

Dauntless

MONSTER HUNTER FÜR LAU

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Epic Games Entwickler: Phoenix Labs Termin: 21.5.2019 Sprache: Englisch, deutsche Texte
USK: nicht geprüft Spieldauer: 50 Stunden Preis: Free2Play DRM: ja (Epic Store)

Wir gehen in Dauntless als Free2-Play-Monsterjäger auf Behemoth-Pirsch. Kann das Spiel auch ohne Echtgeld-Einsatz dauerhaft fesseln oder geht uns beim Grinden die Puste aus? Von Christian Just

Vor uns eine Art rotglühender Wutbiber. Gnasher nennt sich das eigentlich ganz knuffige Ding. Und es ist auch nicht immer rot und glühend – und wütend.

Als wir ihn in Dauntless zum ersten Mal sehen, stromert er vielmehr teilnahmslos in der Gegend herum. Als der Gnasher dagegen uns zum ersten Mal sieht, wird schnell klar, warum wir in Phoenix Labs' Free2Play-Konkurrenten zu Monster Hunter: World den Job eines Monsterjägers und nicht den eines Wildhüters innehaben: Das Biest geht sofort auf uns los, stampft auf uns ein und schwingt bedrohlich seinen kräftigen

Schwanz. Einige Treffer mit unserem Hammer später gerät der Gnasher in Rage (wen wundert's?). Diese Wut macht sich übrigens bei allen der 19 riesigen Behemoths auf die gleiche Weise bemerkbar: Sie glühen rot, werden spürbar gefährlicher und packen mitunter auch besondere Arten von Attacken aus, die uns alles abverlangen, was das Monsterjäger-Handbuch lehrt.

Dauntless präsentiert sich in stilsicherem Comic-Look, spielt sich flüssig und macht dabei meistens eine Menge Spaß. Außerdem ist es – wie schon gesagt – kostenlos und kann Spielern, die mal die Grundidee von Monster Hunter: World ausprobieren wollen, einen ersten Einblick ins Prinzip »Vier Davids gegen Goliath« verschaffen.

Sanfter Einstieg für Monsterjagd-Neulinge

Dauntless führt uns zu Anfang ganz behutsam an die Gameplay-Spirale eines Loot-basierten Spiels heran. Zum Einstieg gibt's eine Tutorial-Mission, die die (für viele wo-

möglich nebensächliche) Story-Grundlage erklärt: Fiese Behemoth-Monster glauben, die Shattered Isles zu beherrschen, wir als Slayer sehen das etwas anders.

Erst erstellen wir einen Charakter per Editor, dann sorgt ein Blitz einschlag auf einem Rekruten-Übungsflug dafür, dass wir aus dem Schiff stürzen. Nach einem Hundert-Meter-Sturz landen wir unbeschadet auf einer der Shattered Isles. Somit ist schonmal klar: Fallschaden gibt's in Dauntless nicht.

In Folge lernen wir Herrn Wutbiber kennen, arbeiten das kleine Slayer-Einmaleins an ihm ab und gelangen schließlich nach Ramsgate, in der einzigen Hub-Gegend des Spiels. Von hier aus eröffnen sich Stück für Stück diverse Questreihen, die uns die örtlichen NPCs unterjubeln.

Optisch ist die kleine Stadt mit ihren Holzhäuschen und saisonalem Schmuck sehr hübsch, es mangelt ihr aber trotz rund 20 anderer Spieler an Leben. Wir rennen durch Straßenzüge und von Quest zu Quest, ohne dass sich auch nur ein NPC von der Stelle rührt. Wir gehen zum Waffenschmied, werten eine Waffe auf. Wir gehen zur Rüstungsschmiedin, werten eine Rüstung auf. Wir gehen zum Missionsbrett, starten eine Behemoth-Jagd. Ramsgate ist nicht viel mehr als ein aufgehübschtes Menü. Hier bleibt definitiv Potenzial liegen. Die weitgehend per Textzeilen erzählte Story bleibt auch nur Mittel zum Zweck, um eure Jagd nach den Behemoths logisch zu erklären. Na gut, Dauntless braucht keine spannend erzählte Geschichte, um Spaß zu machen. Wir hätten trotzdem gerne eine gehabt.

So läuft die Jagd ab

Aber kommen wir zur Hauptattraktion: der Jagd. Die findet in einzelnen Instanzen statt, in denen nur das Monster vorkommt, das ihr im Vorfeld ausgewählt habt.



Dieser Kharabak summt und schickt uns Schwärme ekligster Insekten auf den Hals.



Wenn ein Monster in den Wutmodus gerät, ist das immer wieder Anlass, um auf die Screenshot-Taste zu drücken.

Die kleinen Areale bleiben dabei ebenfalls recht leblos, da es außer den Behemoths keine Fauna gibt. Zumindest herrscht etwas farbliche Abwechslung, da wir uns je nach Behemoth durch grüne, schneebedeckte oder wüstige Maps bewegen und zudem manche Monster in Nacht-Levels auf euch warten. Ihr könnt wie im Vorbild Monster Hunter: World mit einem Team aus maximal vier Jägern losziehen.

Anders als in Monster Hunter besteht die Jagd aber nur aus dem Abklappern der relativ kompakten, geschlossenen Maps, größere Gebiete fehlen. Auch als Bühne für die effektvollen Kämpfe nutzen sich die Orte recht schnell ab, da es sich stets um größere Flächen handelt, die zudem kaum Interaktionsmöglichkeiten bieten. Wenn ein Spieler den Behemoth schließlich gefunden hat, benachrichtigt er die anderen per Signalfackel. Dann geht die Klopperei los, und hier kann Dauntless glänzen. Das liegt an den verschiedenen Variationen.

Die sechs Waffentypen bieten mehrere Kampfstile, die sich auch wirklich unterschiedlich anfühlen. Drei Beispiele: Mit der schweren Axt schlagen wir langsam zu, können dafür unsere Ausdauer für einen aufgeladenen Schlag verwenden oder die Waffe wie einen Bumerang werfen. Die Axt eignet sich gut für dicke, schwerfällige Behemoths wie den Quillshot, lässt uns aber bei schnellen, wendigen Monstern wie dem Stormclaw alt und langsam aussehen. Die Kettenklingen dagegen erinnern Playstation-Spieler an God of War. Diese dual geschwungenen Sensen eignen sich für schnelle Nahkampfanfänge, mächtige Kombos und per Alternativangriff auch für Schläge aus der Distanz. Zudem kommt mit den Kettenklingen ein weiteres Ausweichmanöver für unsere Spielfigur, das den normalen Hechtsprung durch einen Kurzstrecken-Teleport ersetzt. Mit den Ostischen Pistolen steht euch ein Schusswaffen-Set zur Verfügung. Ihr könnt Dauntless also auch als Shooter spielen und die

Behemoths aus relativ großer Distanz angreifen. Aber denkt jetzt nicht an Snipern: Ihr könnt mit den Pistolen erst ab einer gewissen Distanz Schaden anrichten, je näher ihr am Behemoth steht, desto stärker die Treffer. Somit wechselt ihr als Pistolerer mit etwas Übung ständig zwischen Nähe und Distanz, mischt geschickte Hechtrollen und Spezialangriffe in euer Ballett und seid so maximal effektiv. Das Meistern der verschiedenen Kampfstile ist neben der Ausrüstungsspirale das A und O von Dauntless.

Echt gute Monster

Jeder Behemoth hat eigene Fähigkeiten, Besonderheiten, Schwachstellen und mitunter auch Spezialangriffe, die euch aus der Routine reißen. Der Blitz-Behemoth Stormclaw etwa ist so etwas wie ein Wolf im Körper eines Löwen, mit genetischen Ähnlichkeiten zu einem mutierten Zitteraal. Das Biest spuckt Blitzkugeln, die ihr mit dem richtigen Timing zurückschleudern könnt. Außerdem erschafft es gelegentlich eine Art Elektrozaun, der euch bei unvorsichtigen Ausweichrollen gefährlich werden kann.

Von bodenständigen Behemoths wie dem stachelschießenden Quillshot über fliegende Rieseneulen wie dem Shrike bis hin zum Skarn, der seine empfindliche Haut mit einer Sammlung beweglicher Steine schützt – der Variantenreichtum der Behemoths und die fantasievolle Detailverliebtheit der Monster-Designs sind Klasse!

Im Endgame in den sogenannten Mahlstrom-Instanzen warten die besonders heftigen Schreckensvarianten der Viecher, die mehr aushalten und kräftiger hinlängen. Sie verfügen zudem über neue Spezialmanöver und richten sich an weit hochgerüstete Spieler. Aber nicht nur im Mahlstrom, sondern auch schon gegen die normalen Gegner hilft euch die Kommunikation mit eurem Team.



Wunderschön! Die Gestaltung und Animationen der Behemoths in Dauntless sind Spitzenklasse.



Die Hub-Stadt Ramsgate ist malerisch gestaltet, aber wegen statisch umherstehender NPCs insgesamt etwas leblos und auf Dauer langweilig.

Das geht beim Zufalls-Matchmaking über VoIP oder leidlich per Textchat und Emotes. Das Spiel hilft euch auch ein Stück weit beim Teamplay: Wenn ihr angeschlagen am Boden liegt, weist ein Marker darauf hin, dass ihr Hilfe braucht. Am meisten Spaß macht Dauntless allerdings mit Freunden.

Mein Schwert, mein Schild

Sobald das Monster besiegt ist, endet die Partie direkt. Am Ende eines Matches bekommt ihr teils zufallsbasierten Loot und teils auf eurer Leistung beruhende Spezial-Items. Habt ihr es geschafft, dem Monster bestimmte Teile wie den Schwanz oder Stoßzähne abzuschlagen, bekommt ihr diese Items ebenfalls. Oft werden die dann für höherstufiges Aufleveln von Items benötigt.

Und so gelangt man zurück nach Ramsgate. Hier findet die zweite Hälfte des Spiels statt, die sich einfach mit einigen As erklären lässt: aufleveln, ausrüsten und außerordentlich cool aussehen. Also schnappen wir

uns unsere erjagten Ressourcen und bringen sie zum jeweiligen Schmied, um sie zum Aufwerten von Schwertern, Äxten, Pistolen und Rüstungen zu verwenden. Blaupausen für die verschiedenen Ausrüstungssets erhalten wir automatisch, wenn wir einen Behemoth zum ersten Mal besiegt haben.

Übrigens spiegeln die erhaltenen Rüstungssets nicht nur optisch die verwendeten Behemoth-Teile wider, sondern übernehmen auch etwa die Frostresistenz eines Skraev oder die Feuerfestigkeit eines Hellion. Bei den Waffen sieht der Effekt dann ähnlich aus: Ein Kampfspeer von einem Feuermöster lässt sich prima gegen Eis-Bestien ins Feld führen, bekommt beim Feuervieh aber kräftig Abzüge. Wer sich also für einen erwachsenen Embermane (so ein Feuervieh) eine Frostrüstung angezogen hat, sieht seinen Lebensbalken dahinschmelzen.

Detailverbesserungen eures Builds nehmt ihr mit Waffen- und Ausrüstungs-Mods vor, die in Dauntless »Zellen« heißen und etwa

verbesserte Schadenswerte oder schnelleres Heilen gewähren. Diese Mods kommen in den für Loot-basierte Spiele typischen Seltenheitsstufen und können erspielt sowie bedingt auch gegen Echtgeld gekauft werden. Zu Letzterem später mehr.

Ein zugänglicheres Monster Hunter

Dauntless erleichtert euch den Einstieg in das Spielprinzip eines Monster Hunters, geht aber dafür auch nicht so sehr in die Tiefe. Ihr müsst auf dem Weg ins »Evergame«, wie Entwickler Phoenix Labs das Endgame nennt, insgesamt 19 Behemoths besiegen und deren Teile abschlagen, um diese später für das Herstellen und Aufrüsten von Waffen und Rüstungssets zu verwerten. Dabei hat jeder Behemoth für jede der sechs Waffentypen sowie für jedes Rüstungsteil, sprich Helm, Brustpanzer, Beinschienen und Handschuhe, sein eigenes Set an Ausrüstung. Um also euer Gearset stärker, vielseitiger und schützender zu machen, jagt ihr Behemoths für deren Teile, teils wieder und wieder dasselbe Monster. Bis ihr euch zu den letzten Monstern und den besonders gemeingefährlichen Schreckensbehemoths hochgedroschen und nebenbei alle Herausforderungen abgeschlossen habt, vergehen gefühlte Äonen. Wer auch nur seine zwei bis drei Lieblingswaffen in allen Varianten und je ein Rüstungsset für jedes Element voll aufleveln will, ist je nach Skill schonmal 50 Stunden beschäftigt. Ihr merkt es: In Dauntless braucht ihr ein Herz für Grind. Das ist in Monster Hunter: World nicht anders.

Simpel zusammengefasst: Absolvier Missionen, um die Chance auf bestimmte Items zu haben, mit denen ihr eure Ausrüstung verbessert, um schwere Missionen zu meistern. Punkt. Was simpel und stumpfsinnig klingt, kann lange Zeit motivieren und großen Spaß machen, wenn das Kern-Gameplay



Abgeschlagene Behemoth-Teile werfen besonders wertvolle Items für eure Klamotten ab.



Christian Just
@Akkat84



Ich hatte eine Menge Spaß mit Dauntless. Sogar so viel, dass ich selbst nach unzähligen Teststunden weiterhin Lust habe, das Spiel zu spielen. Dabei kann ich über die Schwächen bei beiläufig erzählter Story und leblosem Hub-Städtchen hinwegblicken. Das liegt daran, dass die Gameplay-Spirale aus fordernden Kämpfen gegen wunderschön animierte Bosse mich lange dazu motivieren kann, an meinen Builds zu schrauben. Das muss einem aber im Blut liegen. Wer sich nicht mit einem zwar recht breit aufgestellten, aber dann eben doch immer wiederholenden Content anfreunden kann und etwa Wert auf eine Geschichte oder vielschichtige Charaktere legt, ist bei Dauntless falsch. Wer aber mal in das Spielprinzip Monster Hunter reinschnuppern will oder einfach eine effektiv gestaltete Pausenbeschäftigung sucht, macht auch als Free2Play-Spieler nichts verkehrt. Mit der Bereitschaft, den ein oder anderen Elite Pass zu kaufen, geht der Grind insgesamt etwas leichter von der Hand.

gut ist. Das ist sowohl bei The Division 2 und Diablo 3 als auch bei Dauntless der Fall.

Dauntless hat Stil

Das müssen wir anerkennen: Dauntless sieht gut aus. Ob einem der Grafikstil gefällt, ist subjektiv sicher Geschmackssache, aber mit an Objektivität grenzender künstlerischer Kennermeinung sagt der Autor: Es ist äußerst ästhetisch designt, mit einem Händchen für stylische Outfits, schnittig geschwungene Formen und asiatisch angehauchtes Charakter- und Waffendesign.

Und natürlich die Behemoths: Toll animierte, lebendig wirkende, fantasievoll gestaltete Bestien, die wir anstatt sie zu verprügeln lieber zähmen und auf ihnen in den Sonnenuntergang reiten würden.

Auch schön: Man erkennt an jedem Ausrüstungsteil, von welchem Tier es stammt. Dadurch verstärkt sich der persönliche Bezug zu den Behemoths. Die sieht man zwar als Gegner und will sie zum einen bekämpfen, zum anderen respektiert und wertschätzt man sie aber auch für ihr mitunter majestätisches Erscheinungsbild.

Die Unreal Engine 4 zeigt sich Hardware-sparam, Dauntless performt auch auf Mittelklasse-Systemen weitgehend reibungslos. Lediglich in der Hub-Stadt geht die Framerate manchmal spürbar nach unten, was der Anwesenheit von bis zu 20 Spielern geschuldet sein dürfte.

Die Soundeffekte und die Musikunterma- lung in Dauntless gehen durchaus in Ordnung, können aber im Vergleich mit Monster Hunter: World keinen Blumentopf gewinnen.



Der Mittelsmann lässt euch lange auf Verschmelzungen warten – es sei denn, ihr zahlt Echtgeld.

Immerhin ist das punktgenaue Orten von Gegnern mit Surround-Headset ohne Weiteres möglich. Positiv zu erwähnen ist in diesem Zusammenhang der Umstand, dass jedes Monster noch einiger Zeit an einem typischen Schrei zu erkennen ist.

Free2Play, aber auch Pay2Win?

Dauntless bietet Mikrotransaktionen und einen Elite Pass, der an einen Battle Pass aus Fortnite erinnert. Ihr könnt jede Saison so einen Pass kaufen und dann rund zwei Monate kosmetische Items und gelegentlich auch Pakete von Ingame-Items wie Granaten in einem Levelsystem freispielen. Diese Granaten lassen sich auch mit gesammelten Ressourcen herstellen, die ihr nebenbei auf euren Jagden findet. Somit spielt ihr unter Umständen mit Elite Pass etwas entspannter, könnt aber alles dort Erhältliche auch mit ein wenig Grind erspielen.

Außerdem könnt ihr zum Beispiel Sets dieser Granaten auch gegen die Echtgeld-Währung Platinum kaufen und euch den Grind somit noch weiter abkürzen. Granaten sind vor allem im Endgame nützlich, wenn auch nicht unbedingt kampfscheidend. Stärkere Waffen oder dergleichen, die euch einen erheblichen Vorteil im Kampf gegen die Behemoths liefern würden, erhaltet ihr nur durch Gameplay. Auch zu erwähnen: Elite-Pass-Nutzer bekommen etwas mehr Ressourcen von besiegten Behemoths. Auch hier kürzt sich der Grind gegenüber Nicht-Käufern leicht ab. Hinzu kommt der »Mittelsmann«, bei dem ihr eure Waffen- und Rüstungs-Mods aufwerten könnt. Das geht mit Echtgeld deutlich schneller, auch hier verkürzt der Griff zur Geldbörse die Wartezeit, um mächtigere Mods zu erhalten. Wir haben aber auch ohne Mittelsmann-Abgabe recht zügig die ersten epischen Mods an unsere Waffen geschraubt.

Außerdem könnt ihr einmal pro Woche eine Auswahl von drei Mods direkt mit Echtgeld oder einer Spielgeld-Währung beim Mittelsmann kaufen. Somit erhaltet ihr diese Items ebenfalls entweder langsam durch Gameplay oder schnell gegen harte Euros.

Wir halten fest: Zahlende Spieler gründen etwas weniger und haben je nach Geldeinsatz auch schneller mächtige Mods in den Waffen. Das beeinflusst aber die Balance nicht so nachhaltig, dass wir einen großen Unterschied festmachen könnten. Zudem ist Dauntless ein PvE-Spiel, das euch Beute auf Basis der Teamleistung ausschüttet. Somit profitiert die Gruppe auch von zahlenden Spielern, sofern diese aufgrund von Echtgeld-Einsatz mächtiger sind. Wir haben uns daher gegen eine Abwertung entschieden. ★

DAUNTLESS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2390T / Phenom II X4 B25
Geforce GTX 660 Ti / Radeon R9 370X
4 GB RAM, 15 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 920 Quad / Phenom II X6 1065T
Geforce GTX 970 4GB / Radeon R9 390 8GB
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- grandiose Gegner
- fantastisches Waffen- und Charakterdesign
- sehr gute Animationen
- wenig inspirierte Spielwelt
- mäßige Soundeffekte

SPIELDESIGN



- vielseitiges Kampfsystem
- verschiedene Taktiken möglich
- motivierender Ausrüstungs-Grind
- flüssiges und intuitives Bewegungsrepertoire
- Teampay im Endgame wichtig

BALANCE



- ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- behutsamer Einstieg
- jede Waffenklasse mit sinnvollen Talenten
- Behemoth-Angriffe kündigen sich an
- einige Waffen nützlicher als andere

ATMOSPHÄRE / STORY



- lebendig wirkende, fantasievolle Monster
- echtes David-gegen-Goliath-Gefühl
- viele Aufgaben und Herausforderungen
- nebensächliche Rahmenhandlung
- lahme NPCs

UMFANG



- 19 einzigartige Behemoths
- 6 Waffentypen mit je 19 Varianten
- unzählige Meisterschaftsstufen
- auf Wiederholung ausgelegtes Missionssystem
- nur kleine Instanzlevels mit je einem Monster

FAZIT

Gelungene Kostenlos-Alternative zu Monster Hunter: World, ohne dessen Weltfaszination zu erreichen.

