

Die Monsterdesigns machen trotz Cartoon-artiger Optik durchaus was her.

Hexxen: Hunters

HEXENJAGD MIT TAKTIK

Genre: Taktikrollenspiel Publisher: Hooded Horse Entwickler: Ulisses Spiele Termin: 2024

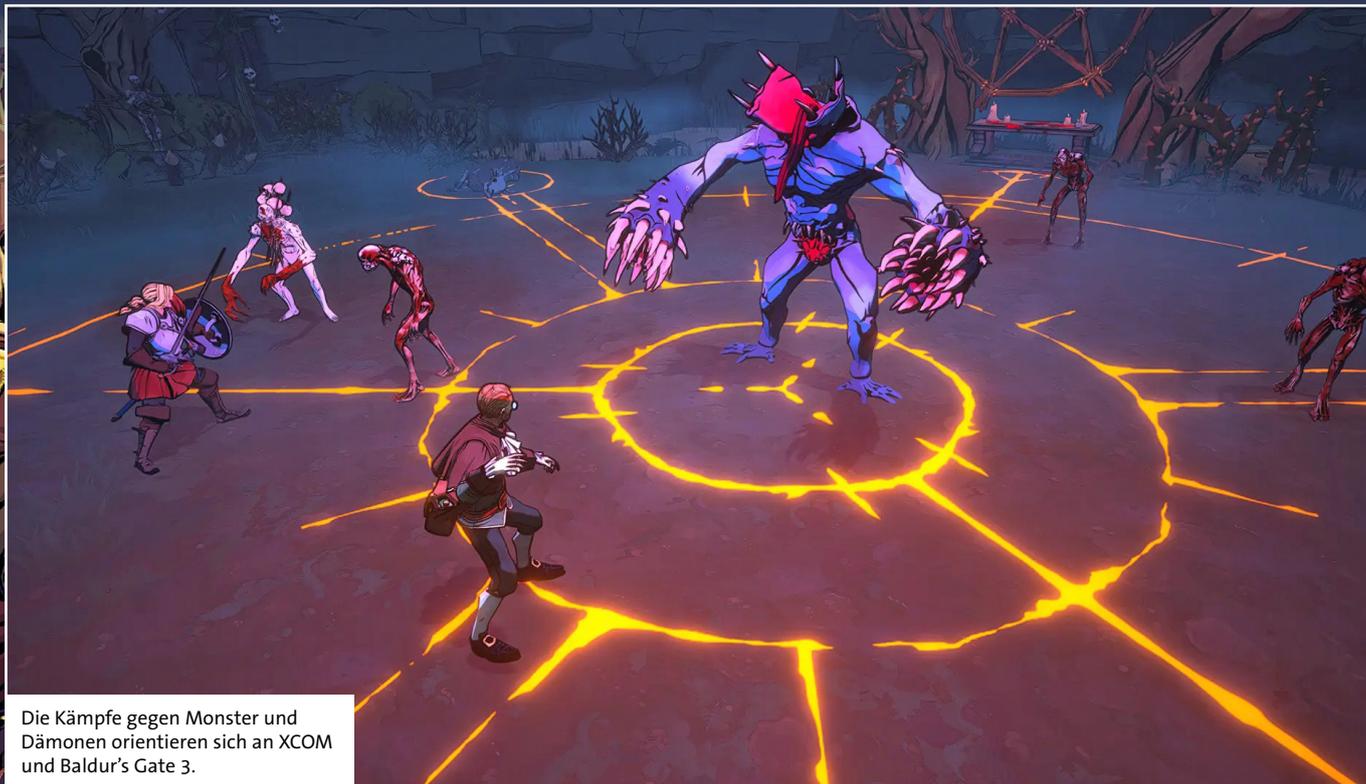
Darkest Dungeon gemischt mit XCOM und dazu eine düstere und faszinierende Spielwelt? Wir haben uns Hexxen: Hunters genauer angesehen. Von Dennis Zirkler

Auf der gamescom 2023 haben wir haufenweise coole Spiele gesehen. Doch Hexxen: Hunters von Publisher Hooded Horse (Manor Lords, Old World) schafft es, in einem Punkt besonders herausstechen: Kein anderes Spiel der Messe kann eine so coole Spielwelt bieten wie das für 2024 angekündigte Rollenspiel aus Deutschland. Wir haben Jan Wagner von Ulisses Spiele getroffen,

dem Spieleverlag, der auch für die Tabletop-Vorlage HeXXen 1733 verantwortlich zeichnet. Bevor er uns das Spiel gezeigt hat, erklärte er uns zunächst die Spielwelt – und hatte uns damit direkt am Haken.

Die Handlung spielt im Jahr 1733, in einer Version Europas, die von Hexenverfolgung, Kriegen und politischen Intrigen geprägt ist. In dieser Welt gibt es Hexen, Geister, Vampi-

re und Fabelwesen – allerdings in der Version der Grimm'schen Märchen, nicht der Disney-Märchen, wie Wagner betont. Nachdem sich im Schwarzwald ein Tor zur Hölle geöffnet hat, sind große Teile Deutschlands und Österreichs von Dämonen besetzt: Monster fressen kleine Kinder, Teufelskulte sind allgegenwärtig, und Teile der Niederlande sind im Meer versunken, nachdem Hexen den



Die Kämpfe gegen Monster und Dämonen orientieren sich an XCOM und Baldur's Gate 3.

biblischen Leviathan beschworen haben – wenn das mal nicht cool ist!

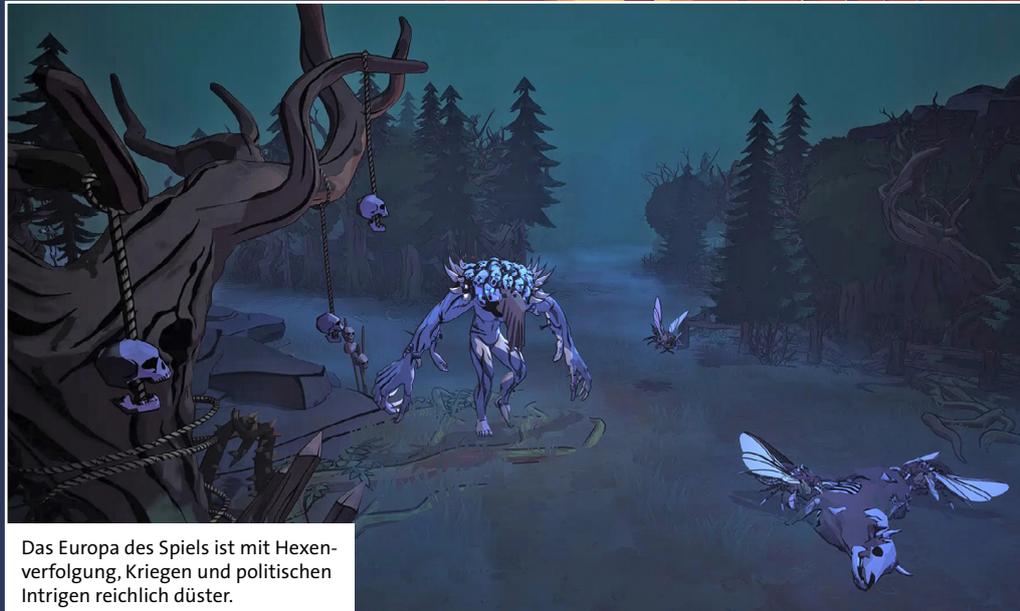
In dieser fesselnden Welt schlüpfst ihr in die Rollen mutiger Hexenjäger, die sich durch die Jagd auf finstere Kreaturen ihren Lebensunterhalt sichern. Eure Reisen führen euch zu historisch authentischen Schauplätzen wie Hamburg, Köln und Frankfurt. Dort begegnet ihr alternativen Darstellungen bekannter Persönlichkeiten, etwa Beethoven oder Goethes Vater, die in dieser Realität geheimnisvollen Bündnissen angehören und unerwartete Rollen einnehmen.

Ein Spiel gegen die Uhr

Hexxen: Hunters ist ein taktisches Rollenspiel und erinnert dabei an eine Mischung aus den Klassikern Darkest Dungeon und XCOM, denn das Spiel unterteilt sich in zwei Phasen. In der Dorfphase kann jeder Jäger immer eine Aktion durchführen, etwa neue Gebäude errichten, im Alchemielabor Tränke brauen oder in der Kirche seine Wunden verarzten lassen, wie man es aus dem großen Vorbild Darkest Dungeon kennt.

Allerdings kostet jede Dorfphase auch Zeit. Und wenn die Doomsday Clock, also die Endzeituhr, buchstäblich 13 schlägt, dann ist das Spiel vorbei. Jan Wagner hat uns das so erklärt: »In dieser Welt rückt der Morgenstern, auch bekannt als Venus, stetig näher an die Erde heran. Zunächst betrachtet man dieses Ereignis lediglich als astronomisches Phänomen, doch mit der Zeit wird klar, dass mehr dahintersteckt. Es stellt sich heraus, dass Lucifer Morgenstern, einer der Teufel, auf der Venus haust. Dieser Planet ist seine Domäne, und er plant, die Erde zu erobern, indem er den Morgenstern immer näher heranzführt.«

Allerdings könnt ihr eure Dorfphase auch nutzen, um diese Endzeituhr zurückzudrehen – etwa indem ihr euch zwischen den Missionen mit Anhängern anderer Teufel temporär verbündet. Etwa mit den Anhängern von Baal, dem Teufel der Gier und des Mammons, die, so Wagner, natürlich in Frankfurt sitzen würden.



Das Europa des Spiels ist mit Hexenverfolgung, Kriegen und politischen Intrigen reichlich düster.

Rundenkämpfe à la XCOM

Seid ihr bestens vorbereitet, stellt ihr eure Gruppe zusammen und brecht zu verschiedenen Missionen auf. Diese sind alle handgefertigt und erzählen die Hauptgeschichte weiter – nur einige Kämpfe sind dabei teilweise zufällig generiert. Die jeweils rund 30-minütigen Aufträge unterteilen sich immer in zwei Phasen: Im Erkundungsmodus lauft ihr in Echtzeit in der Iso-Perspektive von schräg oben durch die Welt, sprecht mit NPCs und entdeckt versteckte Geheimnisse. Im Kampf wechselt das Spiel dann in den Rudentaktikmodus, der ein wenig an eine Mischung aus XCOM und Baldur's Gate 3 erinnert. Wie dieser Kampfmodus funktioniert, müssen wir euch wahrscheinlich nicht groß erklären. Das große Alleinstellungsmerkmal in den Gefechten soll aber der Fokus auf die Positionierung eurer Charaktere sein. Ihr müsst eure Figuren so aufstellen, dass Dämonen und Hexen stets auf eure gepanzerten Frontkämpfer kloppen. Das ist natürlich keine vollkommen neue Idee, aber dadurch, dass ihr stets gegen große Feindeshorden kämpft, eine echte Herausforderung.

Pro Mission könnt ihr vier euer acht festen Jäger mitbringen, die alle einzigartige Fertigkeiten und Hintergrundgeschichten haben: Der Alchemist Magnus kann etwa explosive Tränke werfen, während der versoffene Söldner Götz sowohl im Nah- als auch im Fernkampf ordentlich Schaden austeilt.

Hexxen: Hunters verspricht eine düstere, fesselnde Reise durch ein historisches Deutschland, das von übernatürlichen Kreaturen bevölkert und von Intrigen durchzogen ist. Ob das Gameplay am Ende dem tollen Setting gerecht werden kann, muss sich allerdings erst noch zeigen. Wir haben nur eine sehr frühe Pre-Alpha-Version des Titels gesehen, die sich noch nicht wirklich bewerten lässt. Das Spiel soll laut Ulisses Spiele auch erst im Jahr 2024 erscheinen, aber es gibt noch kein Quartal, geschweige denn ein genaues Datum für den Release. ★

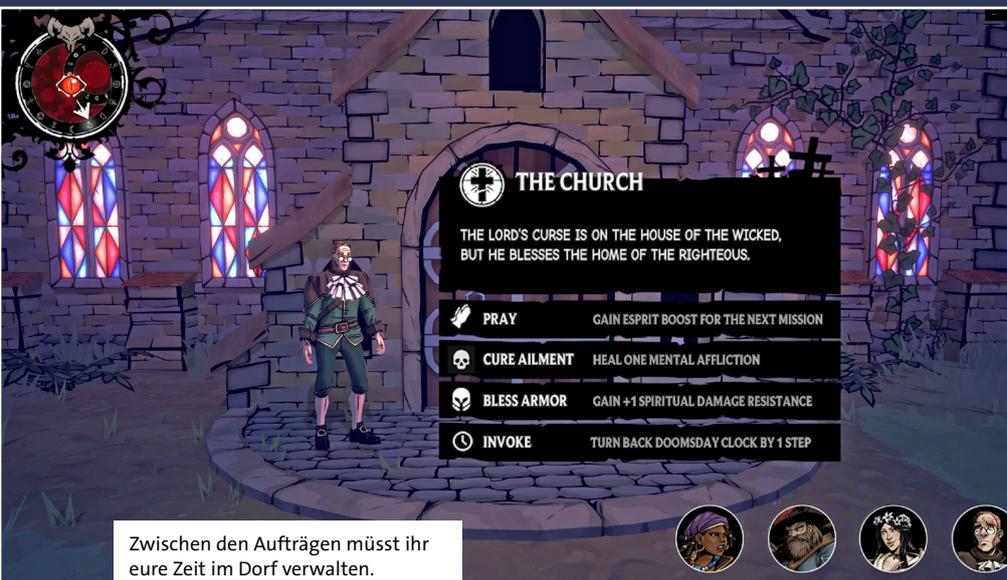
MEINUNG

Dennis Zirkler
@YungWerner



Hexxen: Hunters hat mich auf der gamescom 2023 mit seiner unglaublich dichten und atmosphärischen Welt in seinen Bann gezogen. Das düstere historische Deutschland, geprägt von Hexen, Dämonen und politischen Intrigen, bietet einen faszinierenden und unverbrauchten Schauplatz. Doch während mich die atmosphärische Spielwelt überzeugt, bleibt das Gameplay ein Punkt, bei dem ich mir nicht ganz sicher bin. Die taktischen Elemente sind zwar vielversprechend, aber die Mechaniken scheinen noch nicht ganz ausgereift zu sein.

Insgesamt bin ich aber gespannt, wie sich Hexxen: Hunters bis zum angekündigten Release im Jahr 2024 entwickeln wird und ob die (noch) fehlende taktische Tiefe dem hohen Anspruch der Spielwelt letztendlich gerecht werden kann.



Zwischen den Aufträgen müsst ihr eure Zeit im Dorf verwalten.