



Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **9.7.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Monster Hunter Stories 2 komponiert aus dem alten Monster-Hunter-Lied einen Soundtrack für Rollenspieler, der gut ins Ohr geht, sich aber auch schnell abnutzt. Von Elena Schulz

Monster-Hunter-Fans kennen die alte Leier. Ein feuerspeiender, giftstacheliger Drache namens Rathalos ist mit tosendem Gebrüll in ein Dorf eingefallen (behauptet zumindest die Texttafel der Quest), und Dorfbewohner fordern, dass ich den fliegenden Schreihals in seine Schranken weise. Also ziehe ich los und kloppe 50 Minuten auf ihn ein. Dann bin ich müde, er ist tot, und ich baue mir eine neue Rüstung aus ihm.

Monster Hunter Stories 2: Wings of Ruin ist anders. Im Rollenspiel stehe ich schüt-

MUSS MAN DEN VORGÄNGER GESPIELT HABEN?

Nein. Das erste Monster Hunter Stories ist für 3DS, iOS und Android erhältlich, aber keine Pflichtunterhaltung vor dem zweiten Teil. Begleiter wie der Katzenkumpane Navirou tauchen wieder auf, werden aber für unseren genauso ahnungslosen Helden neu eingeführt.

zend vor Rathalos und erkläre den Dörflern ruhig, dass man nicht alles umbringen darf, was einen in der Wildnis schief anschaut. Auch Monster wollen leben. Und wenn man sie nicht gleich in der Textilfabrik abliefern merkt man, dass der schlecht gelaunte pin-

ke T-Rex Anjanath einen fantastischen Kampfgefährten hergibt.

Die Story spielt nicht länger die zweite Geige, und in den rundenbasierten Kämpfen müssen meine Monster und ich wie eine gut geölte Maschine ineinandergreifen. Aber die Harmonie hat ihre Schattenseiten: Wo bei der Jagd orchestrale Momente meinen Puls in die Höhe treiben, spielt bei Stories 2 oft die gleiche Fahrstuhlmusik in Dauerschleife.

Monsterzähmen leicht gemacht

Die Story gehört zu den Stärken von Monster Hunter Stories 2. Wenn sie zündet, entlädt sie nämlich ein Feuerwerk aus Freundschaft, Vertrauen und Liebe, wie man es sonst eher von Animationsfilmen wie dem thematisch



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Pokémon und rundenbasierte Kämpfe mögt.
- ... ihr gerne storylastige Rollenspiele spielt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr keine Lust habt, viel zu erkunden.
- ... euch Wiederholungen schnell langweilen.



WIE SCHLÄGT SICH DIE PC-TECHNIK?

Ein paar Grafikdetails lassen sich von niedrig bis hoch einstellen, sonst bietet der PC-Port aber kaum Anpassungsmöglichkeiten bei der Optik. Abseits der kargen Welt wirkt der Comic-Stil jedoch stimmig und nicht zu detailarm. Abstürze und andere Schnitzer sind uns nicht aufgefallen. Auch die Steuerung funktioniert mit Gamepad oder Maus und Tastatur solide. Bei letzterer Option stört zwischendurch aber, dass die Menüs den Mauszeiger nur manchmal erkennen und bei Quick-Time-Events im Kampf hin und wieder Tasten statt Knöpfe angezeigt werden und umgekehrt.

Manchmal müssen wir auch simple Quick-Time-Events meistern, wenn sich zwei Monster ein direktes Duell liefern.



passenden »Drachenzähnen leicht gemacht« kennt. Genau wie Hicks und sein Drache Ohnezahn im Film muss sich eine Reiterin mit ihrem Rathalos-Begleiter erst einmal beweisen. Weil der mit verkrüppelten Flügeln aus dem Ei schlüpft, sehen viele die Prophezeiung um eine zerstörerische Bestie in ihm erfüllt. Monster laufen Amok, riesige Krater reißen ganze Landstriche entzwei, und wir setzen uns über all diese Widrigkeiten hinweg, damit unser Freund eine Chance im Leben hat. Sobald der gefangene Rathalos seine Ketten sprengt, um die Heldin im freien Fall aus der Luft zu fischen, wärmt einem das nicht nur dann das Herz, wenn man gerne Kinderfilme schaut.

Schere-Stein-Atombombe

Die Rundenkämpfe funktionieren wie Schere-Stein-Papier. Aber nicht gleich das Handbuch für fortgeschrittene Kampftaktiken an die Wand werfen, etwas kniffliger wird es dann doch. Monster und Reiter greifen wahl-

weise mit Kraft, Technik oder Geschwindigkeit an, wobei immer eins unterliegt. Rathalos zieht zum Beispiel mit seinem Stärkeangriff den Kürzeren, wenn der gegnerische Steinschädel-Barroth gleichzeitig mit einem Affenzahn auf ihn zu donnert.

Pro Runde wähle ich eine Aktion für Spielfigur und Gefährte, kann mein Monster auch auswechseln oder für beide den gleichen Angriff wählen, um eine Kombo zu entfesseln. Teile ich so genug Schaden aus, darf ich aufsitzen und mit typischer Anime-Subtilität eine Spezialfähigkeit mit der Wucht einer Atomexplosion entladen.

Komplizierter wird es, weil Monster nach und nach ihre Taktiken ändern und zusätzlich das Feld mit besonderen Eigenschaften aufmischen. Ein Anjanath etwa fügt Verbrennungen zu, und einem Nergigante sprießen tödliche Stacheln aus dem Rücken. Greife ich nicht gezielt diesen Teil des Monsterkörpers an, wird im schlimmsten Fall mein ganzes Team ausgelöscht.

Designer-Baby mit scharfen Krallen

Zusätzlich wähle ich die passende Waffe. Wo ein Schwert wie ein Zahnstocher an einem dicken Schädel abprallt, richtet ein Hammer mehr Schaden an, und ein fliegendes Monster holt man am besten mit einer Blitzbombe vom Himmel. Items, Rüstung und Waffen aus erbeutetem Material, Elemente, Timing und Angriffe bestimmen die Gefechte. Auf plumpe Art die Attacke kontrollieren? Damit kommt man höchstens in den ersten Spielstunden durch.

Auch die Monster müssen dazulernen. Das funktioniert nicht über Skills, sondern Gene, die ihr ihnen unter die Haut schraubt, bis Frankensteins Wunschkonzert rauskommt. Dazu durchkämmt ihr in der Spielwelt verteilte Monsterbauten nach Eiern, brütet sie aus und überträgt eine Fähigkeit, wenn das zufällig geschlüpfte, tapsige Dinosaurier nicht die Anforderungen erfüllt. Mein flotter Velociraptor hinterlässt mit seinen scharfen Klauen dann plötzlich noch einen

MEINUNG

Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Für mich krankt Monster Hunter Stories 2 vor allem an seinem Rhythmus. An sich spannende Mechaniken wie das Kämpfen oder die Eiersuche werden irgendwann repetitiv, weil es für mich viel zu lange dauert, bis die Gegner mich wirklich fordern. Dann beginnt der Grind nach besseren Waffen oder Monstergenen, für die ich wiederum zig gleichförmige Nebenaufträge erledigen muss, um Geld und Ressourcen in die Kasse zu spülen. Puh!

Ja, das ist ein fader Beigeschmack, der mir aber nicht den Appetit verdirbt. Selbst jetzt habe ich noch Lust, neue Monster zu sammeln, an ihren Skills zu schrauben oder mich mit Freunden zu messen. Zum einen, weil das Sammeln, Kämpfen und Kombinieren schon bei Pokémon süchtig gemacht hat – trotz lästiger Macken oder mangelnden Anspruchs zwischendurch.

Und zum anderen bietet die Geschichte eben eine andere Perspektive auf die bekannte Welt voller Monster und das Zusammenleben mit den Wesen. Diese Perspektive wirkt trotz der kindlichen Optik deutlich gereifter als die der Hauptreihe. Warum töten wir die Monster? Und warum töten sie sich untereinander? Weil wir alle leben wollen, und das ist eben der Preis.

feurigen Gruß. Ihr könnt das ignorieren und euch mühsam immer neue Partner hochtrainieren. Wer geschickt kombiniert, bastelt sich so aber eine ganze Horde perfekter Monsterbabys mit der passenden Strategie im Hinterkopf zusammen.

Metroid-vain

Für Monstereier lohnt sich das Erkunden – aber für wenig darüber hinaus. Trotz abwechslungsreicher Biome von Lavaseen bis hin zu lauschigen Kirschblütenhainen sieht man der Spielwelt mit ihren offenen Hubs

Manche Monster bringen besondere Fähigkeiten mit: Rathalos kann fliegen, andere zerschmettern wiederum Steine.



und verwinkelten Dungeons bis zur Grashalmspitze an, dass sie auch auf der Nintendo Switch laufen muss. Okay, eher am Fehlen der Grashalmspitzen.

Und selbst aus einer nüchternen Gameplay-Perspektive entdecke unterwegs nur Monster und Items wie Honig, jedoch keine kleinen Geschichten am Wegesrand oder besondere Schätze. Dabei klettere ich je nach Reittier an Ranken hoch, erhebe ich mich in die Lüfte oder grabe Tunnel. Im neuen Areal warten meist leider nur ein paar Kronkorken, die ich gegen eine Stallerweiterung oder kosmetische Outfits tausche.

Lieblös mit viel Herz

Mitten auf dem Weg verstecken sich genauso wenig kleine Geschichten oder große Geheimnisse. Dafür mäandert meine frischgebackene Monstereiterin von Dorf zu Dorf, um den Bewohnern jeden Wunsch von den Lippen abzulesen. Ach, jemand braucht drei Knoblauchknollen, und der aggressive Riesentruthahn soll weg? Da bin ich ihre Frau!

Monster Hunter setzt seit jeher auf Jagd- und Sammelaufträge. Aber bei Stories fehlen Nervenkitzel und Freiheit der Hauptreihe, weil alles viel geordneter abläuft. Die Kämpfe fordern, bleiben in ihrem Ablauf aber berechenbar, und statt eines lebendigen Ökosystems erforsche ich einen Freizeit-

park, in dem sich nichts natürlich anfühlt. Die Welt ist ein reines Mittel zum Zweck. Das bessere Monster Hunter ist Stories 2 also nicht. Dafür reißen mich die Schwächen zu stark aus der wohligen Atmosphäre, die die Handlung aufbaut. Wer taktische Rollenspiele liebt, seit 1996 der Pokémon-Sammelwut verfallen ist und vielleicht sogar mit seinen Kindern zusammen eine rührende Geschichte inklusive schöner Botschaft erleben will, ist hier aber trotzdem besser bedient als mit der ewigen Monsterhatz. ★

MONSTER HUNTER STORIES 2 WINGS OF RUIN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 3470 / Ryzen 3 2300X
GTX 650 / Radeon R7 250X
4 GB RAM, 28 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 4460 / FX-8350
GTX 760 / Radeon R9 280
4 GB RAM, 28 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ⊕ abwechslungsreiche Biome
- ⊕ coole Monsterdesigns und -animationen
- ⊕ gute Musik
- ⊖ karge Landschaften
- ⊖ repetitive Levelschlauche

SPIELDESIGN



- ⊕ Kampfsystem mit Tiefgang
- ⊕ sehr freies Skillen
- ⊕ Monster mit Stärken und Schwächen
- ⊖ lahme Nebenaufgaben
- ⊖ unbefriedigendes Erkunden

BALANCE



- ⊕ leicht zu lernen, schwer zu meistern
- ⊕ hilfreiche NPC-Begleiter
- ⊕ nützliche Erklärungen
- ⊖ kein freies Speichern
- ⊖ Anspruch schwankt stark

ATMOSPHERE / STORY



- ⊕ spannendes Universum
- ⊕ mitreißende Parabel
- ⊕ liebenswerte Charaktere
- ⊖ gemächliches Storytempo
- ⊖ viel belangloses Füllmaterial

UMFANG



- ⊕ umfangreiche Hauptkampagne
- ⊕ zahlreiche Nebenaufträge
- ⊕ Koop- und PVP-Multiplayer
- ⊕ viele Monster
- ⊖ keine echte Nebenhandlung

FAZIT

Stories 2 schwächelt bei der Abwechslung, ist aber ein taktisches Rollenspiel mit coolen Monstern und einer schönen Geschichte.



Unsere kleine Gruppe rund um den selbst erstellten Reiter und sein oder ihr Rathalos wachsen uns schnell ans Herz. Die Geschichte wird in Textfeldern und Zwischensequenzen erzählt.