

Hell Let Loose

DER BESTE WELTKRIEGS-SHOOTER SEIT JAHREN

Genre: **Shooter** Publisher: **Team 17** Entwickler: **Black Matter** Termin: **27.7.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -

Bildhübsche Optik, viel Realismus: Hell Let Loose wagt den Spagat zwischen Hardcore-Shooter und Battlefield-Action. Mit überraschend großem Erfolg. Von Christian Just

Wir kuscheln mit der Wiese, während um uns herum Artillerie die Erde pflügt. Aufzustehen wäre der kürzeste Weg zum Respawn, also bleiben wir liegen und halten den Atem an. Ein typischer Moment in Hell Let Loose. Aber der Weltkriegs-Shooter von Black Matter kann auch anders. Ganz anders. Denn schon kurz darauf spurten wir geduckt durch einen Schützengraben, umlaufen so geschickt ein MG-Nest und reiben den Schützen schließlich von der Seite auf, indem wir eine Granate in seine Stellung lupfen.

Hell Let Loose kombiniert die Dramatik und den Realismus eines Hardcore-Shooters mit der atemlosen Action eines Battlefield. Seit Juni 2019 befindet sich der gewagte Multiplayer-Spagat von Black Matter im Early Access, am 27. Juli 2021 war nun der Release der Version 1.0, mit der die Ostfront, die Sowjetfraktion sowie zwei neue Maps ihren Weg ins Spiel finden. Wir sind – so viel schon mal vorab – begeistert, wie gut der Mix aus Anspruch und Action funktioniert.

Worum geht's in Hell Let Loose?

Erstmal zu den Grundlagen: Wir spielen einen von lediglich zwei Modi auf einer von elf wirklich riesigen Karten im Umfang von 2 mal 1,2 Kilometern. Ein übersichtlicher Server Browser mit offiziellen und Community-Servern lässt uns schnell das passende Match finden. Im Early Access gab es lediglich die Westfront als Inhalt. Wir bekriegten uns als US-Amerikaner oder Deutsche auf historischen Schlachtfeldern wie dem Utah Beach, der französischen Stadt Carentan

oder im deutschen Hürtgenwald. Ab dem Full Release am 27. Juli steht die Ostfront mit den beiden neuen Karten Stalingrad und Kursk zur Verfügung – die neue Fraktion der sowjetischen Armee samt Fahrzeugen.

100 Spieler fasst so ein voller Server. Das ist zwar eigentlich eine gute Zahl für zünftige Schlachtenatmosphäre, aber selbst 50 heranstürmende Soldaten wirken auf einer Map wie Utah Beach zu Beginn nur wie eine traurige Nachhut. Hier spielt der Faktor mit rein, dass die Levels auf realen Satellitendaten beruhen und entsprechend riesig ausfallen – viel authentischer geht's kaum. Trotzdem mangelt es gerade zu Partiebeginn etwas an Schlachtenatmosphäre, sodass wir uns manchmal eine weniger breite Front gewünscht haben. Das ändert sich aber schlagartig, sobald wir eins der Ziele angreifen. Dann massiert sich die gesamte Streitmacht auf einem kleinen Punkt, und eine spannende Schlacht entbrennt. Wer eine Partie beginnt, sollte zudem Zeit mitbringen: Ein einzelnes Match kann schon mal eine bis anderthalb Stunden in Echtzeit dauern.

Extrem dichte Atmosphäre

Panzer rollen über die Schlachtfelder, Spieler rufen vernichtende Bombenteppiche per Luftschlag und verlegen Knotenpunkte für die Nachschublinien, um Befestigungen wie Bunker, Antipanzergeschütze oder Stacheldrahtbarrikaden zu errichten. In Hell Let Loose gibt es viele strategische Komponenten, ohne die ein Sieg nur schwierig bis unmöglich zu bewerkstelligen ist. Entsprechend



GameStar
Gold-Award



GameStar
für Atmosphäre

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr realistische Schlachten schlagen wollt.
- ... euch planvolles Taktieren Spaß macht.
- ... euch nervenaufreibende Action fesselt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... euch Kartenlesen auf die Nerven geht.
- ... ihr nicht geduldig abwarten könnt.
- ... viel Kommunikation euch zu anstrengend ist.



[U/V] Chat ausblenden
[[tido] mr-bash]: GET TO BARN
[[tido] dabwizer89]: SORRY
[[tido] mr-bash]: SPAWN AT BARN NOW
[[tido] thank you x/ls and men
[[tido] make sure to use your comandations
ginger.med.man]: commander, bomb the small trench on
the R side of H4 aim low N to S

Wenn's in Hell Let Loose kracht, dann richtig. Und es kracht oft! So ein satter Hecktreffer kann selbst den dicksten Tank in ein Wrack verwandeln.

Die Panzer sind detailliert ausgearbeitet und haben sogar unterschiedliche Texturen.

müsst ihr bereit sein, auch mal zehn Minuten LKW zu fahren oder anderweitig Verantwortung zu übernehmen.

Jeder Spieler wählt eine Klasse wie Kommandant, Offizier, Gewehrscütze oder Panzerfahrer. Moment, Offiziere? Heißt das ... ? Jap, das bedeutet, es gibt eine hierarchische Spielerbefehlsskette, ähnlich wie in Squad. Kommandanten kämpfen zwar gern mal an vorderster Front mit, aber sie planen auch die Schlacht auf der für alle sichtbaren In-Game-Karte und sorgen mit Fahrzeug-Spawns für Mobilität. Offiziere sind die Gruppenführer und setzen die Befehle mit ihren Soldaten im Feld schließlich in die Tat um. Außerdem platzieren sie Spawn-Punkte im Feld, damit die Gruppenmitglieder nach den sehr häufigen Toden schnell wieder am Ort des aktuellen Geschehens sein können.

Wie die Spielmodi funktionieren

Die beiden Modi in Hell Let Loose heißen Kriegsführung und Offensive und funktionieren ganz simpel. Wir erklären es schnell:

- **Kriegsführung:** Eine klassische Front, die sich in einem Tauziehen um Schlüsselpunkte in beide Richtungen verschieben kann, bis schließlich ein Team den Basispunkt des Gegners überrennt.
- **Offensive:** Hier geht's nur in eine Richtung – oder alles steht still. Ein Team muss die komplette Map verteidigen, während die

angreifende Armee alle Zielpunkte nach und nach einnehmen muss.

Nur zwei Spielmodi klingen nach relativ wenig, was sich in unserem Test aber kaum negativ bemerkbar gemacht hat. Denn diverse Zufallskomponenten erzeugen immer wieder neue Spielflüsse. So wissen wir vorher nie, welche der zahlreichen Landmarken in dieser Runde als Schlüsselpositionen fungieren. Das ist ein effizienter Weg trotz weniger Modi eine große spielerische Variation zu generieren. Auf längere Sicht könnte und sollte Hell Let Loose dennoch mehr Abwechslung bieten. Wir würden uns vor allem noch etwas Kurzweiligeres wünschen, etwa einen Squad-Modus mit 32 Spielern auf dafür verkleinerten Karten.

Kommunikation ist alles!

Wir kennen es von Genrekollegen wie Squad: Ohne saubere und lebhaft Kommunikation ist Gewinnen in solchen Hardcore-Shootern praktisch unmöglich. Gut, dass sich die (auch deutschsprachige) Community in unseren über 20 Spielstunden fast ausschließlich nett, hilfsbereit und geduldig gezeigt hat. Oder wir hüpfen einfach mit unseren Freunden in eine Partie, machen eine Gruppe auf und spielen problemlos zusammen. Allerdings sorgt die Möglichkeit, Squads für andere Spieler zu sperren, manchmal dafür, dass viele Kleinstgruppen



Im **Hürtgenwald** fand gegen Ende des Zweiten Weltkriegs eine große Schlacht zwischen der US- und der deutschen Armee statt. In Hell Let Loose wird das ganze Ausmaß der Zerstörung anhand von verbrannten Waldteilen deutlich.



Das belgische **Foy** wurde während der Ardenennenoffensive besetzt. Amerikanische Soldaten befreiten die Stadt schließlich im Winter 44/45. In Hell Let Loose führt die grellweiße Landschaft beinahe zu Schneebblindheit.



Omaha Beach war der Codename für einen von fünf Sektoren für die Invasion der Alliierten an der Küste Frankreichs. Wie alle Maps in Hell Let Loose wurde auch Omaha Beach auf Basis von Satellitendaten gestaltet.



Auf **Sainte-Marie-du-Mont** finden die Gefechte in der französischen Normandie statt. Die Region ist geprägt von Landwirtschaft. Im Zweiten Weltkrieg war die Kontrolle nach dem D-Day entscheidend, um Nachschublinien zu sichern.



An der Ostfront fand 1943 eine deutsche Offensive in der Nähe der russischen Stadt **Kursk** statt, die nach einer Gegenoffensive mit einer Niederlage endete. In Hell Let Loose ist die ländliche Gegend durchzogen von Verteidigungsgräben.



Auf dem Höhepunkt des Ostfeldzugs attackierte die 6. Armee der Wehrmacht **Stalingrad** und kontrollierte im November fast die gesamte Stadt, bevor eine Gegenoffensive zur Einkesselung und Vernichtung der deutschen Streitkräfte führte.

Auf dem Boden liegen und abwarten gehört auch bei Hell Let Loose dazu. Wer dafür keine Geduld mitbringt, ist mit Battlefield vermutlich besser beraten.



Verteidigen an strategischen Schlüsselpositionen kann lange dauern und viel Abwarten bedeuten.



Dieses Bild kann man fast hören! Die Schlachtenstimmung in Hell Let Loose ist klasse umgesetzt.



Die Straße N13 nahe der Stadt Carentan war Schauplatz blutiger Gefechte, was ihr den Beinamen **Purple Heart Lane** einbrachte. Purple Heart heißt der Orden, der US-Soldaten für Verwundung oder posthum den Tod verliehen wird.



Die französische Kommune **Sainte-Mère-Église** war eine der ersten Ortschaften, die von alliierten Fallschirmjägern befreit wurden. In Hell Let Loose finden auf der Map aufgrund zahlreicher Gebäude oft schwierige urbane Gefechte statt.



Die französische Stadt **Carentan** wurde von mehreren deutschen Divisionen verteidigt, im Nachgang des D-Day von Alliierten schließlich eingenommen. Auch die bekannte Miniserie »Band of Brothers« thematisiert die Schlacht um Carentan.



Utah: Ein zweiter Sektor der Invasion im besetzten Frankreich hieß Utah Beach. Die Ausmaße der Spielwelten zeigt sich auch an der Artillerie, mit der wir Granaten Hunderte Meter weit ins Hinterland schießen können.



Der Burgberg bei Bergstein in der deutschen Eifel bekam den Namen **Hill 400**, da er eine Höhe von fast genau 400 Meter erreicht. In der Schlacht im Hürtgenwald befand sich eine strategisch wichtige Artilleriestellung auf diesem Hügel.

ihr eigenes Süppchen kochen, was gegen einen besser organisierten Gegner natürlich oft zur Niederlage führt.

Haben wir mal keine Lust zu sprechen, geht davon die Welt nicht unter, solange es die Ausnahme bleibt. Dann können wir einen einfachen Gewehrscützen steuern und uns mit dem Ping-System oder per Chat halbwegs verständlich machen. Ideal ist das dann aber nicht, zumal Hell Let Loose im regen Austausch mit den Teamkollegen gleich mal doppelt Spaß macht.

Dann gibt einer die Kommandantenbefehle durch: Zack, jetzt Punkt X angreifen! Wir öffnen die unverzichtbare Karte, ach, siehe da, der fleißige Offizier hat bereits einen Angriffsmarker platziert. Unsere Spielfigur blickt nach Süden, das Ziel ist im Norden. Karte zu, unten am Bildrand das große N suchen, Blick ausrichten, guck an, da ist ja eine große Stadt, aus der uns Gewehrakugeln entgegenfliegen. Ziel gefunden!

Schicke Schlachtfelder dank Unreal Engine 4

Hell Let Loose dreht besonders bei den Levels kräftig auf. Die verwendete Unreal Engine 4 zeigt sich von ihrer besten Seite. Alle Maps strotzen nur so vor Details. Da ziehen sich dicke Furchen durch die matschigen Straßen einer französischen Kleinstadt, erinnern Propagandaposter an den verbliebenen

Wänden von Stalingrad an das herrschende Regime oder umgibt uns ein dichter Nadelwald, in dem wir uns ohne Übersichtskarte schnell verlaufen würden.

Schöne Lichtstimmungen setzen die Schlachtfelder eindrucksvoll in Szene, zum Beispiel wenn die Sonnenstrahlen schräg von der Seite auf eine grüne Wiese scheinen und sich die langen Schatten eines rasselnenden Panzers vor uns entlang schieben.

Auch das Sounddesign begeistert, egal ob wuchtige Explosionen, knackige Schussgeräusche oder das langgezogene Dröhnen eines Sturzkampfflugzeugs. Die Atmosphäre in Hell Let Loose ist zum Schneiden dicht, bis hin zur Beklemmung und einem mulmigen Gefühl in der Magengegend. Lediglich die Animationen der Spielfiguren wirken im Vergleich mit Blockbuster-Produktionen wie Battlefield oder Call of Duty etwas abgehackt. Immer wieder kommt es zudem vor, dass sich die Robbenanimation bei unebenen Landschaften nicht sauber anpasst, so dass eigentlich kriechende Soldaten plötzlich halb in der Luft stehen. Einer der wenigen Immersionsbrecher.

Was ist neu nach dem Early Access?

Die rund einjährige Early-Access-Phase brachte neun große und etliche kleine Updates mit Inhalten und Anpassungen. Mit Update 10 steigt die Versionsnummer von

Hell Let Loose auf 1.0, und eine dritte Fraktion samt viel Drumherum kommt neu hinzu.

Die Qualität der neuen Inhalte schließt nahtlos an das bisher Gesehene an: Spielwelten voller Details, authentische Waffen und Fahrzeuge wie die PPSch-Maschinenpistole und der T-34-Panzer spielen sich richtig gut. Das führt uns zum Kern des Pudels.

Warum die Sniper nicht nerven

Die Schlachten von Hell Let Loose gehören zum Besten, was das Multiplayer-Shooter-Genre im Bereich des Zweiten Weltkriegs zu bieten hat. Selbst vor einem Battlefield V muss sich Hell Let Loose nicht verstecken. Die Fraktionen mit all ihren Waffen und Fahrzeugen fühlen sich sehr unterschiedlich an. Wenn wir als deutscher Automatikgewehrschütze mit einem StG44 ausgerüstet sind und auf einen sowjetischen Fußsoldaten mit Mosin-Gewehr treffen, entscheiden die Kampfdistanz und Geschicklichkeit, wer die besseren Chancen hat.

Trifft der Sowjet mit dem ersten Schuss seines Repetiergewehrs mal nicht, kann er mit einer ganzen Salve Gegenfeuer rechnen, bevor er die nächste Kugel in die Kammer befördern kann. Dafür hat das automatische Sturmgewehr auf Distanz Nachteile, weil der Rückstoß wie bei allen Waffen in Hell Let Loose relativ schwierig zu kontrollieren ist. Andersrum kann der deutsche Gewehr-



Wir platzieren eine Panzerabwehrkanone, um unsere Defensivkraft zu stärken.



Das zerbombte Stalingrad ist neben Kursk einer der beiden neuen Schauplätze zum 1.0er-Release.

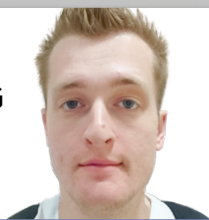


Pioniere bauen das Teil schließlich mit Ressourcen fertig, die wir zuvor über die Map transportiert haben.



MEINUNG

Christian Just
@Akkat84



So beeindruckend ich das Konzept hinter Squad finde: Auf Dauer ist es mir einfach zu verblissen. Mit Hell Let Loose sieht es ganz anders aus, und es liegt nur an winzigen Unterschieden wie dem Ausdauerverbrauch. Die permanenten Marker über den Freundschaftsköpfen helfen mir zudem mehr, als dass sie mich stören würden. Gleichzeitig habe ich das Gefühl, ich spiele eine realistischere Variante von Battlefield, bei der neben Atmosphäre auch die Kommunikation ein Herzstück ist, Schlachten lange hin und her wogen und so eine abendfüllende Sitzung bieten. Die griffige Waffenhandhabung setzt dem Ganzen die Krone auf. Ich mag Shooter, bei denen ich die Möglichkeit habe, meine Fähigkeiten bei Taktik und Geschicklichkeit gleichermaßen auf die Probe zu stellen. Und genau hier liegen auch die Stärken von Hell Let Loose. Die Schwächen wie die teils fehlende Schlachtfeldatmosphäre zu Partiebeginn oder die nach wie vor schwankende Performance fallen für mich weniger ins Gewicht. Besonders lobenswert finde ich indes die sehr nette Community – trotz meiner manchmal verirrten Handgranaten. Dadurch fällt es mir deutlich leichter, mit den fremden Mitspielern zu kommunizieren.

schütze mit dem Kar98K das gleiche Problem haben, wenn der Sowjet mit einer PPSch-Maschinenpistole auftaucht. Das ist nur ein Beispiel für die gute Balance, die natürlich auch auf der historischen Waffenauswahl und dem Klassensystem von Hell Let Loose basiert. Neben den Infanteriegruppen können wir auch einer Sniper- oder ein Panzerfahrtruppe beitreten oder eine eröffnen. Die sind aber pro Match stärker limitiert, was etwa Scharfschützenorgien effektiv verhindert. Das ist sehr gut für das Spielgefühl, da Sniper in Hell Let Loose so eine Besonderheit bleiben. Wenn wir etwa in das Visier eines der zwei Scharfschützen im Gegnerteam geraten, jemand im Sprach-Chat »Volle Deckung« brüllt, und sich unsere ganze Gruppe auf den Boden schmeißt, dann ist das im wahrsten Sinne des Wortes ein besonderer Moment.

Panzersimulation inklusive

Noch ungewöhnlicher spielen sich die Panzer: T-34, Tiger I oder M4A1 Sherman wurden mit viel Liebe zum Detail nachgebildet und erfordern eine eingespielte Dreiergruppe. Die Sicht als Panzerfahrer ist durch die kleine Luke an der Front sehr eingeschränkt (siehe Kasten), man ist außerdem mit Lenken und der manuellen Gangschaltung beschäftigt. Aber das hat einen Sinn, denn der Sitzplatz für den Kommandanten bietet ein Periskop, um den Fahrer einzuweisen. Ist nun auch noch ein versierter Schütze an

Bord, steht der wilden Rumpelfahrt nichts mehr im Wege. Der Kampf gegen andere Panzer ist extrem spannend und wird von brachialen Explosionen in Szene gesetzt.

Auf Seiten der Infanterie lassen sich die Panzergefechte mit dem 1.0er-Release nun besser lesen. Treffen wir mit einer Panzerschreck-Bazooka, sehen wir anhand des Funkenschlags, ob das Projektil an der Panzerung abgeprallt, außen explodiert oder ins empfindliche Innere vorgedrungen ist. Unterschiedliche Panzerungsstärken an Front und Heck laden zudem zum geschickten Flankieren ein, um das schwere Gefährt mit wenigen Treffern in die Luft zu jagen. Dennoch sind die Kolosse mit nur einem Panzerabwehrschützen im Squad sehr schwer zu besiegen, wenn man kein Antipanzergeschütz in der Nähe hat. Panzer sind aber eher ein Nebenaspekt auf dem Schlachtfeld, der Schwerpunkt von Hell Let Loose liegt ganz klar auf den Infanteriekämpfen. Und das Gesamtpaket kann mit allen gebotenen Inhalten wirklich lange Spaß machen, wenn man sich auf die für einen Grünschnabel doch recht steile Lernkurve einlässt.

Wie hardcore ist Hell Let Loose?

Eine vermeintlich kleine Designentscheidung macht Hell Let Loose trotz hohem Realismus deutlich zugänglicher als Hauptkonkurrent Squad: Es gibt keine Ausdauer, die uns zum gelegentlichen Pausieren zwingt, unsere Fußmärsche zur Qual macht oder un-

Bei einem Bombenteppich haben wir im Inneren eines Gebäudes die besten Überlebenschancen.



Außenansicht: Von hier wirkt der Panzer riesig, drinnen wird es dann aber eng.



Kommandant: Der Kamerad mit dem Überblick klärt auf und gibt Richtungsanweisungen.



Fahreransicht: Der »Steuermann« des Tanks schaut durch einen winzigen Schlitz.



Schütze: Der vielleicht wichtigste Job an Bord – hier wird großkalibrig geschossen!

sere Zielfähigkeit beeinträchtigt. Stattdessen sprinten wir in Hell Let Loose jederzeit, können stets präzise zielen und müssen nie warten, weil unsere Spielfigur außer Puste ist. Was wie ein kleines Detail klingt, macht den großen Unterschied aus: Im Modern-Military-Shooter Squad fühlen wir uns oft ausgebremst, da die Ausdauerfunktion das ohnehin schon langsame Spieltempo zusätzlich reduziert. In Hell Let Loose können wir jederzeit Vollgas geben, was dem ansonsten realistischen, eher langsamen Spielfluss viel von seinem Nervtötfaktor nimmt. Das erzeugt ein Gefühl von mehr Action – und damit auch mehr Spaß.

Die Waffenhandhabung ist ein weiterer Faktor, an dem sich Hardcore-Spiele messen. In Hell Let Loose ist das Waffenspiel präzise, fühlt sich direkt und druckvoll an und bietet mit unterschiedlichen Waffenklassen wie Karabiner, Sturmgewehr, Maschinenpistole oder Sniper Rifle eine große Auswahl an Taktiken. Keine Realismuskompromisse macht Hell Let Loose hingegen bei der Waffenwirkung: Maximal drei Treffer reichen, um im Staub zu landen, Kopftreffer sind immer sofort tödlich. Immerhin können wir uns bei Verletzungen heilen, und die Sanitärklasse belebt uns wieder, wenn wir nicht gerade durch eine Explosion in Stücke gesprengt wurden oder eben einen tödlichen Kopfschuss kassiert haben.

Dass wir auf ein künstliches Fadenkreuz verzichten müssen, ist im Genre Ehrensa-

che. Immerhin können wir aber per Tastendruck kurzzeitig Munition und Ausrüstung einblenden, was einen prima Kompromiss zwischen Immersion und Lesbarkeit darstellt. Weitere Einschnitte beim Realismus sind dem Spielspaß zuträglich: So kommen Einsteiger in Hell Let Loose schneller ins Spiel, weil Teamkollegen immer mit Markern dargestellt werden. Und ganz ehrlich, es reduziert auch bei Veteranen die Gefahr, eigene Kollegen über den Haufen zu ballern. Denn natürlich gibt es Friendly Fire.

Wie sieht die Zukunft aus?

Hell Let Loose bekam während seiner Early-Access-Phase zehn große Patches mit neuen Inhalten und Verbesserungen. Auch nach Release endet diese Politik laut Entwickler nicht. Wie sich künftige kostenlose Updates ausformen, bleibt aber offen. In einem Interview verriet uns Chefentwickler Max Rea, dass das Studio darüber nachdenke, wie man einen langfristigen Support für das Spiel finanzieren kann. Möglicherweise folgen britische und japanische DLCs mit den entsprechenden neuen Fraktionen und Maps, die dann aber nur gespielt werden können, wenn man das Addon auch gekauft hat. Allerdings sind auch kosmetische DLCs für bestehende Inhalte angedacht, Pay2Win-Elemente wurden jedoch explizit ausgeschlossen. Irgendwann in Zukunft soll Hell Let Loose zudem auf die neuere Unreal Engine 5 umgestellt werden. ★

HELL LET LOOSE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 6600 / Ryzen 3 1300X
GTX 960 / Radeon R9 380
12 GB RAM, 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 8400 / Ryzen 5 2600X
GTX 1060 / Radeon RX 590
16 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION



hochdetaillierte Umgebungen optische Abwechslung bombastische Explosionen kraftvoll abgemischte Sounds hakelige Animationen

SPIELDESIGN



breites Spektrum an Klassen anspruchsvolles Waffenspiel Nachschub essenziell logische Kommunikation manche Maps zu groß

BALANCE



relativ einsteigerfreundlich alle Waffen ähnlich stark keine bremsende Ausdauer Fraktionen gut balanciert Panzer schwer zu knacken

ATMOSPHERE / STORY



dichte Schlachtatmosphäre authentische Modelle intensive Gruppenerlebnisse hilfsbereite Community eingeschränkte Sicht bei Beschuss

UMFANG



hoher Wiederspielwert elf gigantische Maps drei Fraktionen viel Variation durch Zufallsziele lediglich zwei Spielmodi

FAZIT

Hell Let Loose ist ein klasse Weltkriegs-Shooter, der mit sicherem Schritt den Mittelweg zwischen Action und Strategie beschreitet.

