

Hunted

Branchen-Legende Brian Fargo liefert mit **Hunted: Die Schmiede der Finsternis** ein Koop-Actionspiel alter Schule ab. Ohne bemerkenswerte Innovationen, dafür mit reichlich Kurzweil. Von Daniel Matschijewsky

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Inxile Entertainment** (**Bard's Tale**, **GameStar 08/05: 67 Punkte**)
Termin: **4.6.2011** Spieler: **1-2** Sprache: **Deutsch, Französisch, Italienisch, Spanisch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7456

Auf DVD: Test-Video

W

as sind denn das bitte für Helden? Der eine fürchtet sich vor Insekten, die andere hat Höhenangst. Und so jemand soll

die Welt retten? Ein Kinderspiel für die Elfenjägerin E'lara und den menschlichen Krieger Caddoc, die Hauptfiguren aus **Hunted: Die Schmiede der Finsternis**. Seit Jahren sind die beiden ein eingespieltes Team, hauen Monster zu Hunderten aus den Latschen und nehmen es bei Bedarf sogar mit einem Dämonengott auf. Zumindest, wenn keine Spinnen oder Abgründe dazwischen kommen. Vorhang auf für das sympathischste Heldengespann der letzten Jahre. Würde doch nur auch der Rest von Brian Fargos neuer Koop-Klopperei so viel Charme versprühen.

Ein böser Traum Caddocs bringt den Stein ins Rollen. Visionen von Dämonen und der mysteriösen Geisterdame Seraphin scheuchen den Krieger und seine skeptische Kollegin E'lara auf und direkt in eine mystische Schlacht, in der allerhand monströses Gesocks die Menschheit versklaven will. Neue Impulse vermag die schnörkellose wie klischeehafte Geschichte dem Fantasy-Genre zwar nicht zu geben, dennoch zieht uns



Nur mit **Explosivpfeilen** kann E'lara die Rüstung von Elite-Wargen beschädigen. Ihren Kumpel Caddoc (rechts) verletzt die Elfendame damit glücklicherweise nicht.

Hunted schnell ins Geschehen. Das liegt vor allem an seinem coolen Heldenduo. Es vergeht kaum eine Minute, in der E'lara und Caddoc nicht irgendwelche Kommentare von sich geben oder auf süffisante Art miteinander streiten. Wir identifizieren uns schnell mit dem ungleichen Paar, was auch den sehr guten deutschen Sprechern zu ver-

danken ist. Ärgerlicherweise wurde kaum ein Dialog lippensynchron vertont. Auch die Charakterdetails und Animationen können nicht mit aktuellen Titeln wie **Dragon Age 2** oder **The Witcher 2** mithalten, wodurch Caddoc und E'lara das letzte Quäntchen Lebendigkeit vermissen lassen. Ebenfalls schade: **Hunted** fängt zwar stark an, verliert im Verlauf aber durch eine arg in die Länge gezogene Kampagne, die uns ohne bemerkenswerte Höhepunkte von einem Minischarmützel ins nächste schickt. Warum das Spiel den Untertitel **Die Schmiede der Finsternis** trägt, wird ebenfalls erst gegen Ende klar.

Wo die Geschichte schwächelt, trumpfen die Kämpfe auf. Typisch für einen Koop-Titel ist **Hunted** auf die Zusammenarbeit beider



E'lara und Caddoc gehören zu den sympathischsten Actionhelden der letzten Jahre.

➕ Stärken

- + spaßige Koop-Kämpfe
- + cooles Heldenduo

➖ Schwächen

- geringer Umfang
- mangelnde Abwechslung



Selbst inmitten eines Gefechts können wir unsere **Ausrüstung** wechseln. Das ist wegen des Verschleißes auch bitter nötig.

Spieler ausgelegt. Während Caddoc mit Schwert, Axt oder Knüppel im Nahkampf drauf drischt, piesackt E'lara mit Pfeil und Bogen aus der Distanz. Zwar beherrschen beide auch die jeweils andere Disziplin, sind dabei aber verletzungsanfälliger und weniger effektiv. Durch stupides Tasten-hämmern gewinnt das Heldenduo ohnehin keinen Blumentopf. So wollen zum Beispiel gegnerische Angriffe im richtigen Moment geblockt und Bogenschützen aus ihren Verstecken geballert werden, da Treffer empfindlich viel Lebensenergie kosten. Zudem verschleißen Waffen und Rüstungsteile. Wer also nicht aufpasst, der steht im Eifer des Gefechts plötzlich ohne Schild da. Gut, dass erledigte Feinde allerhand

brauchbaren Krempel fallen lassen und wir an Waffenständen neue, oft mit magischen Boni versehene oder legendäre Haudrauf-Werkzeuge finden. Die Auswahl kann zwar nicht mit einem **Diablo** mithalten, das Absuchen der Levels nach besseren und deshalb meist sehr gut versteckten Gegenständen motiviert trotzdem.

E'lara und Caddoc beherrschen je drei Waffenfertigkeiten und Zauber, die wir durch gefundene Kristalle erlernen und sukzessive ausbauen können. Das macht Spaß, da sich jede Stufe spürbar auf den ausgeteilten Schaden auswirkt. Allerdings haben Spieler, die die Umgebung gewissenhaft nach Kristallen absuchen, bereits nach zwei Dritteln

der Kampagne nahezu alle verfügbaren Talentbäume komplett erforscht. Eine Geschmacksfrage: Während Rollenspiel-Puristen über die fehlende Möglichkeit meckern, sich spezialisieren zu können, jubeln Ac-

Sie scherzen, sie streiten, sie schnetzeln

tionfans darüber, (über)mächtige Helden ins Gefecht zu führen. Etwas mehr Anspruch hätte **Hunted** aber gut getan, fortgeschrittene Spieler und Genrepros dürften von der Kloppelei chronisch unterfordert sein. Nur der so genannte »Oldschool«-

Hintergrund Wer ist Brian Fargo?

Der Chef des **Hunted**-Entwicklers Inxile Entertainment ist ein Veteran der Spielebranche. 1981 veröffentlicht er das selbst entworfene Adventure **Demon's Forge**, nur zwei Jahre später gründet er die Spieleschmiede Interplay, wo er neben seiner Tätigkeit als Game Designer auch als Geschäftsführer fungierte. Interplay entwickelte zunächst das Adventure **Mindshadow**, aber erst mit dem Rollenspiel **The Bard's Tale** gelingt der Firma 1985 der Durchbruch. Befeuert durch den großen Erfolg wuchs Interplay und wandelte sich vom kleinen, reinen Entwickler zum großen Publisher. Zu den frühen Erfolgen gehören **Wasteland** (1988) (siehe Seite 120), **Battle Chess** (1988) und **Castles** (1991). Neben externen Studios bildete Fargo interne

Entwicklungsabteilungen wie die Rollenspiel-Division Black Isle. Mit **Fallout**, **Baldur's Gate**, **MDK** und diversen **Star Trek**-Versoftungen folgten über die 90er-Jahre weitere erfolgreiche Spiele, in deren Entwicklungsprozess Fargo selbst aber kaum noch involviert war.

1998 ging Interplay an die Börse, machte in den Jahren darauf trotz hochkarätiger Titel aber durchgehend Verluste. 2002 stellte man die Tätigkeiten als Publisher ein und wurde letztlich vom französischen Spieleverlag Titus Interactive geschluckt. Kurz darauf verließ Fargo Interplay und gründete das Studio Inxile.

Inxiles erstes Projekt war 2005 eine Neuauflage von **The Bard's Tale**, das

durchwachsene Kritiken erhielt, das Actionspiel **Heist** wurde 2010 eingestellt. Nach diversen Spielen für das iPhone ist **Hunted** nun das zweite große Spiel von Inxile Entertainment. **SKX**



Brian Fargo ist der Chef von Inxile Entertainment.



Schnarch! Gelegentlich ballern wir mit stationären **Geschützen** auf Monsterhorden.

Schwierigkeitsgrad, den wir aber erst durch einmaliges Durchspielen der Solo-Kampagne freischalten, fordert wirklich.

Obwohl die Handlung mit einer Spielzeit von rund zehn Stunden vergleichsweise kurz ausfällt, fühlt sich **Hunted** langatmig und zäh an. Zum einen holt das Spiel zu wenig aus dem Koop-Konzept heraus. So können wir Szenen,

Ein ungleiches Duo mit dem gleichen Ziel.

in denen E'lara und Caddoc gemeinsam Rätsel lösen müssen, an einer Hand abzählen, und selbst die seltenen Bosskämpfe erfordern keinerlei gemeinsame Taktik. Zum anderen mangelt es dem Spiel an Abwechslung beim Leveldesign. Die düsteren Gruften, Keller und Verliese sehen irgendwie alle gleich aus, und unter freiem Himmel scheint nur selten die Sonne. Da stört es doppelt, dass das Spiel in den streng linearen Landschaften lediglich Scharmützel an Scharmützel reiht, ohne sie mit Skriptereignissen oder Überraschungen zu würzen, wie man sie etwa aus **Darksiders** kennt. Eindrucksvolle Szenen, in denen wir zum Beispiel mit Katapulten einen

gewaltigen Turm einreißen, gehören zu den seltenen und zudem nicht gerade übermäßig spektakulären Ausnahmen.

Wer gerade keinen Freund zur Hand hat, der kann sich von der KI unterstützen lassen, was weitgehend problemlos funktioniert. Der computergesteuerte Kollege kämpft clever und sammelt selbstständig bessere Ausrüstungsgegenstände ein. Allerdings stört die teils schlechte Wegfindung, wodurch der KI-Held häufig an Kanten hängen bleibt und wir ihn von Hand »anschieben« müssen. Davon abgesehen ist die Bedienung auf durchweg hohem Niveau, die Kampfsteuerung eingängig und präzise. Wer sich verläuft, der lässt sich durch einen Wegweiser führen. Den verschachtelten Menüs merkt man allerdings an, dass sie auf Gamepads ausgelegt sind. Überhaupt wurde **Hunted** nur halbherzig auf den PC portiert, was unter anderem die Tutorial-Fenster offenbaren, die immer mal wieder Xbox-Symbole statt den entsprechenden Maustasten zeigen. Wörter wie »Leehrtaste« belegen zusätzlich, dass hier schlampig gearbeitet wurde.

In **Hunted** arbeitet die Unreal Engine 3. Die war allerdings nicht gerade Inxiles beste Wahl, denn organische Landschaften dazustellen war noch nie die Stärke von Epics Grafikgerüst. Schlimmer noch: Statt eine optisch interessante und vor allem einmalige Fantasy-Welt zu präsentieren, sieht **Hunted** über weite Strecken aus wie das hierzulande indizierte **Gears of War**. Das erste **Gears of War** von 2007 wohl gemerkt, denn der Detailgrad der Charaktere und Texturen bleibt weit hinter aktuellen Actiontiteln zurück. Die stimmige Beleuchtung sowie die hübschen Effekte merzen dieses Manko zumindest teilweise wieder aus. Mehr optische Abwechslung verspricht der integrierte Leveleditor. Mit dem (fummeligen) Werkzeug reihen wir vorgefertigte Landschaften aneinander, füllen sie mit Monstern, Fallen und Belohnungen und laden sie dann auf die offiziellen Server hoch. Ein nettes Zusatzelement, das aber wie das Spiel selbst unter mangelnder Vielfalt und fehlendem Spektakel leidet. Zumindest gibt es hier keine große Höhen oder Spinnen. **DM**

TERMIN 3.6.2011 PREIS 45 Euro USK ab 18 Jahren

Hunted

Publisher Bethesda
Entwickler Inxile Entertainment
Sprache De, Fr, It, Es
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 10 Seiten Handbuch
Kopierschutz DVD-Abfrage

GENRE-CHECK ACTION

»Die Kampagne zieht sich, Höhepunkte bleiben Mangelware.«

SCENARIO	realistisch	fiktiv
FREIHEIT	linear	offene Welt
HANDLUNG	einfach	komplex
GEWALT	keine	brutal
SPIELABLAUF	Action	Taktik

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop-Kampagne (2) **SPIELTYPEN** Internet, Netzwerk
DEDICATED SERVER Nein **SERVERSUCHE** GameSpy
MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
WERTUNG Sehr gut
 »Gemeinsam mit einem Freund macht die Kloperei gleich doppelt Spaß.«

GRAFIK

- knallige Effekte + stimmige Beleuchtung
- polygonarme Figuren + teils schwammige Texturen
- generell wenig Details

SOUND

- passende Sprecher + knallige Surround-Kulisse
- dynamische Musik mit Chor
- asynchrone Dialoge + Kommentare wiederholen sich

BALANCE

- vier Schwierigkeitsgrade + leichter Einstieg + faire Bosskämpfe
- generell etwas zu einfach
- Talente nicht optimal ausbalanciert

ATMOSPHÄRE

- düster-brutale Fantasy-Welt + sympathisches Heldenduo
- subtiler Humor
- nur wenige Highlights + lahme Zwischensequenzen

BEDIENUNG

- eingängige Steuerung + frei konfigurierbar
- nützlicher Wegweiser
- verschachtelte Menüs + nerviges Speichersystem

UMFANG

- freischaltbare Extras + Leveleditor
- nur zehn Stunden Spielzeit
- geringer Wiederspielwert

LEVELDESIGN

- stimmige Umgebungen
- viele Geheimnisse und Neben-Dungeons
- zu linear aufgebaut + unlogische Levelgrenzen

KI

- Gegner suchen Deckung und schießen treffsicher
- Kollege kämpft und sammelt selbstständig
- häufige Wegfindungsprobleme

WAFFEN & EXTRAS

- Helden mit Vor- und Nachteilen + erlernbare Waffentalente und Zauber
- magische und legendäre Gegenstände
- insgesamt geringe Auswahl

HANDLUNG

- spannender Auftakt + interessante Hauptfiguren
- Handlung dümpelt ohne Höhepunkte vor sich hin
- Bösewicht bleibt blass

7/10

8/10

8/10

8/10

8/10

6/10

7/10

8/10

9/10

7/10

PROFIL

STANDARD Core 2 Duo E4300
 A64 X2/4400+ AMD, Geforce 9800
 2,0 GB RAM, 11,0 GB Festplatte

OPTIMUM Core 2 Duo E6600
 A64 X2/6000+ AMD, Geforce G5100
 2,0 GB RAM, 11,0 GB Festplatte

MINIMUM 3-Achsen Intel
 640x480 30FPS + AMD Geforce 7800
 1,0 GB RAM, 11,0 GB Festplatte

Kurzweilige, aber eintönige Koop-Action.

76

SPIELSPASS

Preis/Leistung: Befriedigend

SPIELZEIT 10 Stunden



Gäbe es die Helden nicht...

Daniel Matschijewsky,
Redakteur
danielm@gamestar.de

Böse Zungen in der Redaktion behaupten, dass ein Koop-Modus jedes noch so schlechte Spiel rettet. Hunted würde man damit aber Unrecht tun, denn die Kloperei macht mir dank der kurzweiligen Kämpfe durchaus Laune. Vor allem die beiden Helden tragen einen Großteil zur Motivation bei. Hätte Inxile doch nur mehr Wert auf die Geschichte und Inszenierung gelegt! Hunted präsentiert sich generisch, dümpelt ohne Höhepunkte vor sich hin und bietet abseits der Action kaum kooperatives Spielgefühl. Wer gerne mit Kumpels gemeinsam Monster kloppt, kann zugreifen.