERK ODER MASSENSCHRECK



Genre: **Actionspiel** Publisher: **Crytek** Entwickler: **Crytek** Termin: **27.8.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Hunt macht es niemandem leicht, schon gar nicht den Spielern. Im Test erläutern wir, warum es trotzdem ein Unikat in der Spielelandschaft und für Hardcore-Fans fast schon ein Pflichtprogramm ist.

Von Christian Just

Machen wir nicht lange rum: Während seiner rund anderthalbjährigen Early-Access-Phase ist aus Hunt: Showdown ein hervorragendes Spiel geworden. Warum wir trotzdem keine uneingeschränkte Kaufempfehlung aussprechen, erläutern wir euch in diesem Test.

Das ist Hunt

Hunt: Showdown ist ein Koop-Ego-Shooter vom deutschen Entwickler Crytek (Crisis),

der PvE- und PvP-Elemente auf ungewöhnliche Weise miteinander kombiniert. Die Hauptattraktion von Hunt ist der Modus »Kopfgeldjagd«, der wie folgt funktioniert: Im Louisiana des späten 19. Jahrhunderts haben sich Pforten zur Hölle geöffnet. Ein Sumpfgebiet wird von Dämonen und Monstern heimgesucht, wie sie düsterer kaum ausfallen könnten. Faulige Zombies, Frauengestalten, denen Bienenstöcke aus dem Brustkorb wachsen, und gemeingefährliche Höllenhunde durchstreifen die bildhübsche CryEngine-Welt. Der totale Horror also. Wir gehen in Kopfgeldjagd allein oder mit einem bzw. zwei menschlichen Partnern auf einer der beiden Ein-Quadratkilometer großen Karten auf die Jagd nach einem besonders schrecklichen Monster. Dafür nutzen wir unsere »Schattensicht«, mit der wir Hinweise orte. Haben wir drei davon gefunden, offenbart sich uns der zu Beginn der Runde

zufällig festgelegte Unterschlupf des Monsters. Blöd: Bis zu neun andere Spieler haben genau das Gleiche vor.

Haben uns unterwegs nicht schon Zombies, Höllenhunde oder andere Jäger ausgeknipst und haben wir die eklige Riesenspinne, den kolossalen Schlachter oder den agilen Assassinen vor allen anderen ausfindig gemacht, erledigen wir das Biest und verbannen es zurück in die Hölle. Diese elende Verbannung dauert allerdings geschlagene drei Minuten – in denen die Gegenspieler genau sehen, wo wir uns auf der Karte befinden. Und was das bedeutet, kann sich jeder denken! Statt gemütlich die Zeit abzusitzen, müssen wir abermals kämpfen. Und das ist alles andere als trivial, wenn man gerade erst einen Boss überlebt hat und sich gefühlt nur noch drei Kugeln im Magazin der Waffe befinden. Bevor die Gegner eintrudeln, müssen wir uns also nicht

Die Testversion

Dieser Test basiert auf der Version 1.0, die bereits auf den Testservern und auch im Early-Access-Build spielbar war. Crytek patcht allerdings laufend, kleinere Änderungen sind also möglich.

Der Shop

Wer Euro übrig hat, kann die in Waffen- und Hunter-Skins investieren. Damit kauft man sich »Blutmarken«, die sich in geringem Maße auch über Herausforderungen erspielen lassen. Der Preis für einen Skin liegt zwischen drei und sieben Euro. Diese Gegenstände sind jedoch rein kosmetischer Natur und haben keinen Einfluss auf das Spiel.



nur clever positionieren, sondern auch schauen, dass wir neue Munition einsammeln und Bandagen zum Heilen benutzen. Wer Hunt eine Weile spielt, entwickelt ein Gefühl dafür, wo er danach schauen muss.

Nehmen wir aber dennoch mal an, dass wir mit viel Glück und einer cleveren Taktik die auflaufenden Gegner erledigt haben und die Überbleibsel der Bestie (der Gegenwert des Kopfgelds) in unsere Taschen packen können. Dann müssen wir nur noch von der Map verduften. Genau wie die Position des Bossgegners werden auch die Ausgänge an den Kartenrändern zufällig festgelegt. Drei davon gibt es, wir müssen uns entscheiden, ob wir den nehmen, den wir am vermeintlich leichtesten erreichen oder lieber einen Umweg wagen und uns von den vielleicht noch übrigen Jägern so schnell wie möglich wegbewegen – obwohl das so leicht auch nicht ist, die Trophäen in unseren Taschen zeigen unsere Position wie Leuchtf Feuer auf der Karte. Schaffen wir es von der Map: Juhu! Schaffen wir es nicht, ist unser Hunter tot und bleibt es auch. Hallo Permadeath!

Nettes Extra: Zum Kopfgeld-Modus kommt ein kurzweiliger, an Battle Royale erinnernder Einzelspieler-Modus hinzu, in dem ihr gegen andere Spieler lediglich um euer eigenes Überleben kämpft. Dieses »Schnellspiel« eignet sich als Abwechslung für Zwischendurch, ist also eher eine Dreingabe.

Unser Jäger

Wir bauen uns in Hunt also nicht den einen Jäger, mit dem wir dann für immer durch den Sumpf streifen. Wir rekrutieren unseren Hunter gegen Ingame-Geld. Dabei gilt: je teurer, desto besser. Und je öfter unser Jäger eine Runde überlebt, desto weiter können wir den Mann oder die Frau ausbauen. So können wir dann etwa zwei große Waffen



Besondere KI-Gegner wie der leicht entflammbare Immolator verlangen angemessene Taktiken.

tragen, schneller durch Wasser waten oder ein paar zusätzliche Gadgets wie ein Fernrohr oder eine Stolperfalle tragen.

So ein ausgebauter Hunter ist schon eine feine Sache, aber die Verlustängste, die das zur Folge hat, muss man auch erstmal ertragen können. Doch keine Panik: Wer gut spielt, hat auch mit einem der Billo-Hunter eine Chance, sollte sich aber vielleicht ein paar Runden lang besser zurückhalten und Hinweise sammeln, um seinen Helden hochzuleveln, denn auch das spült Punkte aufs Erfahrungskonto. Und wenn wir schon mit Begriffen wie Erfahrungskonto um uns werfen, gehen wir doch mal Schritt für Schritt durch, was Hunt kann. Und was nicht.

Schöne Waffen

Wir gehen mit einer Auswahl historisch inspirierter, teils fies aufgemotzter Schieß- und Klopp-Prügel auf Monsterjagd. Von Nahkampfswaffen wie Messern, Äxten und Kaval-

leriesäbeln über Schusswaffen wie Revolver, Karabiner und Scharfschützengewehre bis hin zu leisen (Armbrust) oder abgefahrenen (Bombenlanze) Waffen ist die Palette breit und taktisch vielfältig. Viele Waffen, wie etwa der Vetterli-Karabiner, verfügen über Varianten mit kürzerem und längerem Zielfernrohr, wodurch sie sich für unterschiedliche Entfernungen eignen. Einige Pistolen wie der Nagant-Revolver kommen zudem mit Schulterstützen oder Munitions-Konversion, wodurch Handhabung beziehungsweise Durchschlagskraft verbessert werden.

Die wichtigste Frage für viele Shooter-Fans dabei: Wie fühlen sich die Waffen an? Kurze Antwort: richtig gut. Aber die Ballistik orientiert sich an wirklich alten Knarren. Die virtuellen Projektilen können also je nach Waffe relativ lange unterwegs sein, bevor sie ihr Ziel erreichen. Hinzu kommen eine berechnete Flugbahn, mitunter sehr kleine Magazine sowie manuelles Nachladen von einzel-



Als Monsterjäger im sumpfigen Louisiana haben wir mit einer Mischung aus Heimlichkeit und Schießkunst die besten Aussichten auf Erfolg.



Die Nächte in Hunt sind gefährlich. Taschenlampen und Fackeln erhellen unseren Weg, lenken aber auch die Aufmerksamkeit auf uns.

nen Kugeln. Daran muss man sich erst mal gewöhnen. Immerhin ist das Zielen über Kimme und Korn seit der Version 1.0 wahlweise nicht mehr ganz so umständlich. Mit Version 1.0 addierte Crytek den Shooter-Standard. Bisher mussten wir zwei Tasten drücken, um über Visierung zu zielen.

KI-Gegner und Bosse

Mit etwas Übung können wir es mit fast allen KI-Monstern in der Spielwelt aufnehmen, ohne die ganze Karte über unseren aktuellen Aufenthaltsort zu informieren. So klopfen wir Zombies mit unserem Gewehrkolben aus dem Weg oder langen mit dem Messer zu, wir erledigen die wandelnden Bienenstöcke mit einem gezielten Schuss unserer

schallgedämpften Pistole oder lenken den auf Geräusche reagierenden sogenannten Fleischkopf einfach ab, damit unser Partner schnell einen Hinweis einsammeln kann.

Haben wir schließlich den Boss gefunden, kommen wir um einen Kampf aber nicht so elegant herum. Und da wir für eine Weile unsere stärksten Geschütze auffahren müssen, schallt der Kampf gegen ein Chefmonster auch Hunderte Meter weit in die kompakte Spielwelt hinein. Das bleibt selbstredend nicht unbemerkt. Und jeder Boss erfordert eine eigene Taktik: Die Spinne mag kein Feuer, der Schlachter ist relativ träge und kann mit Gewehrfeuer bezwungen werden. Und der Assassine lässt sich verwirren, wenn wir ihn von zwei Seiten angreifen.



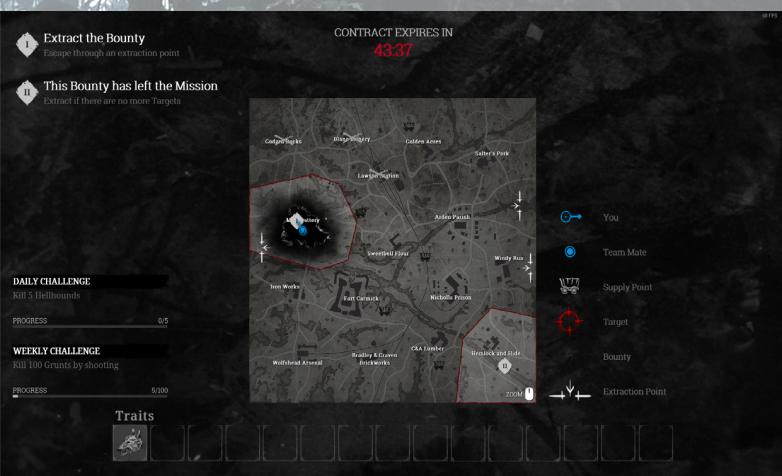
Faulige Zombies erledigen wir am liebsten leise und heimlich, sonst machen wir andere Spieler auf uns aufmerksam.

Die Taktik

Jede Runde Hunt ist wie eine kleine Taktik-Sandbox, in der die Jäger-Teams quasi gegeneinander Sandburgen bauen, und selbst das größte Schloss am Ende in sich zusammenfallen kann. Schaffen wir es, unbemerkt durch den flachen See zu waten, oder schrecken wir versehentlich die lärmenden Enten auf, die unsere Position verraten? Springt das Monster, das uns da hinten den Weg versperrt, auf unseren Köder an, oder rennt das blöde Ding genau auf uns zu und wir müssen lärmend um uns schießen? Traut sich irgendeines der anderen Teams aus der Deckung und greift den Boss an, oder wartet es, bis wir die Arbeit erledigt haben? Allein diese drei Beispiele deuten das riesige



Wer ist hier wohl schneller, unser Kumpel mit dem Messer oder der Gegner mit Mini-Schrotflinte? Wir gucken uns das mal gemütlich an.



Das Lesen der Karte ist unverzichtbar. Hier nähern wir uns vorsichtig einem gegnerischen Team, das eine Monster-Verbannung aktiviert hat.

Spektrum von möglichen Wendungen an, denen man nur mit Erfahrung, taktischem Geschick und größter Konzentration Herr werden kann. So horchen wir mit etwas Übung auf das warnende Schnattern der Vögel und halten genug Abstand, um sie nicht aufzuschrecken. Wir nutzen am besten das Ping-System, um unserem Partner zu signalisieren, den Fleischkopf abzulenken. Oder wir spielen Psycho-Spielchen mit unseren menschlichen Gegnern, indem wir sie vollquatschen. Das geht nämlich über das integrierte VoIP, wenn die Feinde sich entsprechend nah aufhalten. »Buh! Hinter dir!«

Die Progression

Überleben Hunter eine oder gar mehrere Runden, leveln sie auf und schalten neue Perks frei. Außerdem können wir verlorene Lebensbalken wiederherstellen, die uns nach einem K.o. verloren gegangen sind.

Übergeordnet existiert mit der »Blutlinie« ein Konto-Fortschritt, der zum Freischalten von besseren Waffen sowie Gadgets wie Fallen, Ködern und Munitionskisten dient. Durch das Abschließen von täglich und wöchentlich wechselnden Herausforderungen können wir überdies zufällige Waffen erspielen. Außerdem decken wir die Hintergrundgeschichte der Monsterjagd auf und erfah-

ren mehr über die unterschiedlichen Monster, indem wir viele von ihnen besiegen. Auch bei Niederlagen oder Tod nehmen wir stets noch die Hälfte der Erfahrungspunkte für unser Blutlinie-Konto mit, was den Verlust zumindest etwas mildert.

Bin ich hardcore genug?

Hunt ist kein Spiel für Fans von schneller Action, weil das Bewegungstempo sehr gemächlich ausfällt. Jeder Schuss will wohlüberlegt sein. Jeder eurer Schüsse könnte nämlich die Gegner auf den Plan rufen und am Ende euch selbst töten. Hunt bietet keine einfach zu verstehende Spielwelt, sondern ein dynamisches und komplexes Zusammenspiel von Mechaniken, das ihr lesen lernen müsst. Erst nach rund 20 Stunden Anlaufphase kann man eine spannende Runde spielen, in der man sich zumindest so fühlt, als sei man Herr der Lage.

Hunt ist zwar ein Hardcore-Shooter, aber beileibe kein klassischer: Auch Fans von Squad, Insurgency oder PUBG könnten trotz gewisser Gemeinsamkeiten mit Hunt mächtig auf die Nase fallen, weil es eben wesentliche Dinge anders macht als so ziemlich jeder andere Shooter. Ihr müsst euch im Detail mit den zahlreichen Waffen beschäftigen, ein Gespür für die richtige Ausrüstung



Wir verbannen die Überreste des Assassinen geschlagene drei Minuten, bevor wir uns mit den Überbleibseln aus dem Staub machen können.

entwickeln, viel Wert auf entrümpelte und klare Kommunikation legen und nicht zuletzt auch den Willen haben, trotz Pechstrahlen nicht aufzugeben. Dabei bleibt Hunt stets fair, auch wenn es sich manchmal unfair anfühlen kann. Die KI-Monster werden zum Beispiel mitten in einer Schießerei mit anderen Spielern auf uns aufmerksam und geben uns den Rest. Das passiert aber den anderen ebenfalls – niemand ist davor gefeit. Apropos andere Spieler: Die lassen sich wirklich nur sehr schlecht einschätzen. Und das ist etwas, das Hunt in diesem Sumpf aus Risiko und Belohnung zu etwas ganz Besonderem macht: Alles ist erlaubt, und für alles gibt es einen wirksamen Konter. Glaubt das gegnerische Team zum Beispiel, es könnte uns das Kopfgeld abluchsen, indem es sich am Ausgang verschanzte, nutzen wir die zeitlich begrenzte Spezial-Schattensicht, um Spieler im Umkreis deutlich als orange Punkte zu erkennen. Wir sind also nicht hilf-



Zu dritt spielt sich Hunt komplizierter. Hier ist Kommunikation noch wichtiger.



Petra Schmitz
@Flausensieb

Herrje, wie ich mich freue, dass Hunt: Showdown am Ende so gut geworden ist! Natürlich zunächst einmal für uns alle, die an Spielen dieser Art ihre Freude haben. Dann für Crytek, weil die dort arbeitenden Menschen nach all den Jahren wirklich mal wieder einen Erfolg gebrauchen konnten. Und dann ganz persönlich für mich, weil ich mit meiner Prognose von Ende 2017 recht hatte. Nach den ersten noch arg holprigen Runden Hunt während eines exklusiven Entwicklerbesuchs prophezeite ich, dass das Ding wirklich groß werden könne. Groß im Sinne von gut ist es also nun. Jetzt soll es aber auch bitte, bitte richtig erfolgreich werden. Es muss ja keine Fortnite-Dimensionen annehmen, aber wachsen darf es doch noch. Die bisherige Spielerspitze liegt bei 14.000 Jägern gleichzeitig. Da geht noch was! Da geht noch viel mehr!

los, sondern haben eine direkte Antwort auf einen möglichen Hinterhalt.

Schon weicher, aber immer noch hart

Zur finalen Veröffentlichung ist Hunt: Showdown deutlich einsteigerfreundlicher geworden. Eure Jäger können während der ersten zehn Levels eurer Blutlinie, dem spielübergreifenden Progressions-System, nicht sterben, bevor das gnadenlose Permadeath-Reglement greift. Das Spiel stellt euch gegen Teams mit ähnlich weit vorangeschrittenen Spielen auf. Übrigens funktioniert das Matchmaking reibungslos, wir finden schnell Mitspieler sowie eine passende Partie.

Zahlreiche Balance-Anpassungen haben zudem das Campen deutlich erschwert und insgesamt für belohnende Runden gesorgt. Übermächtige Waffen wie die Endgame-Pistole »Dolch« wurden generft, wobei das mit dem Wechsel auf Spezial-Munition ein Gefühl zu harter Nerf-Hammer war. Aber auch hier muss ja das letzte Wort noch nicht gecodet worden sein.

Zum Start der Early-Access-Phase war Hunt noch viel roher und unbarmherziger,



Ein Hinweis! Die blaue Farbe signalisiert: Wir sind allein. Ist der Fleck rot, sind andere in der Nähe.

aber Crytek hat wie versprochen ständig mit der Community kommuniziert und beim Feedback genau hingehört. Das merkt man heute deutlich an der Spielbalance. Super!

Grafik und Spielwelt

Aber ein Sumpfgebiet? Ja, doch langweilig sieht das »Bayou« Louisianas trotzdem nicht aus. Hier ein kleiner Wald, da Gebäudekomplexe wie Fabriken oder Kirchen, dort ein riesiges Militär-Fort, alles schick ausgeleuchtet – und in der Nacht- und Tagversion ganz anders im Erleben und Bespielen. Hinzu kommen detaillierte Waffen- und Hunter-Modelle, die sich gut in das düstere Artdeisign von Hunt: Showdown einfügen. Ein Kritikpunkt dagegen betrifft die Animationen der Spielfiguren und Monster, die in allen Situationen insgesamt zu steif und simpel wirken. Hier wäre ein flüssigerer Bewegungsablauf schön gewesen.

Entwarnung von der Performance-Seite: Nach einem wortwörtlich holprigen Early-Access-Start läuft Hunt inzwischen tadellos, bei unserem Test gab es keine Spur mehr von instabilen Bildraten. Negativ aufgefallen sind uns die teilweise falschen und spät wechselnden LOD-Einstellungen bei einigen Umgebungselementen wie Bäumen. Das Phänomen trat bei mittleren und hohen Grafikoptionen auf und war komischerweise mit Ultra-Einstellungen nicht mehr festzustellen. Zwei Karten sind zudem nicht wirklich viel, wir hätten uns zumindest eine dritte Map gewünscht. Hier ist nach dem Release also noch Luft nach oben, wobei in der Post-Release-Roadmap kein Hinweis auf weitere geplante Karten zu finden ist.

Also, Meisterwerk oder Massen-Schreck?

Hunt: Showdown kann für manche Spieler grandios sein und für andere immer ein Buch mit sieben Siegeln bleiben. Es ist ein Meisterwerk für engagierte Shooter-Spieler, die sowohl eine große Einstiegshürde nehmen können, als auch ein unheimlich schwer zu meisterndes Endgame begrüßen. Alle anderen, die vielleicht eher abends gemütlich eine Stunde spielen und tagsüber bei der

Arbeit mehr an den Job und weniger an neue Kampfstrategien denken, ist Hunt womöglich einfach zu viel des Guten. Auch mögen das Western-Setting und der starke Horror-Einschlag nicht jedem Spieler gefallen. Hunt verschreckt also möglicherweise einige Fans von Multiplayer-Shootern mit seinem für das Genre sehr speziellen Konzept. Wer aber leidenschaftlich gerne versagt, aus Fehlern lernt und schließlich als Spieler daran wächst, der könnte in Hunt: Showdown sein neues Lieblingsspiel finden. ★

HUNT: SHOWDOWN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel Core i5-4590 / AMD Ryzen 3 1200
Geforce GTX 660 / Radeon R7 370
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel Core i5-6600 / AMD Ryzen 5 1400
Geforce GTX 970 / Radeon R9 390X
12 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- beeindruckende Sumpf-Spielwelten
- detaillierte Waffenmodelle
- konsistenter Western-Stil
- atmosphärische Soundkulisse
- steife Animationen

SPIELEDISIGN



- Mischung aus Taktik und Schießkunst
- gelungenes Gunplay
- motivierender Fortschritt
- Map-Layout durchdacht
- funktionierende Kommunikation mit VoIP und Ping-System

BALANCE



- gutes Matchmaking
- Tutorial und Bambi-Schonfrist
- starke Waffen haben spürbare Nachteile
- gut austarierte Spielgeschwindigkeit
- Exit-Camper sind effektiv konterbar

ATMOSPHÄRE / STORY



- abwechslungsreiche Spielwelt
- furchteinflößende Monster
- Gänsehaut-Soundkulisse
- mysteriöse Hintergrundgeschichte
- Story per Herausforderungen freischaltbar

UMFANG



- Spiel Design liefert Hunderte Stunden Spielspaß
- viele Waffen und Gadgets
- Modi für einen, zwei oder drei Spieler
- nur zwei Maps
- nur drei Boss-Gegner

FAZIT

Hunt: Showdown ist ein großartiger Multiplayer-Shooter, der seine Klasse aber erst nach etlichen Stunden grimmiger Hingabe entfaltet.



Christian Just
@Akkat84

Innovativ, hochspannend und taktisch tiefer als jeder Sumpf. Ich könnte den ganzen Tag Hunt spielen, weil es mir ständig vor Augen führt, dass ich wie Jon Schnee eigentlich nichts weiß.

Das weckt in mir das Verlangen, diesem verfluchten Hunt zu zeigen, dass es sich irrt. Und wenn ich dann mit einem guten Partner unterwegs bin, vier Gegenspieler ummiete und schließlich mit der Beute entkomme – dann ist das wie ein Rausch! Weil ich weiß, warum wir Erfolg hatten. Indem wir Hunt bewiesen haben, dass es Unrecht hatte – dieses Mal zumindest. Wie der Abspann einer erfolgreichen Runde sagt: »Du überlebst, um an einem anderen Tag zu sterben.«

Jeder Shooter-Fan sollte Hunt: Showdown gespielt haben, vorausgesetzt man mag Hardcore-Gameplay und bevorzugt langsames Planen und Taktieren vor schnellem Geballer. Taktik kann man in Hunt als Religion ausüben. Wer auf sowas steht, darf sich gerne eine 94er-Wertung mit Bleistift an den Rand schreiben.

Alle anderen sollten lieber unsere offizielle 89 nehmen und bei Gelegenheit in Hunt reinspielen, um die Frage, ob der Titel ins eigene Beuteschema passt, abschließend für sich zu beantworten. Trotz der mutigen Setting-Wahl und des hohen Anspruchs ist Hunt: Showdown ein Ausnahme-Shooter, der in Zeiten des abflauenden Battle-Royale-Hypes mit innovativen Ideen und gen Perfektion ausbalanciertem Gameplay seine eigene kleine Nische besetzt.