

## Der neue Shooter-Trend

ER STEHT LÄNGST **FEST**

**Wo geht die Reise der Multiplayer-Shooter als Nächstes hin?  
Phil Elsner meint: Schaut man sich die kommenden Releases an,  
ergibt sich ein ziemlich klares Bild.**

**Phil Elsner**

Eine ganze Weile lang war Phil Feuer und Flamme für PUBG und konnte sogar über die hakelige Steuerung und die mittelmäßige Grafik hinwegsehen, so spannend war dieses neue Battle Royale. Dann kam Warzone und machte alles noch viel besser: geschmeidige Animationen, eine fantastische Map – alles war perfekt. Zumindest bis Activision entschied, Warzone mit Content zu überladen. Als das Waffenarsenal begann, aus allen Nähten zu platzen, die Balance vollends zerbröselte und immer mehr Cheater ihr Unwesen trieben, entdeckte Phil mit Hunt: Showdown ein neues Shooter-Zuhause, in dem er jetzt seine Abende verbringt. Zumindest bis Ende 2022 dann Modern Warfare 2 kommt.

Mal ehrlich, niemand rastet heute mehr aus vor Freude, wenn wieder ein neues Battle Royale angekündigt wird, oder? Stattdessen ernten Entwickler oft kollektives Augenrollen: »Können die nicht mal was Neues machen, anstatt immer den alten Käse zu kopieren?« Das war durchaus mal ganz anders: PUBG, Warzone, Apex Legends und Co. dominierten Spiele-Charts und Schlagzeilen der Gaming-Landschaft gleichermaßen – und tun das zum Teil noch heute. Trotzdem hat eine gewisse Battle-Royale-Müdigkeit eingesetzt. Man fragt sich: Was ist wohl der neue Trend nach Battle Royale? Welches neue Shooter-Rezept wird den Markt als Nächstes aufwirbeln? Die Antwort liegt in meinen Augen bei zwei Spielen, die es schon lange gibt.

**Bei welchen denn?**

Die Rede ist von Escape from Tarkov und dessen Wildwest-Bruder Hunt: Showdown. zwei Spiele, die heimlich und fast unbemerkt von großen Studios und Publishern ein ganz eigenes Subgenre der Shooter geprägt haben. Wie man dieses Genre eigentlich nennt, daran scheiden sich übrigens noch die Geister: Ist es ein PvPvE-Shooter? Ein Raid-Shooter? Oder doch ein Extraction-Shooter? Aber wie man es nun auch nennen mag, das Prinzip ist eigentlich gleich: Spieler werden allein oder in kleinen Squads auf eine große Map geschickt, auf der es Loot

zu sammeln und Aufgaben zu erledigen gilt. Im Weg stehen uns dabei nicht nur KI-Gegner, sondern auch andere Teams, die hinter der gleichen Beute her sind. Wer es nicht lebendig von der Karte schafft, verliert seinen Charakter mitsamt Hab und Gut. Was wir mit unserer Zeit im Match anfangen, bleibt dabei uns überlassen: Anderen Spielern auflauern? So schnell wie möglich das Missionsziel finden? Oder doch lieber mit leeren Händen extrahieren, weil es zu brenzlig wird?

Der Reiz dieses neuen Genres liegt auf der Hand: Hohes Risiko bringt auch mehr Spannung ins Spiel. Außerdem übertragen Hunt und Tarkov den Spielern viel mehr Eigenverantwortung als andere Multiplayer-Shooter. Über den Weg, den ich einschlage, entscheide ich genauso wie über die Ausrüstung, die ich bei mir trage. Es gibt keinen Respawn, keinen Match-Ansager, keine Icons auf der Übersichtskarte weisen den Weg. Das Motto ist klar: Du bist auf dich gestellt. Mach was draus!

**Das Rennen beginnt**

Jetzt entdecken auch immer mehr AAA-Hersteller die Faszination dieser Raid-Shooter – und stellen die Weichen für den nächsten Hype. Längst ist klar, dass große Marken aus der Nische einen Massenmarkt machen wollen. Das Rennen darum, wer Hunt und Tarkov am besten adaptieren und zum Mainstream-Erfolg füh-





Ghost Recon Frontline will in die Fußstapfen von Hunt treten, ergänzt das Spielprinzip aber um Soldatenklassen mit Spezialfähigkeiten.

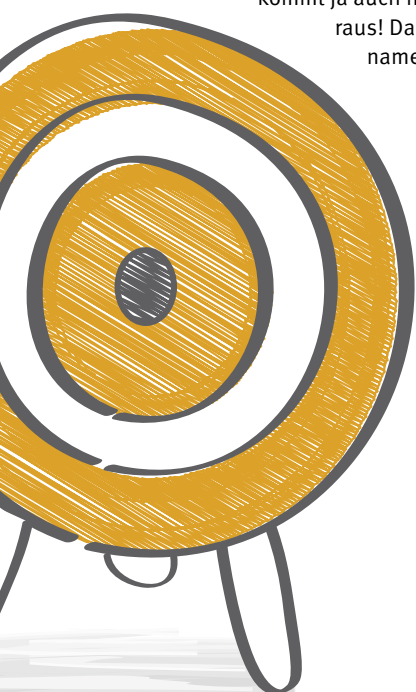
ren kann, ist bereits in vollem Gange. Es treten große Namen an. Da wäre zum Beispiel Call of Duty: Modern Warfare 2, das nicht nur mit traditionellem Multiplayer und einer neuen Warzone-Version, sondern auch mit einem Modus namens DMZ um die Ecke kommen soll. Darin erkunden Spieler in vielen kleinen Teams eine Art Open World und treffen dabei auf feindliche Squads und KI-Gegner. Klingt vertraut? Dann dürfte euch auch der Plan für Ghost Recon Frontline nicht überraschen. Ubisoft beschreibt das Projekt als Taktik-Shooter, in dem 102 Spieler in Dreiertruppen eine riesige Insel erkunden, Wrackteile sammeln und ... na ja, ihr wisst schon.

Aber die Liste geht weiter: The Cycle vom deutschen Entwicklerstudio Yager in Berlin erfindet sich ebenfalls nach einer langen Beta-Phase als The Cycle: Frontier neu – mit starken Tarkov-Bezügen. Diesmal aber in einem SciFi-Setting. Spieler jagen hier auf einem fremden Planeten Aliens, sammeln Ressourcen und bringen ihr Loot zu einem Evakuierungsschiff. Das Prinzip bleibt gleich: Nur wer sich gegen die Konkurrenz durchsetzt und es zurück ins Menü (oder die Basis) schafft, darf mit dem erbeuteten Kram neue Sachen craften. Ach ja, und dann kommt ja auch noch The Division: Heartland raus! Darin gibt es einen PvPvE-Modus namens Storm und ... ich denke, ihr

errätet alle, worum es darin geht. Große Karte, es wird geplündert, andere Spieler. Das ganze Programm eben.

### Am Ende entscheiden wir

Ich könnte die Liste weiter fortsetzen. Worauf ich hinaus will: Das Genre mag vielleicht noch keinen eindeutigen Namen haben, aber wer in den letzten Jahren mal Hunt: Showdown oder Escape from Tarkov ausprobiert hat, hat bereits eine sehr gute Vorstellung davon, wie signifikante Teile der Shooter-Landschaft der nächsten Jahre aussehen könnten. Ob das bei den Spielern auch gut ankommt, steht aber natürlich auf einem anderen Blatt. Der erste Versuch abseits der bekannten Titel ging schon mal nach hinten los: Mit Hazard Zone wollte Battlefield 2042 sein eigenes Tarkov-like (nein, so nennen wir das nicht, das ist nur ein Platzhalter) am Markt etablieren, inzwischen spielt den eher lieblos umgesetzten Modus aber fast niemand mehr. Ist das Genre der Raid-Shooter also schon am Ende, noch bevor es richtig losging? Nicht unbedingt. Immerhin war auch Battle Royale nicht für jeden Hersteller automatisch ein Erfolgsgarant! Battlefields Versuch mit Firestorm endete ruhmlos auf dem Friedhof der leeren Server, und Ubisoft beerdigte Hyper Scape ebenfalls nur 18 Monate nach Release. Was sich am Ende durchsetzt, entscheidet letztlich nur eine Gruppe: wir, die Spieler. ★



In Hunt: Showdown braucht man Geduld. Das ist nichts für jeden, trotzdem wachsen die Spielerzahlen langsam immer weiter an.