

## Hunt: Showdown

## JEDE JAGD IST ANDERS

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

### Wir spielen Hunt: Showdown in der Closed Alpha und freuen uns, dass in diesem elenden Sumpf so viel Abwechslung steckt.

Von Petra Schmitz

Meine beste Erfahrung in der Closed Alpha von Hunt: Showdown bisher? Das ist eine verflucht schwierige Frage, hatte doch jede

Partie des Multiplayer-Shooters von Crytek ihre ganz speziellen Highlights. Außer vielleicht jene Runden, in denen ich schon nach ein paar Minuten durch einen Schuss aus dem Hinterhalt mit dem Gesicht im Dreck lag, weil mein Team auf der Karte rumgelärmt und so jeden verfügbaren anderen Spieler in der Nähe auf sich aufmerksam gemacht hatte. Und die Partien, in denen wir

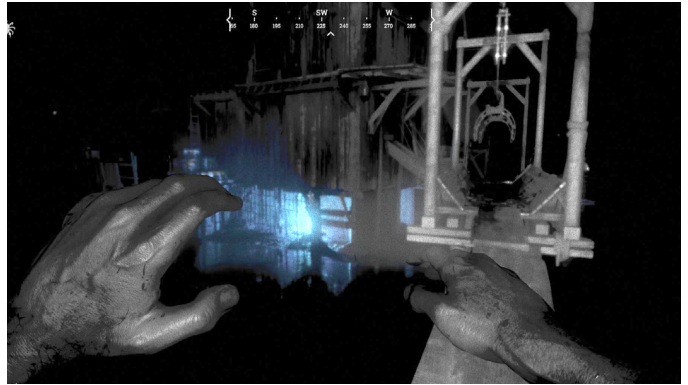
blödsinnigst in die verfaulten Arme von Zombies und Minibossen rannten, um dort elendig zugrunde zu gehen, würde ich tatsächlich auch gerne vergessen.

#### Niemand muss sterben

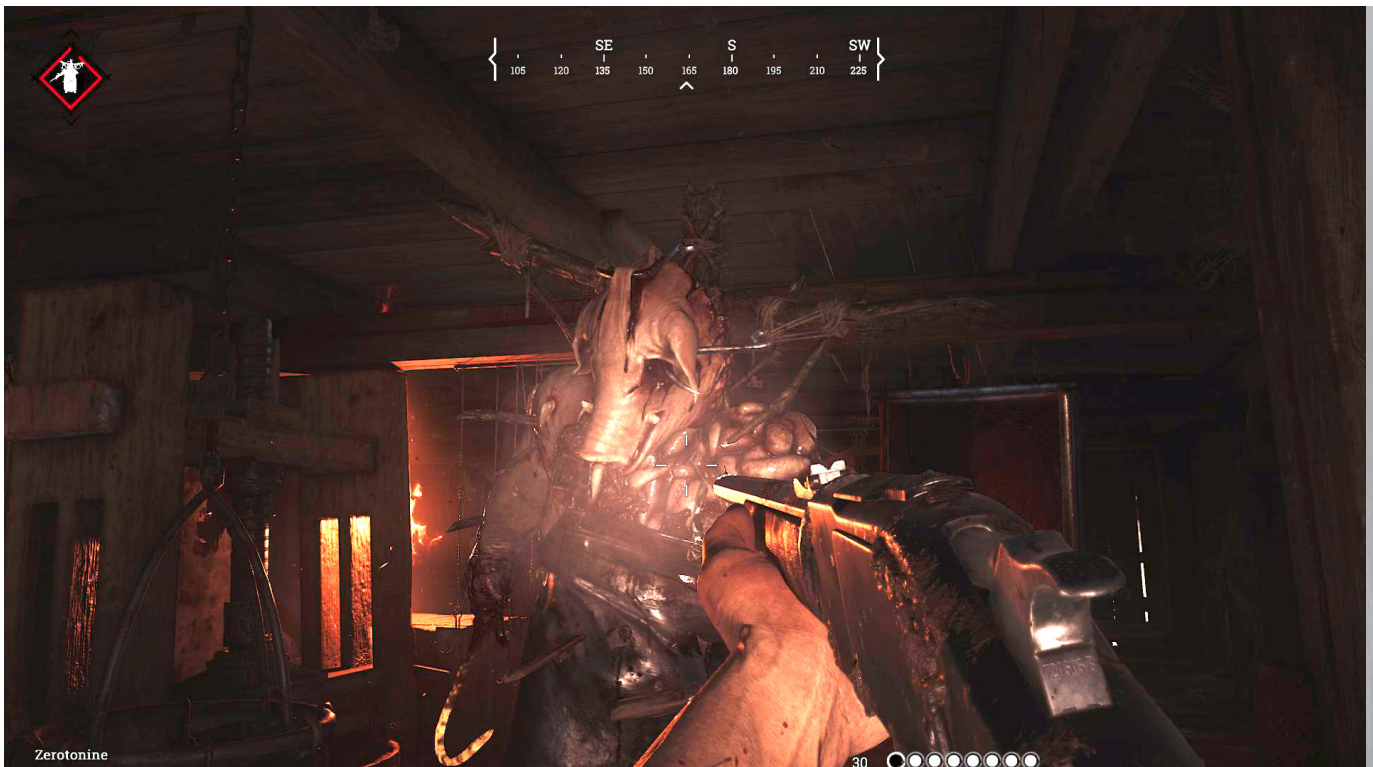
Ganz weit vorne ist allerdings dieses fast schon lächerlich langsame Match, das gefühlte Jahre dauert und in dem mein Team



Mitstreiter Robin hat einen Hammer gefunden. Damit lassen sich nicht nur versperrte Türen aufbrechen, sondern auch Zombieköpfe.



Die sogenannte Dark Sight zeigt uns die Stellen, an denen wir Hinweise auf das Monster finden können.



Der Butcher ist neben der Spinne der zweite Boss in der Alpha. Wo das Vieh zuschlägt, wächst kein Gras mehr.

wirklich keinem einzigen anderen Spieler begegnete. Wir hörten lediglich Schüsse aus der Tiefe des Sumpfs, während wir die handelsüblichen Schlurfzombies lautlos mit Macheten ausschalteten, anschließend den Spinnenboss mit ein paar extralauten Dynamitstangen legten und dann schon fast gemächlich über den nächsten Ausgang von der Karte verdufteten. Gewonnen! Wahrscheinlich hatten sich die übrigen Teams schon gegenseitig ausgeknipst, und die wenigen Spieler, die noch übrig waren, haben es vielleicht vorgezogen, sich nicht in den Bosskampf einzumischen.

Das Interessante an Hunt: Showdown ist, dass sich wirklich keine Partie wie die andere spielt, auch wenn viele Kernelemente stets gleich bleiben. Wir dringen immer mit einem maximal zwei Jäger kleinen Team in einen nicht näher definierten Sumpf in Louisiana zur vorletzten Jahrhundertwende ein, um dort eine Höllenkreatur zu töten und ihre Überbleibsel dann aus dem Moor zu tragen. Dafür hagelt es Erfahrungspunkte und Dollar, die wir in Upgrades und bessere Ausrüs-

tung investieren – oder in einen neuen Jäger, sollte unserer in den Matsch beißen. In Hunt gilt: Ein toter Jäger bleibt tot.

Die kleineren Ortschaften, Friedhöfe, Farmen – all das befindet sich stets an den gleichen Stellen. Und dazwischen immer eine gleich große Menge Zombies und mutierte Menschen, wie der sogenannte Meathead, der lustigerweise ohne Kopf auskommt, dafür aber mit seinen fleischigen Armen ordentlich zulangt. Oder die sogenannten Hive, Frauengestalten, aus deren aufgeplatzten Brustkörben giftige Insekten-schwärme entweichen.

Die vielen Variablen sind es, die Hunt spannend halten. Zum einen wird das Bossmonster immer woanders positioniert, und wir müssen zunächst über die im Sumpf verstreuten Hinweise sein Versteck ausfindig machen. Und dann sind da noch die anderen Spieler, nämlich im Maximalfall vier weitere Teams à zwei Jäger. Die haben selbstredend auch nichts anderes im Sinn, als zum Boss vorzudringen, ihn auszuschalten und mit der Beute zu verduften.

Dass man sich bei diesem Vorhaben über kurz oder lang über den Weg läuft, ist kaum vermeidbar. Man kann allerdings auch das Glück haben, dass sich die anderen Mannschaften irgendwo auf der Map aufreiben während man selbst völlig unbehelligt bleibt – wie mein Team in der gerade geschilderten, langsamen und vergleichsweise ereignislosen, aber erfolgreichen Runde.

### Alle müssen sterben

Wenn ich recht darüber nachdenke, finde ich den Wahnsinn, der sich kurz danach zutrug, aber noch um einiges cooler. Eine der fünf Mannschaften stolpert recht bald nach Rundenbeginn zufällig über den Boss, das Vieh ist jedenfalls nach nur wenigen Minuten besiegt. Was zur Folge hat, dass sich plötzlich alle fünf Teams auf nur wenigen Quadratmetern einfinden, um sich gegenseitig über den Haufen zu schießen. Wenn der Boss nämlich einmal tot ist, muss ihn auch niemand mehr suchen. Eine Anzeige auf dem Bildschirm verrät, dass seine Seele gerade in die Hölle verbannt wird, die

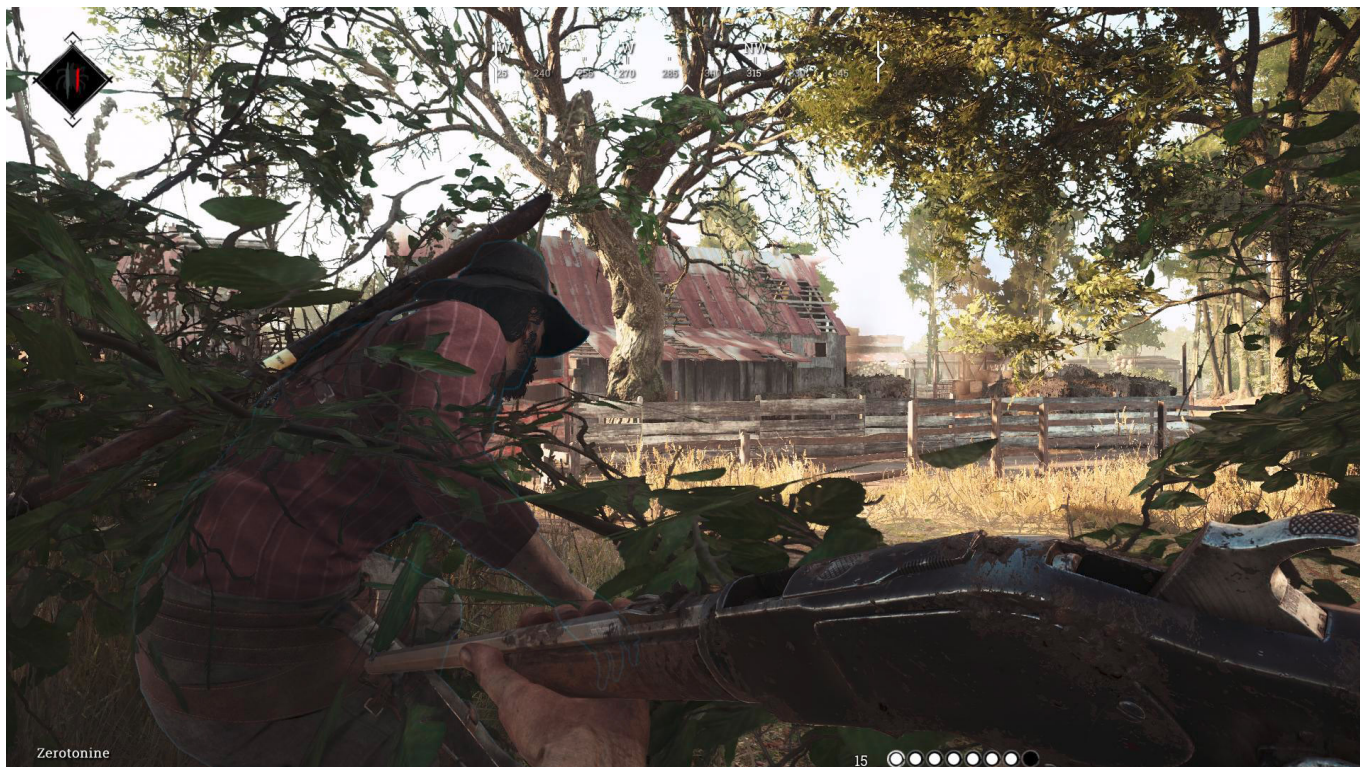


Der Sumpf hat bestimmt viele heimelige Ecken zu bieten. Wir haben bisher nur noch keine einzige gefunden.



Im Store kaufen wir keine Lootboxen, sondern mit im Spiel verdienster virtueller Währung neue Ausrüstung für unseren Jäger.





Wir nähern uns der Farm äußerst vorsichtig. Von dem verwahrlosten Anwesen haben wir Schüsse gehört.

Karte zeigt für alle die genaue Position der Kreatur. Da der Verbannungsprozess aber dauert, und man erst danach die Überbleibsel des Viehs aufklauben kann, haben selbst die Teams, die sich weit weg befinden, noch genug Zeit, um einzugreifen. Die Schießereien laufen in Hunt übrigens weitaus weniger sportlich und dynamisch ab, als man das sonst aus modernen Shootern gewohnt ist. Jeder Schuss fühlt sich mühevoll und wichtig an. Schon allein, weil Munition immer eine knappe Angelegenheit ist. Aber auch, weil das Zielen vergleichsweise anstrengend ist und die Kugeln wahnsinnig langsam fliegen. Vielleicht ist es aber auch ein noch nicht ganz ausgereifter Netcode, der dafür sorgt, dass zwei von drei Schüssen danebengehen. Schließlich ist Hunt: Showdown noch in der geschlossenen Alpha. Wer am Ende gewonnen und ob überhaupt irgendwer gewonnen hat, weiß ich leider nicht, mein Team lag bald tot am Boden. Immerhin gingen wir mit ein paar Dollar und ein paar Erfahrungspunkten aus der Runde, weil wir sowohl ein paar Zombies als auch ein paar Spieler erledigen konnten.

#### Alle müssen mitdenken

Am meisten gelacht habe ich aber ganz bestimmt in dieser absurden Runde, in der ich mich allein ins Match gewagt hatte und zwischen Büschen darauf lauerte, dass eines der anderen Teams den Spinnenboss erledigte. Plötzlich höre ich jemanden in meiner unmittelbaren Nähe auf seiner schweinelauten mechanischen Tastatur tippen. Der Mensch hatte wohl nicht bedacht, dass das Spiel dauerhaft Geräusche an die unmittelbare Umgebung seiner Spielfigur überträgt, sofern man nicht die Push-to-talk-Option in den Menüs aktiviert hat. Statt mich aber in

einen Kampf mit dem engagierten Schreiber einzulassen, bleibe ich in den Büschen, schaue zu, wie der Schnelltipper anschließend einem einzelnen Spieler im Besitz eines Beutestücks hinterherhetzt, um mir dann das zweite Stück (es sind immer zwei) zu schnappen und ungesehen in die andere Richtung zu verduften.

In Hunt geht's natürlich auch darum, die Gegenspieler auszuschalten, aber wenn man die Chance hat, einen Kampf zu vermeiden, dann sollte man diese Chance auch tunlichst nutzen. Sonst verliert man im schlimmsten Fall den Jäger und muss einen neuen rekrutieren. Schafft man es aber lebend und mit Beute von der Map, dann steigt der gerade gespielte Jäger im Level auf und kann etwa mit mehr Gesundheitspunkten oder sogenannten Traits (Boni wie schnellere Ausdauerregeneration) aufgewertet werden. Was seinen Verlust später natürlich noch schmerzlicher macht. Aber hey, ein bisschen Schwund ist immer – und jeder Jäger lässt sich in Hunt ersetzen.

#### Alle müssen sich gedulden

Wie gesagt, Hunt befindet sich gerade in der geschlossenen Alpha, und die wird noch eine Weile laufen. Der Anmeldeprozess ist jedenfalls zum Redaktionsschluss noch offen, und Crytek bastelt zwischendurch immer mal wieder am sogenannten Build, also an der gerade aktuellen Version. Erst jüngst war die Alpha für zwei Tage offline, um Bugs im Matchmaking zu beheben. Außerdem haben die Entwickler inzwischen eine Option eingebaut, um den übertriebenen Motion Blur zu deaktivieren. Findige Spieler hatten die Option zwar schon über Konsolenbefehle herausgefunden, aber so ist es dann doch für alle angenehmer.

Wer an der Alpha teilnehmen möchte, sollte aber einen recht potenten Rechner besitzen, bis auf Motion Blur, V-Sync und Fenstermodus lässt sich aktuell noch nichts in den Grafikoptionen anpassen. Und selbst mit guten Kisten geht die Framerate immer wieder in den Keller. Es wäre schön, wenn Crytek diese Probleme zum Start der Early-Access-Phase in den Griff bekommt, um sich auf Spieler-Input und Feinschliff zu konzentrieren. Denn wenn Crytek eines können sollte, dann Grafik. Aber ich will nicht quengeln, die Alpha macht mir trotz der Zicken schon mehr Spaß als so manches fertige Spiel. ★



**Petra Schmitz**  
@Flausensieb



Dass ich ein gutes Spielkonzept von einem weniger guten unterscheiden kann, bezweifle ich keine Sekunde. Aber mich freut es dann schon, dass mein erster Eindruck von Hunt: Showdown (GameStar 01/18) nicht falsch war. Das Ding hat einfach – man entschuldige mir die schrecklich ausgelutschte Phrase – großes Potenzial. Bis Hunt rund läuft, wird noch eine ganze Weile ins Land gehen, Crytek ist nicht umsonst vorsichtig und peilt einen Release erst nach Monaten im Early Access an. Ich finde das richtig und wichtig – für Hunt, aber auch für Crytek selbst, das sich erstmalig in der Firmengeschichte so nah an seine Kunden wagt – und hoffentlich an dieser Erfahrung wächst. Ich werde jedenfalls immer mal wieder in Hunt reinschauen und mir ein Bild von den Fortschritten machen.