

Monster Hunter World: Iceborne

FAST EIN VOLL- WERTIGER NACHFOLGER



Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **9.1.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Iceborne überrascht mit so vielen neuen Inhalten, dass sich das Add-on wie ein ganzes Spiel anfühlt.

Von Elena Schulz

Eigentlich steht ein Phönix ja für die Wiederauferstehung. Durch Monster Hunter World: Iceborne bekommt das mystische Federvieh jetzt aber Konkurrenz in Form von Eisdrachen, Schneehaien oder riesigen Elchen, die Baumstämme auf uns werfen. Das winterliche Addon ergänzt Monster Hunter allerdings nicht nur um 27 neue Monster und zwei neue Gebiete, sondern integriert außerdem mit dem Meisterrang einen komplett neuen Schwierigkeitsgrad sowie neue Rüstungen, Kombos und Elemente wie die Klammerklaue, die unsere Jagdtechniken umkrepeln. Und da haben wir noch nicht vom neuen Leitlande-Endgame, den mächtigeren Palico-Gadgets, unserem Raum zum Selbsteinrichten und mehr angefangen.

Was steckt in Iceborne?

Monster Hunter World: Iceborne bringt noch einmal zwischen 20 und 30 Stunden Story-

Inhalte mit – je nachdem, wie viel Zeit ihr euch für Nebenaufträge und Erkunden lasst. Die Geschichte gewinnt aber erneut keinen Innovationspreis und führt eher von Jagd zu Jagd. Der Drachenälteste Velkhana taucht plötzlich auf und bringt das empfindliche Ökosystem der neuen Welt durcheinander, weshalb ihr ihm ein Ende setzen wollt. Die Inszenierung der Zwischensequenzen überzeugt aber durchaus.

Iceborne integriert fast 30 neue Monster. Die bringen neue Designs, Angriffsmuster, Stärken und Schwächen mit, ebenso wie Rüstungen und Waffenbäume, wenn ihr sie einmal erlegt habt. Der hirschartige Banbaro schleudert uns zum Beispiel Felsen und gar ganze Bäume entgegen oder rammt uns mit seinen gewaltigen Hörnern. Seine Angriffe könne uns sogar einfrieren. Das senkt unsere Ausdauer erheblich. Wer nicht ausweicht und Banbaros Hinterteil angreift, endet schnell als menschliche Eisskulptur. Allerdings stört uns etwas, dass es sich bei vielen Neulingen nur um Varianten bekannter Monster handelt – so unterscheidet sich Fulgur-Anjanath allein dadurch von Ajanath aus dem Hauptspiel, dass er Blitze statt Feuer

auf uns herabregnen lässt. Immerhin sollen komplett neue Bestien wie Rajang in den kommenden Wochen und Monaten kostenlos per Update nachgereicht werden.

Der neue Meisterrang entspricht dem G-Rank aus früheren Serienteilen und bietet die schwerste Herausforderung. Monster sind deutlich stärker, halten mehr aus und bringen neue Angriffsmuster mit – Aggro-Dodo Kulu-Ya-Ku hantiert zum Beispiel mit explosiven Steinen statt nur großen Kieselsteinen. Anfangs kamen uns die Meisterrang-Monster zu leicht vor, gerade weil die passenden Master-Rank-Rüstungen, -Waffen und neuen Gadgets passend kontern. Später wird es aber doch noch anspruchsvoller.

Und mit Seliana kommt neben Astera ein weiterer Hub dazu, der vor allem durch Komfort glänzt. Statt auf unterschiedlichen Ebenen findet ihr alle wichtigen Stationen vom Schmied bis hin zur Versammlungsstätte auf einer. Die Raureif-Weite als neues Wintergebiet bemüht sich um Abwechslung, kommt aber trotz Eishöhlen, verschneiter Wälder und heißer Quelle nicht ganz an die Faszination der verschachtelten und vertikalen Hauptspiel-Schauplätze wie den Uralten Wald heran. Zudem muss man permanent Heißgetränke zu sich nehmen, da sonst die eigene Ausdauerleistung herunterschrumpft. Das wird mit der Zeit etwas lästig. Und abschließend was zu den Waffen: Die harmlos



Seliana fungiert als neuer Hub, der uns komfortabel Orte wie die Schmiede erreichen lässt.

Weitere Neuerungen in Iceborne

- neue Rüstungen und Waffen im Meisterrang
- skalierender Schwierigkeitsgrad für zwei Spieler
- Trupplerritt zum schnellen Überqueren von Karten
- dekorierbarer Raum in Seliana
- Foto-Aufträge
- Stufe-4-Dekorationen



Die Klammerklaue ist ein mächtiges neues Kampfwerkzeug, mit dem wir uns kurzerhand auf Monster wie diesen nichtsahnenden Anjanath ziehen dürfen.

Die Klammerklaue macht einen großen Unterschied. Ihr haltet euch damit an Monstern fest, fügt ihnen Schaden zu, ändert ihre Laufrichtung oder lasst sie über den Zurückschrecksschuss sogar in Wände und Fallen krachen. Hinzu kommen neue Kombo-Angriffe mit dem Werkzeug. Die Klaue hat unser Spielverhalten komplett verändert – wir befinden uns nun die meiste Zeit auf dem Monster. Weil wir nur selten abgeworfen werden, fühlt sich das Kampfgerät so fast ein bisschen zu mächtig an. Ähnlich verhält es sich mit den stärkeren Palico-Gadgets. Haben wir unseren Katzensgefährten dabei, darf der uns per Vitalitätswespenbombe sogar wiederbeleben.

Wie steht es um Steuerung und Technik?

Die PC-Umsetzung von Monster Hunter World erntete zum Release Kritik. Schuld waren Matchmaking-Probleme, verwasche-

ne Texturen, fehlende Ultrawide-Unterstützung und mehr. Die Verbindungsprobleme wurden mittlerweile behoben. Außerdem bietet Monster Hunter auf dem PC seit Januar 2019 die gewünschte 21:9-Unterstützung und ein kostenloses Paket mit HD-Texturen, das allerdings 45 GB an zusätzlichem Speicherplatz benötigt und an der Performance zehrt. Seit der Veröffentlichung im August 2018 gab es zudem regelmäßige Patches mit Bug-Fixes, Verbesserungen und mehr, sowie Inhalts-Updates mit kostenlosen Monstern wie dem Raid-Boss Kulve Taroth oder Events wie der Witcher-Quest.

So überzeugt die PC-Version aktuell inhaltlich und technisch deutlich mehr, als es noch zum Release des Hauptspiels der Fall war. Auch die Maus- und Tastatursteuerung stieß auf wenig Gegenliebe, weil sie in ihrer Standardausführung im Vergleich zum Controller äußerst fummelig ausfiel und indivi-



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Ich habe bislang in kein Spiel so viel Zeit versenkt wie in Monster Hunter World. Das liegt zum einen daran, dass mich die Loot-Sucht-Spirale wirklich packt. Bei jedem neuen Monster schaue ich mir gespannt die Rüstungen und Waffen an, bevor ich sie mir in emsigem Grind erkämpfe und anschließend zur Schau stelle. Zum anderen liegt es daran, dass Capcom eben stetig Nachschub liefert, ich also nie an den Punkt komme, an dem ich wirklich jedes schicke Rüstungsteil mein Eigen nenne.

Während mich nach dem Release die regelmäßigen Inhalts-Updates und Events bei der Stange hielten, liefert Iceborne jetzt nochmal einen Kauf-DLC, der eingefleischte Monster-Hunter-Fans locker noch Hunderte Spielstunden beschäftigen kann – Monster Hunter World geht damit für mich als richtige Jägerin erst richtig los.

Iceborne liefert aber nicht nur mehr vom Gleichen, sondern integriert wirklich sinnvolle Neuerungen wie die Leitlande, die Klammerklaue oder die Palico-Gadgets. Die gestalten das Jagen komfortabler, vielseitiger oder im Fall des Endgame-Gebietes auch herausfordernder. So kann jeder das Monster Hunter erleben, auf das er Lust hat, ohne es sich zu hart oder zu einfach zu machen. Besonders freut mich auch, dass Capcom die PC-Fassung nicht aufgegeben hat. Durch zahlreiche Patches, HD-Texturen und eine optimierte Steuerung fühlt sich Monster Hunter mittlerweile auf dem PC genauso zu Hause an wie auf den Konsolen.



Iceborne führt fast 30 neue Monster ein. Viele davon passen zum Eisthema wie dieser schlüpfrige Frostfisch Beotodus.

duelle Anpassungen erforderte. Iceborne überarbeitet die PC-Steuerung aber noch einmal grundlegend und passt sie neuen Aktionen wie der Klammerklaue an. Die Maus- und Tastatursteuerung fühlt sich immer noch nicht so intuitiv wie die Controller-Variante an, lässt sich aber weiterhin vollumfänglich anpassen, indem ihr Tasten nach Belieben zuweist.

Insgesamt wurden wir von der neuen Standardsteuerung positiv überrascht: Die Klammerklaue können wir zum Beispiel nutzen, indem wir per mittlerer Maus die Schleuder auswählen und dann mit rechts zielen. Mit der linken Maus wird regulär angegriffen, während wir sonst per rechter Maus unseren stärkeren Angriff aktivieren und ihn mit beiden Maustasten ausführen oder wahlweise die seitliche Maustaste dazu nutzen. Damit mussten wir für keinen unserer Angriffe auf die Tastatur zurückgreifen. Das gilt für die Doppelklingen, aber auch die Aktionen mit den anderen Waffen lassen sich im Trainingsbereich unter Anleitung ausprobieren und gegebenenfalls für den Feldeinsatz optimieren.

Was bietet das Endgame von Iceborne?

Nach der Kampagne ist noch längst nicht Schluss mit Iceborne. Ähnlich wie beim Hauptspiel geht es dann erst richtig los. Während ihr es in Monster Hunter World mit gehärteten Bestien und Mikro-Optimierung über Augmentierungen und Dekorationen zu tun bekommt, liefert das Addon sogar ein komplett neues separates Endgame-Gebiet. Die Leitlande erreicht ihr erst nach Abschluss der Story. Sie verschmelzen die einzelnen Areale vom Uraltan Wald bis hin zur Raureif-Weite zu einer Jagdzone, in der Kreaturen aus allen Gebieten auftreten können. Ihr begeben euch dort auf Expeditionen, um mehrere Monster zu jagen und einzigartige Materialien einzuheimsen, die es nur dort gibt. Das allein dürfte schon als Motivation reichen, wenn ihr der Loot-Sucht-Spirale des Monster-Grinds verfallen seid. Die Leitlande sorgen darüber hinaus aber für frischen



Der Meisterrang bringt eigene Rüstungen mit. Die verfügen über höhere Werte und bessere Boni als die herkömmliche Ausrüstung. Hier seht ihr zum Beispiel das Banbaro-Set.

Wind, weil sie das bisherige Jagdprinzip ändern, bei dem ihr es in einer Quest meist nur mit ein paar Monstern gegen die ablaufende Zeit zu tun bekommt. In den Leitlanden habt ihr hingegen kein Zeitlimit mehr und könnt deshalb beliebig oft in Ohnmacht fallen. Allerdings fliehen Gegner manchmal und schleudern euch auch noch stärkere Angriffe entgegen. Behauptet ihr euch trotzdem, schaltet ihr mit der Zeit immer stärkere Monster für das Gebiet frei und dürft über Pheromone gezielt bestimmte Monster herlocken. Schreitet ihr weiter voran, spielt ihr neue Bestien wie den fiesen Gift-Feuer-Vogel Yian Garuga frei.

Für Abwechslung im Endgame ist also gesorgt. Zusätzlich existieren außerdem weiterhin hochrangige Quests, die ihr mit einem bestimmten Meisterrang freischaltet. Veteranen erhalten mit Iceborne also endlich den Anspruch und die Inhaltvielfalt, die viele in der Release-Version von Monster Hunter World noch vermisst haben.

Neulinge sollten sich aber nicht vom Anspruch und Umfang des Gesamtpakets mit dem Hauptspiel aber schrecken lassen: Legt ihr erst jetzt mit Monster Hunter World los, helfen euch die neuen Verteidiger- und

Wächterrüstungen sowie die Verteidigerwaffen ohne Grind durch die Hauptkampagne zu kommen. Über das Helfer-System erhalten alte Hasen besondere Belohnungen, wenn sie euch bei frühen Quests helfen. Anschließend dürft ihr ebenfalls in Iceborne den Meisterrang starten – auch ohne Hunderte Spielstunden. Damit bietet Monster Hunter World mit Iceborne endlich das runde Gesamtpaket, das sich Anfänger und Profi-Jäger gewünscht haben. ★

MONSTER HUNTER WORLD ICEBORNE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5 4460 / AMD FX-6300	Core i7 3770 / AMD Ryzen 5 1500X
Geforce GTX 760 / AMD Radeon R7	Geforce GTX 1060 / Radeon RX 570X
8 GB RAM, 50 GB Festplatte	8 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- detailreiche, verwinkelte Gebiete
- beeindruckende, neue Monster
- lebendige Animationen
- packender Soundtrack
- gelungene Vertonung

SPIELDESIGN

- Monster mit einzigartigem Verhalten
- zahlreiche neue Rüstungen und Waffen
- neue Angriffe für alle Waffen
- taktisch anspruchsvolle Kämpfe
- umfangreiches Crafting-System

BALANCE

- Meisterrang als neue Herausforderung
- verbesserte Maus-/Tastatursteuerung
- neuer Schwierigkeitsgrad für zwei Spieler
- Meisterrang anfangs recht einfach
- Klammerklaue zu mächtig

ATMOSPHÄRE / STORY

- packende Zwischensequenzen
- grandiose Kämpfe
- Kreaturen und Gebiete mit hohem Wiedererkennungswert
- authentische Revierkämpfe
- Rahmenhandlung eher Mittel zum Zweck

UMFANG

- fast 30 neue Monster
- viele optionale Quests und Untersuchungen
- Koop-Modus für bis zu vier Spieler
- neues Eisgebiet und neuer Hub mit Eigenheim
- neues Endgame-Areal

FAZIT

Iceborne bietet mit neuen Monstern, Mechaniken und einem Endgame-Gebiet deutlich mehr für Veteranen, ohne Neulinge abzuhängen.



Die Vitalitätswespenbombe belebt uns einmal wieder, wenn wir ihn Ohnmacht fallen und unseren Palico-Gefährten dabei haben. Das ist tatsächlich sehr praktisch.