

The Hunter: Call of the Wild ist eine sehr realistische und zudem empfehlenswerte Jagdsimulation.

## Faszination der Jagd

# TIERE IM FADENKREUZ

Tiere in der Realität rein zum Vergnügen zu töten, gilt als unzivilisiert, doch in Videospiele leben wir unseren Jagdtrieb aus. Was fasziniert uns an der digitalen Jagd? Von Michael Cherdchupan und Michael Graf

Die Steinzeit ist vorbei, ein Glück. Wir modernen Menschen kleiden uns adrett, frisieren unsere Haare, kurieren Krankheiten mit bunten Pillen und haben klamme Felshöhlen gegen gemütliche Wohnungen eingetauscht. Doch tief in uns schlummern weiterhin uralte Instinkte, die uns überrumpeln, vielleicht sogar beherrschen. Einer dieser Instinkte ist die Lust an der Jagd, an der Pirsch, am Erlegen der Beute. Die dürfen wir auch in Spielen ausleben, in denen wir Rehe, Bären, Hirsche, Wildschweine oder sogar Wale erlegen, ohne dass in Wirklichkeit einem Tier Leid angetan wird. Genau wie bei Schießereien gegen Menschen schafft das digitale Medium Distanz. In Far Cry 4 erschießen wir Tiger, während in der Realität eine Katze auf unserem Schoß schnurrt. Elefanten durch Gewehrschüsse in eine wilde Stampede zu versetzen, ist kein Problem. Zugleich spenden wir Geld an Tierschutzorganisationen. Den realen Walfang befürworten wohl die wenigsten von uns – das Harpunieren der Meeresgiganten in Assassin's Creed 4 fasziniert uns dennoch enorm. Ganz zu schweigen von der unrealistischen Jagd auf gefährliche Monster in Spielen wie Hunt: Showdown oder Monster Hunter World. Wir gehen der Faszination der Jagd auf den Grund.

### Aus der Vergangenheit in die Gegenwart

Ist die Lust am Jagen ein gruseliges Überbleibsel aus der Lebenswelt unserer Vorfahren? Ja, ist sie. Für Menschen, die in zivilisierten Industrieländern leben, liegen die Ursprünge zwar weit zurück, doch tatsächlich jagen einige wenige Menschen in weniger fortgeschrittenen Weltgegenden heute noch, um zu überleben. Isolierte Stämme von Urvölkern haben nicht den Luxus von Supermärkten. Die meisten dieser Volksgruppen leben in dicht bewaldeten Gebieten Westneuguineas und Lateinamerikas, in denen sie Wild erlegen. Das machen sie mit Bögen und Speeren, mit Fallen und anderen Werkzeugen, die sie aus natürlichen Ressourcen bauen. Manche Stämme beziehen sogar angeschwemmte Abfallprodukte aus der modernen Welt mit ein. Die Sentinelesen in Indien zum Beispiel benutzen mittlerweile Metall aus Schiffswracks als Werkzeug. Man nimmt, was man kriegen kann, wenn's ums Überleben geht. Zu Urzeiten haben wir das alle getan.

### Durchsetzen gegen die Natur

Heute gibt es Fleisch und Fisch bequem beim Metzger. Und wer selbst dafür keine Zeit hat, lässt sich sein Rinderfilet per Lieferdienst bringen. Trotzdem reizt uns die Jagd,

weil wir uns durch sie messen können. Es geht um den Wettbewerb mit einem überlegenen »Gegner«. Rotwild etwa hat einen wesentlich besseren Geruchssinn als der Mensch, ein Hirsch wittert einen Menschen auf mehrere Hundert Meter Entfernung. Diese Herausforderung wollen wir meistern. Also achten wir auf die Windrichtung: Wer sich gegen den Wind anschleicht, hat bessere Chancen. Erfahrene Jäger beziehen sogar das Gelände mit ein: In Senken oder an Abhängen können andere Luftströmungen auftreten als im Flachland. Mit speziellen Duftstoffen wiederum ködert man Wildschweine oder Hirsche, andere maskieren den Körpergeruch des Jägers. Auch das Sehvermögen vieler Tiere ist dem Menschen punktuell überlegen. Feldhasen etwa sehen zwar nicht sonderlich weit, nehmen Bewegungen dank ihrer seitlich anliegenden Augen aber in einem Umkreis von fast 360 Grad wahr. Da wird Anschleichen zum Nervenkitzel, das Herz pumpt, der Blutdruck rauscht. Adrenalin pur. Bis zum Schuss.

Vögel wiederum sehen messerscharf; ein Sprichwort etwa besagt, Wildgänse hätten »auf jeder Feder ein Auge«. Hier spielt Tarnung eine zentrale Rolle, nicht umsonst kleiden sich Jäger in traditionelles Grün oder sogar modernes Flecktarn-Camouflage. Dass

Die umfangreiche Deer-Hunter-Serie ist für viele Spieler der Erstkontakt mit Jagdsimulationen gewesen. Hier der erste Serienteil von 1997, der sich rund eine Million Mal verkaufte.



Deer Avenger ist ein Parodiespiel von 1998, in dem man als bewaffnetes Reh Menschen jagt. Es bekam immerhin drei Fortsetzungen.



viele Wildtiere noch dazu exzellent hören, um rechtzeitig vor Jagdtieren fliehen zu können, müssen wir nicht gesondert erwähnen, oder? Außer vielleicht, dass Rehe & Co. sogar fremde Geräusche (etwa von Metall auf Metall) von natürlichen Lauten unterscheiden können. Blöd, wenn die Flinte an den Gürtel klackert. Auch körperlich sind die Beutetiere dem Menschen oft überlegen. Ein Hase etwa rennt mit 70 km/h – selbst olympische Sprinter schaffen gerade mal um die 40 km/h, und das auch nur kurzzeitig. Ein Grizzlybär wiederum hat nicht nur scharfe Krallen sowie Zähne, sondern auch genügend Gewicht und Kraft, um einen menschlichen Schädel zu zerquetschen. Die Monster in Monster Hunter World oder ähnlichen Spielen sind dann eben ... nun, noch etwas größer und stärker. Niemand schießt Kühe oder Hamster. Da fehlt die Herausforderung.

### Eine Frage der Taktik

Auch abseits der körperlichen Fähigkeiten der Beute stellt uns die Jagd vor Herausforderungen – durch die Umgebung, in der sie stattfindet. Beim Hochseefischen etwa stören uns Wellengang und Witterung; bei der Jagd im Wald das unübersichtliche Gelände voller Verstecke, Stolperfallen und trockenem Geäst, das beim Drauftreten unsere Position verrät. Kurzum: Um die Beute zu erlegen, müssen wir den einen großen Vorteil des Menschen nutzen: den überlegenen Intellekt. Wir müssen Taktiken erarbeiten, das Ziel austricksen, uns tarnen und anschleichen. Schwarzbären etwa sehen Angriffe von der Seite nicht so gut, Rehe folgen häufig einem festen Tagesablauf und suchen die immer gleichen Futterstellen oder Wasserquellen auf. Jagen bedeutet oft Warten. Oder es bedeutet, Fährten zu lesen und Tierkot zu erkennen, um das Wild im dunklen Wald aufzustöbern.

Wir stellen – wie die indigenen Stämme – Werkzeuge her, die uns die Jagd erleichtern. Köder und unterschiedliche Leinenarten für die Angel, je nach Fisch und Strömung. Ferngläser, mit denen wir Rotwild trotz dessen Felltarnung erspähen. Gewehre und Bögen



Die riesigen Kreaturen von Monster Hunter zu jagen, ist eine echte Herausforderung für Kenner.

mit möglichst präzisen Visieren. Die Suche nach dem perfekten Jagdwerkzeug entfaltet den Gadget-Faktor: Es geht immer besser, wir wollen aufrüsten, neue Möglichkeiten ausprobieren. Für Jagdgewehre gibt es inzwischen sogar Rotpunktvisiere – wie im Multiplayer-Modus von Call of Duty. Zu den ältesten Jagdmitteln zählen zudem abgerichtete Hunde oder Falken. Wir nutzen sozusagen einen Teil der Natur, um uns gegen die Natur (also Beute und Umgebung) durchzusetzen. Der Mensch festigt seine Dominanz. Und Dominanz, nun, die kann reizvoll sein. Genau wie die romantische Naturkulisse selbst: Im Morgengrauen am Waldrand kauern, der Sonne beim Aufgehen und dem Bodennebel beim Vorbeiziehen zuschauen, hören, wie der Wald erwaht, die Vögel zwitschern – das alleine kann für Jäger sehr entspannend wirken. Selbst, wenn sie keinen einzigen Schuss abgeben.

### Auf der Jagd nach Trophäen

Wer eine derartige Leistung erbringt, will natürlich eine Belohnung. Trophäen wie Geweihe oder Felle sind archaische Belege für Jagderfolge. Nicht umsonst schmücken Jäger ihre Wände gerne mit Geweihen oder ausgestopften Tieren. Sie sind die Achievements des Waidmanns. Und wer schon mal in Diablo, World of Warcraft & Co. nach Ausrüstung gejagt hat, kennt auch das zentrale Credo: Je

seltener, desto besser. Ein Hasenpelz? Also bitte. Ein Waschbärpelz? Besser, weil in unseren Gefilden seltener. Hirschgeweihe müssen möglichst groß sein, Fische natürlich auch. Die größte Begierde wecken ultraseltene Trophäen wie ein Löwenpelz oder Elfenbein. In der Realität betrifft das häufig bedrohte Tierarten – Löwen, Tiger, Elefanten zum Vergnügen zu jagen, ist absolut verwerflich. Egal, ob das in freier Wildbahn oder in Reservaten geschieht. Das musste etwa der spanische König Juan Carlos erfahren, als er 2012 in Botswana einen 50 Jahre alten Elefanten erschoss und sich danach stolz mit dem Kadaver fotografieren ließ – gefolgt von einem weltweiten Aufschrei.

In Spielen jedoch lassen sich selbst bedrohte Tiere ohne Gewissensbisse jagen. In Far Cry 4 etwa die Himmelskatze, ein seltener weißer Tiger. Der ist nicht nur besonders stark, sondern bringt uns sogar einen spielerischen Vorteil: Aus seinem Fell lässt sich eine größere Medizintasche nähen. In The Witcher 3 wiederum addiert eine Gabelschwanztrophäe ganz pragmatisch fünf Prozent mehr Erfahrungspunkte. Zugleich sieht sie verdammt cool aus, wenn sie am Sattel von Plötze baumelt. Gerade in Spielen wie The Witcher 3 geht es beim Jagen auch weniger ums Schleichen und Lauern als vielmehr um schieres Kampfgeschick. Während sich ein Jäger im echten Leben nur – sagen wir –



Ark: Survival Evolved hat diverse technische Probleme. Zumindest auf dem Papier klingt die Mischung aus Crafting, Survival-Simulation und Jagen ganz reizvoll.



Auch Angelsimulationen gibt es eine Menge, beispielsweise den Free2Play-Titel Fishing Planet.



Obwohl sich das prähistorische Setting wunderbar für das Jagdthema eignen würde, ist Far Cry: Primal im Kern eher ein überdrehtes Actionspiel. Die Steinzeit-Atmosphäre kommt trotzdem gut rüber.

widerwillig mit dem Schwert auf einen Bären stürzen würde, kämpft Geralt von Riva quasi von Angesicht zu Angesicht mit Wölfen, Greifen, Basilisken und Schlimmerem.

Umso größer natürlich der Adrenalinrausch während der Jagd. Nach einem langen Kampf mit letzter Kraft ein scheinbar unbesiegbares Ungetüm erlegen? Das bringt das Blut in Wallung, die Hände zum Zittern! Ähnlich wie bei den realen Hirschgeweihen schmeckt der Sieg noch süßer, je gewaltiger und majestätischer die Kreaturen werden, das gilt verstärkt für die gewaltigen Wesen in Monster Hunter World. Darin können wir den Erfolg sogar anziehen, wortwörtlich. Die durch das Ausweiden eines Kadavers gewonnenen Materialien investieren wir in Ausrüstung. Aus dieser seltenen Schuppenhaut kann man doch bestimmt einen schicken, stabilen Brustpanzer schmieden! So eine »erjagte« Rüstung tragen wir mit besonderem Stolz – schließlich haben wir sie uns hart erarbeitet. Derartige Basteleien gibt es in der Regel aber nur in fantastisch angehauchten Spielen, weniger in realistischen Jagdsimulationen. Schließlich hüllt sich heutzutage kein Jäger mehr in die Felle seiner erlegten Hirsche. Was nicht heißt, dass realistische Jagdsimulationen nicht ihren Reiz hätten – er liegt eben nur woanders.

### Respekt vor dem Tier

Die Geschichte der realistischen Jagdsimulationen geht weit zurück und umfasst nahezu sämtliche Jagdformen: Enten schießen, An-

geln gehen oder Hirsche erlegen zum Beispiel. In den Vereinigten Staaten war im Jahr 1997 Deer Hunter sehr populär, der erste Teil einer sehr langlebigen PC-Serie, bei der uns ausschließlich Hirsche vor die Flinte laufen. Deer Hunter gilt als Urvater der Jagdsimulationen und geht auf eine Idee der US-Einzelhandelskette Wal-Mart zurück. Die bietet ohnehin Gewehre, Munition und andere Jagdausrüstung feil – da könnte man doch den Freizeit-Waidmännern auch gleich die passende Software anbieten. Also holt man Activisions Billigspiel-Label WizardWorks an Bord, das für überschaubare 125.000 Dollar das erste Deer Hunter entwirft. Es verkauft sich rund eine Million Mal und markiert den Anbeginn einer ganzen Serie. Dabei ist Deer Hunter nicht mal sonderlich anspruchsvoll, weil ein wichtiger Aspekt der Jagd fehlt: das Anschleichen, die Pirsch! Statt uns frei durch den Wald zu bewegen, wählen wir auf einer Karte einen Schauplatz und suchen dann mit dem Feldstecher einen statischen Hintergrund nach Pixelhirschen zum Erlegen ab. Quasi Moorhuhnjagd mit Fernglas.

### Nicht stehen, schleichen

Wie das mit dem »auf die Pirsch gehen« richtig funktioniert, zeigt das aktuelle und auch für Nichtjäger durchaus spannende The Hunter: Call of the Wild. Wer dort wie ein Berserker durch die Wildnis stolpert, treibt lediglich den Zähler für verscheuchte Tiere nach oben. Stattdessen lesen wir Spuren und kriechen behutsam durch die Büsche.

Das erfordert Geduld, Fachwissen über das Wildverhalten und ein Höchstmaß an Disziplin – eben genau wie bei einem echten Jäger. Der wahre Waidmann ballert zudem nicht drauflos, sondern sorgt sich tatsächlich um die Tiere. Folglich honoriert Call of the Wild direkt tödliche Abschlüsse, die das Ziel möglichst wenig leiden lassen. Die Kampagne setzt dabei immer einen plausiblen Rahmen für Jagdaufträge – auch ohne Gewehr! Zum Beispiel soll man ein gutes Foto für eine Journalistin schießen. Oder einfach nur das

Verhalten bestimmter Tiere beobachten, um Daten für eine Studie zu sammeln. Somit liegt The Hunter: Call of the Wild weitaus näher an der Philosophie von realen Jagdaufsehern und professionellen Jägern als Deer Hunter. Und das, ohne zur staubtrockenen Simulation zu werden.

Wer lieber die Angel schwingt, wird derzeit mit Fishing Planet gut bedient. Der Free2Play-Titel bildet etliche Fischarten mit authentischen Verhaltensmustern ab. Das hat Einfluss auf die benötigte Ausrüstung, vor allem den Köder. Und natürlich braucht es Erfahrung und Fachwissen, ein echter Angelschein ist aber dann doch nicht nötig. Aber trotzdem: Bis ihr die passenden Hilfsmittel, den richtigen Platz, die korrekte Tageszeit und die idealen Wetterbedingungen für einen guten Wurf gefunden habt, vergeht viel Zeit. Beißt aber endlich ein Fisch an, beginnt erst die eigentliche Jagd. Denn natürlich ist er nicht mit einem simplen Knopfdruck an Land gezogen. Das Einholen der Angel ist ein langwieriger Vorgang, und gerade bei den dicken Brocken ist viel Erfahrung für die richtigen Gegenbewegungen erforderlich. Das ist nicht nur authentisch, sondern zollt dem virtuellen Fisch auch Respekt. Obwohl es nur ein Spiel ist, merkt man: Da ist ein Lebewesen, das um sein Überleben kämpft.

### Die feinen Unterschiede

Gute Jagdsimulationen wie The Hunter: Call of the Wild bringen also eine durchaus realistische Ernsthaftigkeit mit sich, ihnen kann



Carnivores: Dinosaur Hunter Reborn ist eine Neuauflage des erstaunlich beliebten Dino-Jagdspiels Carnivores von 1998. Erstaunlich, weil das Spiel nicht besonders gut ist.



Als das erste Monster Hunter 2004 für die PS2 erschien, konnte noch niemand ahnen, dass die Serie so wachsen würde.

niemand vorwerfen, das Töten von Tieren zu verherrlichen. Actionspiele wie Red Dead Redemption, Assassin's Creed: Origins oder Far Cry Primal, die das Jagen eher als muntere Nebenbeschäftigung behandeln, riefen hingegen schon Aktivisten auf den Plan. So startete etwa die Tierschutzorganisation PETA in der Vergangenheit Kampagnen gegen Far Cry, die ihrer Meinung nach eine archaische Jagdkultur glorifiziere. Kritiker merkten aber an, dass es PETA hier weniger um die Spiele selbst ging, als darum, deren Beliebtheit als Plattform für die eigenen Anliegen zu nutzen. Beispielsweise protestierte PETA auch gegen das Angeln in Final Fantasy 15 und das Töten von Ratten in Battlefield 3. Die Organisation verfolgt durchaus hehre Ziele – nämlich realen Tieren ein besseres Leben zu ermöglichen – betreibt hier aber Politik auf dem Rücken der Spieler – kein feiner Zug. Ja, natürlich müssen wir in Far Cry 4 gleich vier der geschützten Asiatischen Nashörner erlegen, nur damit der Geldbeutel größer wird. Zugleich kann jedoch jeder geistig gesunde Spieler zwischen Gewalt gegen echte Nashörner und Gewalt gegen virtuelle Nashörner unterscheiden. Niemand wird zum Großwildjäger, weil er Far Cry 4 spielt. Parallelen zu den Gewaltdebatten der frühen 2000er-Jahre drängen sich auf.

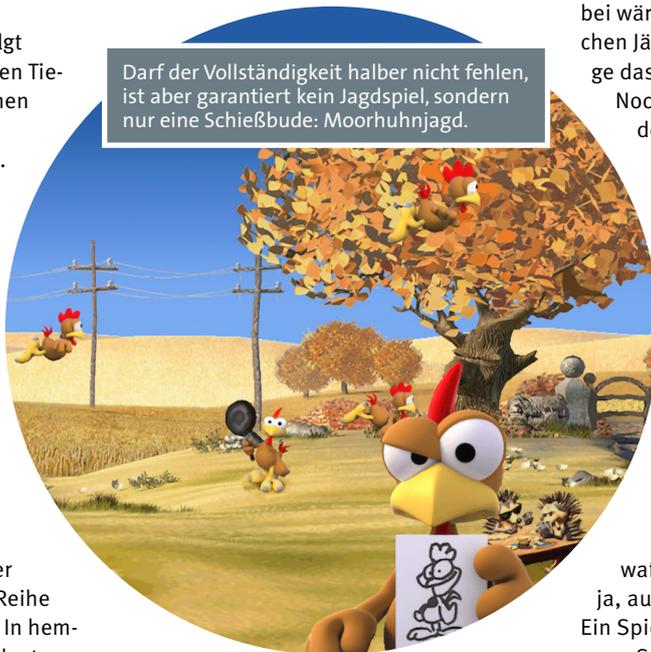
Wenn es um die Verherrlichung der Jagd geht, wird oft auch die Arcade-Reihe Cabela's Dangerous Hunts genannt. In hemmungsloser Serious-Sam-Manier zerlegt man darin vom Aussterben bedrohte Tierarten im Sekundentakt. Das Kombometer explodiert, während die Überreste ganzer Herden im Kreuzfeuer des Zwei-Spieler-Modus' den Abhang runterpurzeln. Klar, diese Darstellung ist völlig überzogen. Doch trotzdem brisant, da es sich bei Cabela's um einen Vertrieb für Jagdbedarf handelt. Diese Spiele inszenieren sich als wilde Hatz und machen aus Treibjagden ein Hollywood-Abenteuer mit irrsinnig viel Munition. Und nein, damit hat reale Jagd nichts zu tun. Das ist ungefähr so, als würde die Bundeswehr mit

Call of Duty Werbung machen. Die Cabela-Spiele wirken in diesem Kontext wie eine plumpe Werbeveranstaltung.

### Die Jagd aus Tiersicht

Das schadet letztlich auch echten Jägern, die ohnehin schon in der Kritik stehen. Offiziell dient die Jagd dem Schutz des Waldes, um den Tierbestand zu regulieren. Der Deutsche Jagdverband (DJV) sieht seine Mitglieder als Naturschützer. Umweltverbände wie NABU oder BUND sind jedoch skeptisch. Sie argumentieren, die Waidmänner würden sich nur um die Arten bemühen, die sie

Darf der Vollständigkeit halber nicht fehlen, ist aber garantiert kein Jagdspiel, sondern nur eine Schießbude: Moorschneehuhnjagd.

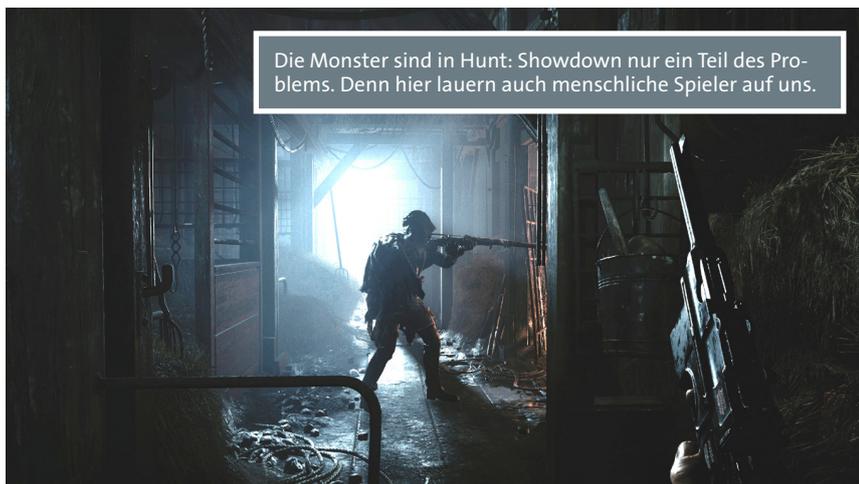


auch bejagen wollen. Umweltverbände sind allerdings nicht grundsätzlich gegen die Jagd, denn mit der Konzentration auf bestimmte Arten können wiederum seltene Tiere geschützt werden. Gibt es zum Beispiel zu viele Waschbären, füttern diese sämtliche Schildkröten oder Amphibien weg. Einig werden sich die Experten so schnell aber nicht. Neue Studien in der Schweiz haben etwa ergeben, dass die Natur allein mit der Regulierung des Wildbestands klarkommt. Eine ganz eigene Perspektive auf dieses

Wildleben bietet die Shelter-Serie, in der wir als Dachs- oder Luchsmutter unsere Kinder beschützen und versorgen. Also jagen wir Beute und flüchten vor mächtigeren Raubtieren. In WolfQuest wiederum schlüpfen wir in den Pelz eines Wolfs, der jagen und eine Familie gründen kann. Und der – noch extrem unfertige – Early-Access-Titel Survivalism lässt uns gar zahlreiche Beute- und Raubtiere steuern, vom Reh bis zum Tiger. Wir kämpfen ums Überleben in der Wildnis, zeugen Nachwuchs, später dürfen wir sogar ganze Herden anführen. Der Mensch spielt jedoch in keinem dieser Titel eine Rolle, sie simulieren ausschließlich die Tierwelt. Dabei wäre es spannend, auch vor menschlichen Jägern zu fliehen. In diese Kerbe schlägt das am 1. Dezember 2017 erschienene Nocturnal Hunt, ein Schleichspiel, in dem man ebenfalls einen Wolf mimt.

Dessen Junges wurde von Jägern entführt, also pirscht er sich seinerseits an die Menschen an und beißt sie hinterrücks ins Nirwana. Ein cooler Perspektivwechsel, mit Realismus und Natur hat Nocturnal Hunt allerdings extrem wenig am Hut, es spielt im comicbunten Fantasy-Setting. Im echten Leben hätte ein einzelner Wolf schlechte Karten gegen einen bewaffneten Jäger – ganz zu schweigen von einem ganzen Trupp. Realistisch wäre also, vor den bewaffneten Häschern zu fliehen – und ja, auch das könnte ein Spiel simulieren. Ein Spiel, in dem wir selbst die Beute mimen. Schließlich kann eine erfolgreiche Flucht ebenfalls sehr befriedigend sein. Das haben nicht zuletzt Horror-Pulsbeschleuniger wie Outlast, Slender oder Among the Sleep gezeigt. Oder das großartige Sir, You are Being Hunted, in dem wir als Mensch vor gnadenlosen, britisch-aristokratisch aussehenden Jagdrobotern fliehen. Dazu noch eine brauchbare Jäger-KI, die tatsächlich versucht, uns auszutricksen, und fertig ist das packende Katz-und-Maus-Spiel aus Sicht der Maus. Wer sagt denn, dass der Nervenkitzel der Jagd nur für den Jäger gelten muss? ★

Die Monster sind in Hunt: Showdown nur ein Teil des Problems. Denn hier lauern auch menschliche Spieler auf uns.



Cabela's ist ein Vertrieb von Jagdprodukten, der eine eigene Schießbuden-Jagdserie herausgibt.

