

Wer den Nahkämpfer Caddoc steuert, hat den Vorteil, die Rückansicht der geschmeidigen Distanzschützin E'lara genießen zu dürfen. Wer den Anblick leid ist, kann bei jedem Speicherpunkt die Spielfigur wieder wechseln.

# Hunted: The Demon's Forge

Auf der GDC 2010 in San Francisco stellte Designer-Urgestein Brian Fargo GameStar sein neues Action-Rollenspiel **Hunted: The Demon's Forge** vor.

GameStar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 6766

Er wolle die Rollenspielklassiker wieder beleben, den Geist der Dungeon Crawler, sagt Brian Fargo. Wenn der Mann das sagt, dann heißt es Ohren spitzen. Schließlich hat er im Jahr 1983 das legendäre Spielestudio Interplay mitgegründet und dort absolute Genre-Ikonen wie die **Bard's Tale**-Reihe und **Wasteland** produziert. Sein neues Projekt ist das Koop-Action-Rollenspiel **Hunted: The Demon's Forge**.

## Kooperatives Kämpfer-Duo

Interplay ist Computerspielgeschichte. Fargo gründete 2003 sein jetziges Studio Inxile, das bisher lediglich durch eine mäßig geglückte Neuauflage des Klassikers **The Bard's Tale** (GS 08/05: 67 Punkte) auffiel. Dem Fantasy-Thema bleibt er auch weiterhin

treu. »War es nicht toll, sich durch die Dungeons zu kämpfen, sich zu verlieren in dem Rhythmus der Kämpfe, Belohnungen und Level-Aufstiege?«, schwärmt er. »Sowas will ich wieder machen. Diesen Sog erzeugen, nur mit guter Grafik und modernen Mitteln«, skizziert er sein neues Projekt **Hunted**. Als das Spiel startet, sind wir überrascht: Gleich zwei Spielfiguren in der 3rd-Person-Perspektive stürmen durch eine weitläufige Grotte, von rechts trifft ein Pfeilhagel den Anführer des Duos, einen muskulösen Nahkämpfer. Sofort spritzt Blut, zimperlich geht's hier schon mal nicht zur Sache. »Dark Fantasy«, grinst Fargo, »Dragon Age«, denken wir. Der verwundete Recke ist ein gutes Stück von uns entfernt, wir blicken grade über die Schulter der

zweiten Spielfigur. Wie zum Teufel sollen wir das Team steuern? »Wir lenken jetzt E'lara«, erklärt Fargo. »Sie ist Fernkämpferin, Caddoc da vorn kämpft währenddessen Kl-gesteuert. Hey, er ist ganz schön in Schwierigkeiten, hauen wir ihn raus!« Tatsächlich prügelt sich Caddoc (barbarenmäßig wild schwertschwingend) mit einem ganzen Rudel Skelette. In Probleme bringen ihn aber die knochigen Fernkämpfer, deren ständige Treffer stetig seine Gesundheit dezimieren. E'lara zückt den Bogen und feuert ihrerseits eine ganze Salve Pfeile auf die Angreifer. Die reagieren und schießen zurück. Geschmeidig geht die Amazone in Deckung, schmiegelt sich mit dem Rücken gegen einen hüfthohen Mauerrest, holt kurz Atem, um gleich darauf hochzu-

schnellen und mittels eines Fadenkreuzes nacheinander die vorwitzigsten der Übelmänner aus den brüchigen Sandalen zu holen.

## Viel Koop-Action, wenig Rollenspiel

Alle Angriffsaktionen im Spiel geschehen über simple Tastenkombinationen, ganz wie in **Mass Effect 2** oder **Gears of War**. Allerdings sind die Kämpfe in **Hunted: The Demon's Forge** noch schneller und actionorientierter als in **Mass Effect 2**. Der Vergleich mit dem Konsolen-Hit **Gears of War**, mit dem sich **Hunted** die Unreal-Engine teilt, ist treffender. Was PC-Spieler an dieser Stelle ins Stocken kommen lässt: Wer auf eine Neuauflage von **The Bard's Tale** oder **Wasteland** (deren Namenrechte sich Brian Fargo gesi-



In **Hunted** führen Sie gleich zwei Recken in den Kampf: Haudrauf Caddoc und Bogenschützin E'lara.



Das Spiel ist nichts für zarte Gemüter. Wie in **Dragon Age** ist der Stil schmutzige **Dark Fantasy**.



**Rätselbeispiel:** Das linke Auge muss per Feuerpfeil entzündet werden.



E'lara wirkt aus dem Hintergrund einen **Unterstützungsauber**.



Das Duo (Caddoc hinten links beim Ausweichen) kämpft auch über **größere Distanzen** zusammen, muss nicht ständig Rücken an Rücken stehen.

chert hat) gehofft hat, wird enttäuscht. Mit Fähigkeitstabellen oder komplexer Charakterentwicklung hat **Hunted** nichts zu tun. »Diablo hat gezeigt, wo die Reise hingeht«, meint Fargo. Und so ist alles in diesem Action-Rollenspiel auf die Action optimiert. Das Spiel findet stets im Duo statt, wobei wir zu Beginn zwischen dem robusten Nahkämpfer Caddoc (ausrüstbar mit maximal zwei Hieb- und Stichwaffen) und der flinken Distanzschützin E'lara (trägt maximal zwei Fernwaffen) wählen können. Bei den Kämpfertypen nichts Neues also. Neu ist jedoch, dass wir bei jedem Speicherpunkt zwischen den Recken wechseln können.

### Kristallmagie

E'lara und Caddoc beherrschen auch magische Attacks und Unterstützungsauber. So heilen Sie sich zum Beispiel gegenseitig sogar über größere Entfernungen. Als ein mächtiger und abscheulicher Dämon auftaucht, demonstriert Brian die Fähigkeiten des Duos. Sobald klar wird, dass unser schlagkräftiges Paar diesen Kampf mit konventionellen Mitteln nicht gewinnen kann, wirkt Caddoc einen Kältezauber, und E'lara lässt den hilflos zum Eisblock gefrorenen Unhold mit einem Spezialangriff in tausend Stücke zerplatzen. Beim nächsten Monster spricht die Kämpferin einen Schutzzauber, sodass der Hüne Caddoc einen Griff das Genick brechen kann. An anderer Stelle entfesselt ein Flammenangriff über eine Öl-lache eine Feuersbrunst, die eine

Säule zum Einsturz bringt, die wiederum mächtige Gegner unter sich begräbt. Oder Caddoc lässt Feinde durch einen Levitationszauber hilflos in der Luft herumzappeln, während E'lara ihnen mit Pfeil und Bogen den Garaus macht. Der Vorrat an Pfeilen ist übrigens limitiert, deshalb sollten sie tunlichst wieder eingesammelt werden. Auch die Verteidigungsschilde von Caddoc halten nicht ewig: ist einer abgenutzt, muss ein neuer erbeutet werden.

Magische Fähigkeiten werden durch das Sammeln von Kristallen freigeschaltet. Jede Angriffs- oder Defensivbegabung kann in verschiedenen Stufen durch das Hinzufügen weiterer Kristalle ausgebaut werden.

### Gerade Levels, kleine Rätsel, zickige Dialoge

Das Leveldesign in **Hunted: The Demon's Forge** ist streng linear. Allerdings gibt es viele kleine Nebenaufgaben und Geheimnisse zu entdecken. An einer Stelle sehen wir vor dem Kämpferpaar Felsen in den Nachthimmel ragen. Wir entdecken Feuerschein in der rechten Augenhöhle des riesigen Steinschädels. E'lara jagt einen Flammenpfeil in die linke, pechschwarze Felshöhle, sofort lodert ein Feuer auf, nun erglühen beide Augen, und in der Felswand tut sich ein Durchgang auf. In der nun folgenden Nebenquest befreien die Helden einen Gefangenen und heimsen dafür eine Belohnung ein. Danke schön! Für weitere Abwechslung sorgen die gelegentlichen, automatisch ablaufenden Dialoge (besser: Wort-

scharmützel) zwischen den beiden Protagonisten. E'lara kann eine ziemliche Zicke sein und macht sich schon mal über die ganz und gar unheldenmäßige Spinnenphobie des Haudraufs Caddoc lustig, der daraufhin mit Spöttelleien über deren Höhenangst kontert. Das soll den Figuren mehr Profil verleihen. Ob das klappt oder albern wirkt, wird erst eine Preview-Version zeigen müssen. Über den geplanten Erscheinungstermin von **Hunted** lässt sich Fargo kein Sterbenswörtchen entlocken.

### Kooperativer Multiplayer

Was wir im Einzelspieler-Modus gesehen haben, soll genauso im Multiplayer funktionieren. Nur dass dann zwei Spieler das Team übernehmen, die KI hat Pause. Auch Spieler unterschiedlicher Stärke sollen problemlos zusammen spielen können. Für den Ausgleich sorgen Kristalle, die vom Host (Gastgeber) des Spiels bestimmt werden. So kann dann der Gast seinen Charakter entsprechend der Spielfigur des Hosts mit Kristallen aufmöbeln, clever. **MT**



In **Hunted** sollen Sie nicht nur in Dungeons, sondern auch in weitläufigen **Außenarenen** Monster kloppen.

### Hunted: The Demon's Forge

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Rollenspiel** ► Termin **keine Angabe**  
► Hersteller **Inxile / Bethesda** ► Status **zu 60% fertig**

**Michael Trier:** Schon die erste Präsentation macht klar: Trotz der Rollenspielwurzeln von Brian Fargo ist **Hunted: The Demon's Forge** in erster Linie ein rasantes, düsteres und brutales Action-Adventure, das uns weniger an **Diablo** oder gar **The Bard's Tale** erinnert, sondern viel mehr an die alten Fantasy-Metzeleien **Hexen** und **Heretic**. Aber auch das sind ja keine schlechten Vorbilder. Rollenspieler allerdings werden mit **Hunted** weniger anfangen können.



michael@gamestar.de