



Molotov-Cocktails dürfen in Hunt natürlich nicht fehlen. Sie sind zwar lautlos, aber insbesondere bei Nacht gut sichtbar.

Hunt: Showdown

WIR WERDEN ALLE STERBEN!

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Crytek** Entwickler: **Crytek** Termin: **2019**

Dunkel, dreckig und gnadenlos: Cryteks neuer Multiplayer-Shooter setzt auf einen finsternen Look und das permanente Risiko, (fast) alles zu verlieren. Von Petra Schmitz

Zu Beginn eine kleine Aufgabe: Es hebe mal bitte jeder die Hand, der Crytek schon seit geraumer Zeit als Garant für gute Shooter-Unterhaltung abgeschrieben hat. Okay, ich sehe viele Hände. Und ja, ich kann das verstehen, denn mir geht beziehungsweise ging es ähnlich. Die Gründe dafür? Vielfältig. Aber bevor das hier in einen »Cryteks Fehler und Versäumnisse«-Artikel (viele kann man mit minimalem Suchaufwand auf GameStar.de nachlesen) mutiert, schnell zurück zum Garant für gute Shooter-Unterhaltung – zu dem Crytek bald wieder werden könnte. Mit der Hilfe von Hunt: Showdown, einem Spiel, dem man auf den ersten Blick übrigens vorwerfen kann, es würde nur Trends hinterherlaufen. Aber auch, wenn die Inspirationen durch PUBG, DayZ, Evolve

oder auch Left4Dead recht offensichtlich sind, bleibt genug Eigengeschmack übrig, um mindestens neugierig zu machen. Dass Hunt allerdings das Zeug zur waschechten Spaßgranate hat – davon konnte ich mich bei einem Besuch bei Crytek in Frankfurt und im Sumpf von Louisiana überzeugen.

Das Ding auf der Schwelle

Um gleich mal das Stichwort »Spaßgranate« in Façon zu klopfen: Hunt spricht in erster Linie Menschen an, die Freude dabei empfinden, unter ständiger Anspannung zu stehen. Und wenn ich ständig schreibe, dann meine ich das auch. Das Spiel heißt nicht umsonst



In Joe's Slaughterhouse ist's so finster, dass man wunderbar auf unvorsichtige Jäger lauern kann.



Vom Praktikanten zum Veteran

Wir bauen uns den Hunter abhängig von unseren finanziellen Mitteln zwar selbst zusammen, die jeweilige Basisversion müssen wir aber kaufen. Auf welchen Jäger wir Zugriff haben, bestimmt dabei zum einen unsere Barschaft, zum anderen unser durch die Blutlinie übertragenes Level. Je höher das Level, desto cooler sieht der Jäger aus, den wir erstehen können. Links die Anfänger-Version oder wie Crytek ihn nennt: der Hunter-Praktikant, rechts der Veteran.



so, wie es heißt. Hier geht's um die Jagd. Um die Jagd auf ein ausnehmend widerliches und obendrein recht mächtiges KI-Monster. Und um die Jagd auf andere Spieler. Aber auch um die Jagd auf uns. Kurz: Jeder will jedem an die Gurgel.

Das Setting von Hunt erinnert ein bisschen an Lovecraftsche Fieberträume. Wir befinden uns auf der Schwelle zum 20. Jahrhundert; in einem nicht näher definierten Sumpfgelände in Louisiana hat sich das Böse breitgemacht. In Siedlungen, auf Gehöften, in Kirchen schlurfen schrecklich entstellte Untote miteinander um die Wette. Dazwischen immer mal wieder andere, gefährlichere Mutationen: Etwa Menschen, die sich in wandelnde Bienennester verwandelt haben. Andere sehen aus, als hätte man einfach unzählige Brocken Fleisch aneinandergeklebt, dabei aber den Kopf vergessen. Wieder andere schlagen mit langen Krallen zu und umgeben sich mit einer Rüstung aus

Knochen, die nur mit dicken Kalibern oder Feuer zu knacken ist.

In dieser wenig heimeligen Umgebung verdingen wir uns als Hunter, um eine besonders widerliche Kreatur zu töten und in die Hölle zu verbannen. Nicht, weil wir so herzensgute Burschen wären, sondern weil wir auf den Profit aus sind, den die Überreste des Viehs versprechen. Wir finden das Monster, indem wir über unsere »Dark Sight« die Position der Kreatur immer weiter eingrenzen, bis wir schließlich genau wissen, wo sie sich befindet. Oder um im Hunt-Narrativ (die Rahmenhandlung soll über frei-

spielbare Aufzeichnungen erzählt werden, sie ist aber nicht relevant fürs Erlebnis) zu bleiben: Auch wir tragen ein Stück Hölle in uns und können deswegen mit dem Monster in Verbindung treten beziehungsweise später in einer Runde sogar durch die Augen des Geschöpfes sehen.

Weil das aber auch gleich vier andere Teams können, ist Eile angesagt. Wer Glück hat, findet die Kreatur recht schnell in der Nähe des eigenen Startpunkts. Wer Pech hat, muss einmal durch den ganzen Sumpf. Doch Glück und Pech sind bei Hunt: Showdown tatsächlich relativ! Denn sobald das Bossmonster tot am Boden liegt, wird dessen Position jeder Mannschaft auf der Karte angezeigt. Und dann vergehen noch mal grausame 90 Sekunden, bis es als verbannt gilt. Erst nach Ablauf dieser Zeit können wir uns die kostbare Beute schnappen und versuchen, aus dem Sumpf zu verduften. 90 Sekunden klingen nach nicht viel. Wenn man aber in einer finsternen Ecke hockt und darauf wartet, dass sich die anderen Teams wie eine Faust um einen schließen, dann werden diese Sekunden zu einer kleinen Ewigkeit. Und sollten wir die Beute erfolgreich eingesackt haben, müssen wir's außerdem noch bis zu einem von drei Kartenausgängen (dargestellt durch grün glühende Droschken) schaffen. Währenddessen wird unsere ungefähre Position im Sumpf stets durch für alle gut sichtbare Blitze angezeigt. Na dann: Gute Jagd!



So sieht es aus, wenn man kurz davor ist, eine Stacheldraht-Bombe zu werfen.



Wenn man einer Hive (Bienenest-Mutation) im Freien begegnet, hat man noch Platz zum Zurückweichen. Ungesund wird's, wenn man ihr in engen Räumlichkeiten in den Brustkorb läuft.



Erst 2019?

Aktuell plant Crytek eine geschlossene Alpha, für die man sich auf der Website von Hunt: Showdown (<https://www.huntshowdown.com>) anmelden kann und die noch in diesem Winter starten soll. Danach soll das Spiel für mindestens ein Jahr in Steams Early-Access-Programm wandern, um dort durch Spieler-Input zu wachsen und gedeihen. Der reguläre Release findet dementsprechend erst 2019 statt. Und erst, wenn sich Hunt auf dem PC bewiesen hat, fasst das Studio eine Veröffentlichung für die Konsolen ins Auge.

Gleiche Map, anderes Spiel

Hunt ist so angelegt, dass sich keine Partie wie die andere spielt, auch wenn's (zunächst mal) nur eine Map mit fest installierten Gebäuden, Höfen, kleinen Siedlungen und sonst reichlich Morast dazwischen gibt. Aber allein die Menge individueller Spielergruppierungen sorgt schon dafür, dass sich selten bis nie etwas eins zu eins wiederholt. Es treten gegeneinander an: fünf Mannschaften à maximal zwei Spieler. Man darf also auch allein losziehen, wenn man das denn unbedingt will.

Weil aber auch die eigene Startposition, die des Monsters sowie die Fluchtorte ständig variieren, weil man den Sumpf mal bei Nacht und mal bei Tag besucht und weil zwischen unserem Team und dem Vieh nicht nur die anderen Mannschaften lauern, sondern auch Zombies und andere, speziellere Schreckenskreaturen – wegen all dieser Gründe soll sich jede Partie neu anfühlen. Und stets brutal gefährlich sein. Es drohen –

Alarm! – der Verlust der im Zweifelsfall sehr kostbaren Ausrüstung und Permadeath!

Der sanfte Tod

Wir erkaufen uns einen Teil der Spannung in Hunt also mit der beständigen Angst, alles zu verlieren: unser Leben und die coole Ausrüstung, die wir für teure Ingame-Dollar gekauft haben. Aber gemacht, ganz so dramatisch ist es dann am Ende doch nicht. Immerhin sammeln wir auch dann ein bisschen Geld und ein bisschen Erfahrung, wenn unsere Spielfigur in den Matsch beißt. Und um jetzt nicht alle total zu verwirren, erkläre ich schnell, wie's funktioniert: Vor einer Partie suchen wir uns unseren Hunter aus. Wir heuern den Jäger quasi an, wohlgermerkt gegen Ingame-Dollar. Zu Beginn haben wir nur wenig Geld und unser Level beschränkt uns auf schwächere Hunter. Mit schwächer meine ich: Die haben nur eine Basiswaffe, die können nicht viele Gadgets rumschleppen, die sehen nicht cool aus. Wenn wir mit dem

Einsteiger-Hunter ein paar Partien überleben, dürfen wir den Buben zumindest in Sachen Ausrüstung aufpeppen, an der Optik hingegen lässt sich nicht drehen.

Alternativ kaufen wir uns einen höherstufigen Jäger. Die Alternative dürfte übrigens recht häufig greifen, denn gestorben wird reichlich! Dem Jäger packen wir dann vielleicht noch eine bessere Knarre in die Hand oder rüsten ihn mit Dynamit oder mit einem oder zwei dieser saucvollen Stacheldraht-Bomben aus, die total super sind, um Eingänge damit unpassierbar zu machen. Aber auch gegen eng beieinanderstehende Gegnergruppen sind sie hübsch effektiv. Okay, wir streichen »hübsch«, urks. Jedenfalls kostet das alles hart erspieltes Geld, Lootboxen und Mikrotransaktionen kommen nach Cryteks aktueller Planung in der Welt von Hunt nicht vor, es gibt also keine Abkürzung für Spendierhosensträger. Und wenn unser Jäger draufgeht, bleibt er tot, die teuren Knarren sind futsch.

Immerhin: Sollte man merken, dass man trotz Superduper-Ausrüstung in einer Runde keinen Stich mehr machen kann, weil man vielleicht keine Munition mehr hat und die nächste Versorgungsstelle (sind fair verteilt, genau wie die angriffslustigen Zombies drumherum) zu weit weg ist, kann man den Sumpf über einen der drei Ausgänge verlassen und verliert nichts. Nicht mal unbedingt den Respekt der Mitspieler, denn Hunt verrät zu keiner Zeit, wie viele Spieler sich noch auf der Karte befinden. Kill-Nachrichten? Fehlzeige! Und außerdem bedeutet der Tod ohnehin nicht gleich den Tod, wir können in begrenzter Anzahl (abhängig vom gewählten Hunter-Modell und unseren Anpassungen) vom Teamkollegen wiederbelebt werden.

Hieß das nicht mal anders?

Tatsächlich war Hunt: Showdown mal unter dem Namen Hunt: Horrors of the Gilded Age in Planung und sollte bei Crytek USA in Austin entstehen. Die Entwicklung wurde aber nach den finanziellen Schwierigkeiten von Crytek ins Hauptstudio nach Frankfurt verlegt – einhergehend mit einer Neuausrichtung des Spiels. Horrors of the Gilded Age sollte zwar auch im ausgehenden 19. Jahrhundert spielen, aber einen Vierer-Koop und zig unterschiedliche Monster, Waffen und Ausrüstungsgegenstände enthalten. Außerdem wurde es als geistiger Nachfolger zu Darksiders angepriesen. Nicht von ungefähr wurde Crytek USA doch unter der Führung von David L. Adams aus der Taufe gehoben, dem ehemaligen Boss von Vigil. Adams holte überdies viele seiner früheren Kollegen mit ins Boot. Wir erinnern uns: Vigil wurde 2013 nach der Insolvenz von Publisher und Studiobesitzer THQ geschlossen. Crytek USA ist inzwischen ebenso dicht, Adams hat ein neues Studio (Gunfire Games) gegründet, das ebenfalls aus vielen ehemaligen Vigil-Mitarbeitern besteht und gerade das VR-Spiel From Other Suns veröffentlicht hat.



Erprobte Taktik: erst die Zombies angreifen lassen und dann selbst zuschlagen.



Für Gewehre gibt's erst nach einer Weile im Early Access die passenden Zielfernrohre. Interessant: Mit keiner Waffe können wir aus der Hüfte feuern, wir müssen mindestens mit der zweiten Maustaste zielen. Kimme-und-Korn-Sicht wird durch zusätzlichen Druck auf Shift aktiviert.

Holland in Seenot!

Ich habe meine ersten Runden in Hunt: Showdown sehr wahrscheinlich unter den entspanntesten Umständen gedreht, die man sich nur denken kann. In meinem Team: Dennis Schwarz, Lead Game Designer, also jemand, der sich in diesem elenden Sumpf verflücht nochmal auskennt. Obendrein saß er neben mir und konnte mir gezielt Hinweise geben oder mich auf Besonderheiten aufmerksam machen. Und trotzdem war ich in jeder Partie mehrfach an der Panikgrenze. Denn wenn etwa der Teamkamerad plötzlich mit dem Gesicht im Matsch liegt, man aber nur eine rudimentäre Ahnung davon hat, von wo der tödliche Schuss kam, dann hastig in einem Gebüsch in Deckung geht, um wenige Momente später die Stimmen der Gegner zu hören, die sich mit Waffen im Anschlag nähern, dann ist aber Holland in Seenot!

Dass wir den Unterhaltungen der Gegner lauschen können, sobald sie sich in einem bestimmten Radius um uns befinden, ist vielleicht eines der coolsten Features überhaupt in Hunt, jedoch aber auch eines, das man in böser Absicht leicht aushebeln kann. Niemand zwingt die Spieler dazu, den Ingame-Voicechat zu benutzen, eine separate Skype-Verbindung erledigt den gleichen Zweck und verrät einen nicht an die Gegner. Wer allerdings Wert auf einen fairen Wettkampf legt und die gesamte Atmosphäre des Spiels erleben will, spricht sich im eigentlichen Spiel mit seinem Kumpel ab.

Aber selbst, wenn wir uns billig mit Skype aus der Affäre ziehen, sind wir weit davon entfernt, sicher zu sein. Die Stimmen hört man ohnehin erst, wenn man vergleichsweise nah an den anderen Spielern ist, Schüsse

oder Dynamit-Explosionen hingegen hallen durch den gesamten Sumpf. Wer clever ist, benutzt gegen die Schlurfzombies vornehmlich lautlose Nahkampfwaffen wie Schlagringe oder Macheten. Auch mit den Gewehren lässt sich zuschlagen, noch besser übrigens, wenn man sich zusätzliche Klingen an den Stützen geschraubt hat. Aber wenn eine der größeren Mutationen angreift, ist das Leisetreten schnell passé. Oder wenn man nicht aufpasst und einen Schwarm Krähen aufscheucht. Oder zu nah an Hunden oder Pferden vorbeigeht. Erstere bellen, Letztere wiehern laut. Allerdings auch nur, wenn sie durch Spieler aufgeschreckt werden.

Im Dunkeln ist gut ...

Man muss fast dankbar sein, wenn man eine Nachtkarte für seine Partie zugelost bekommt, in der suppiggen Dunkelheit ist man wesentlich weniger gut auszumachen als im schick ausgeleuchteten Tageslichtsumpf. Das Spiel mit dem Licht gibt Hunt obendrein noch eine entscheidende Extrawürze. Mit Flares lassen sich Gegner blenden, wir können Fackeln löschen und in der Finsternis lauern. Und absichtlich gelegte Brände locken Gegnerteams mit ihrem Schein auf die falsche Fährte. Außerdem sieht Hunt: Showdown bei Nacht noch mal einen ganzen Schwung atmosphärischer aus, auch wenn man von der Crytek-typischen aufwändigen Grafik dann nur wenig sieht.

Aber ob man die Jagd nun bei Tag oder Nacht angeht – sicher ist, dass Hunt vor allem vom cleveren Miteinander und guten Absprachen profitiert. Und dass die Ausrüstung zwar wichtig ist, aber kein noch so gutes Gewehr einen guten Partner ersetzen kann. Und gerade deshalb haben sich die

Entwickler für zwei Mann kleine Teams entschieden. Zum einen lässt sich zu zweit wesentlich besser kommunizieren und zusammenbleiben, zum anderen sind Zweierteams deutlich einfacher zu bilden. Und zu guter Letzt haben einsame Wölfe, die gerne allein auf die Jagd gehen, gegen lediglich zwei Spieler noch eine reelle Chance. Ganz sicher werde ich auch mal die eine oder andere Runde als Solistin ausprobieren, der Reiz des Spiels liegt aber im Miteinander. Und natürlich in der Jagd! ★



Petra Schmitz
@Flausensieb



Hin und wieder weine ich leise in mich hinein, wenn mir ein Spiel begegnet, das ich nur zu gerne mit meinem Freund ausprobieren würde. Aber er ist Konsolen-Fan – und ich treffe mit dem Controller nicht mal einen Bus, in dem ich drinsitze. Außerdem ist Hunt für die Konsolen erstmal kein Thema. Also werde ich mir einen anderen Mitjäger suchen müssen – was in der Redaktion nicht weiter schwierig werden dürfte. Das Konzept von Cryteks neuem Shooter ist nicht nur auf dem Papier vielversprechend, auch in der Praxis hat mich das Ding abgeholt.

Wenn Hunt: Showdown auf Early Access spürbar wächst und gedeiht, wenn Crytek die Mechanismen noch mehr verfeinert, die Möglichkeiten erweitert und auf konstruktive Kritik der Spieler entsprechend reagiert, dann kann aus Hunt ein ähnliches Phänomen erwachsen wie aus PUBG.