

MONSTRÖS GUT



GameStar
Gold-Award

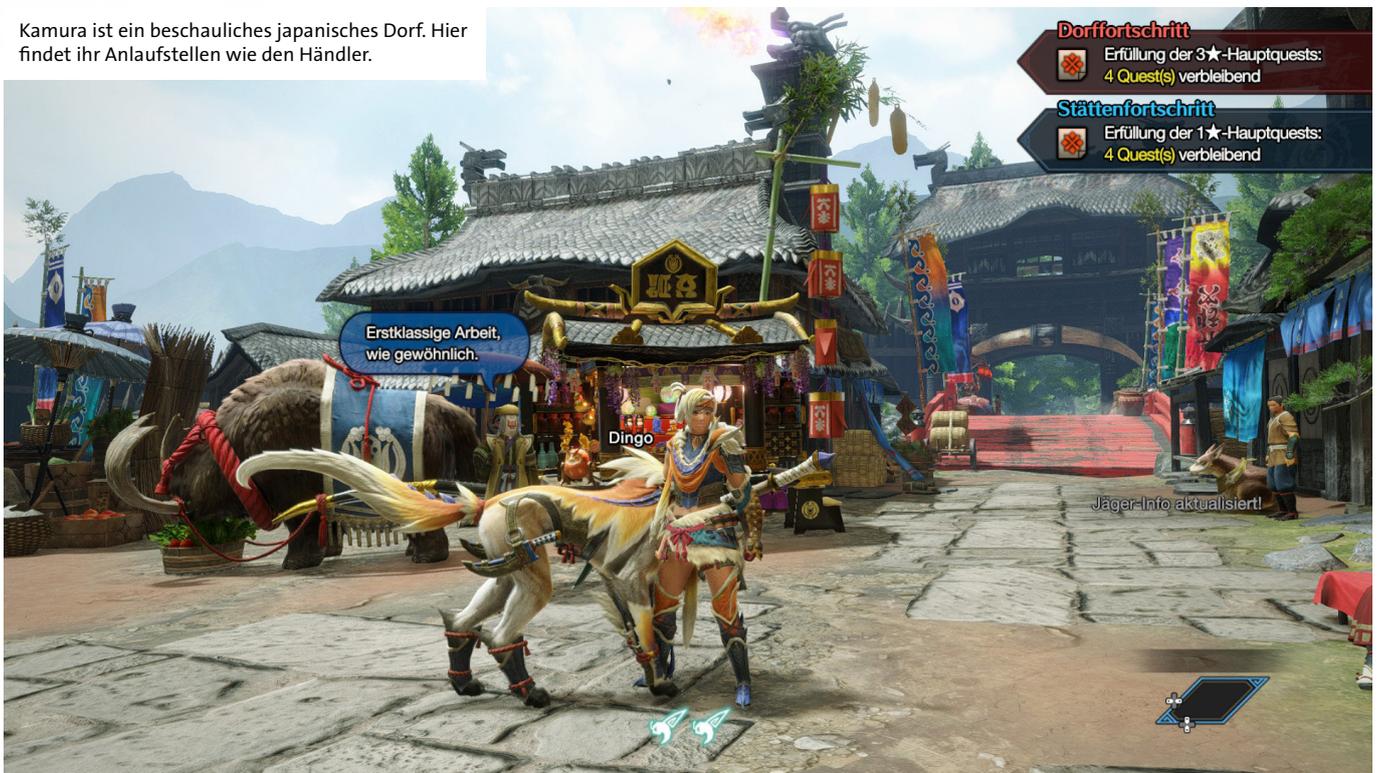


GameStar
für Spieldesign

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **12.1.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 bis 60 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Monster Hunter Rise überzeugt auf der Switch durch furchteinflößende Monster sowie zig Möglichkeiten, sie zu bezwingen. Im Test gehen wir auf die Jagd und prüfen, ob die Faszination auch auf dem PC zündet. Von Elena Schulz

Kamura ist ein beschauliches japanisches Dorf. Hier findet ihr Anlaufstellen wie den Händler.



Sich neu zu erfinden, ist nicht immer eine gute Idee – egal, was Zeitschriften zu Neujahr propagieren. Mich persönlich treiben Photoshop-Updates auch zur Weißglut, weil ich jedes Mal mein Muskelgedächtnis umschulen muss, um alle Bildbearbeitungsfunktionen vernünftig zu nutzen. Gewöhnt man sich mal dran, will man eine ungewollte Änderung aber vielleicht gar nicht mehr missen, oder sie eröffnet einem vielleicht sogar eine ganz neue Faszination – zum Beispiel

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gerne mit Builds experimentiert.
- ... ihr fordernde Kämpfe mögt.
- ... ihr gerne viel erkundet, sammelt und bastelt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Grind nichts abgewinnen könnt.
- ... ihr Bosskämpfe nervtötend findet.
- ... ihr realistische Szenarien mögt.

weil sie vorher sperrig oder schlecht erklärt war. Und da sind wir schon bei Monster Hunter. Was Monster Hunter World und der neue Ableger Rise für die langjährige Hardcore-Reihe leisten, ist beeindruckend. Schon Monster Hunter World radiert alte Schwächen aus und ergänzt komplizierte Manöver um Tutorials und Komfort-Features, die Rise jetzt sogar noch weiterdenkt. Wird Monster Hunter also immer stumpfer? Tatsächlich spielen sich Monster Hunter World und Rise zum Teil deutlich einfacher als die alten Ableger der Serie. Monster Hunter Rise findet dabei zudem nicht immer die richtige Balance, verfeinert aber die ohnehin schon tiefen und komplexen Kämpfe und ergänzt sie um völlig neue Ebenen. Die Brillanz beim eigentlichen Spieldesign lässt allerdings alle anderen Aspekte verblassen. Hier zeigt sich: Die Reihe braucht an anderer Stelle auch endlich eine Frischzellenkur.

Error – Story Not Found

Gerade die Geschichte könnte mehr Liebe vertragen. Die untermalte schon Monster Hunter World nur als grobes Hintergrundrauschen, funktioniert in Rise aber nicht mal mehr als roter Faden. Wütende Monsterherden fallen immer wieder in euer Heimatdorf Kamura ein. Ihr wollt dem auf den Grund gehen und erlegt auf dem Weg zur Antwort ein Monster nach dem anderen oder bergt Ressourcen. Ende. Das ist die Geschichte.

Es gibt kleinere Wendungen rund um wichtige Nebenfiguren wie die beiden Schwestern Hinoa und Minoto, die euch anleiten und offenbar eine Verbindung zu einem mysteriösen Monster haben. Aber all das verläuft mehr oder weniger im Sand und lässt bestimmt viele irritiert zurück, wenn der Abspann über den Bildschirm flimmert, bevor die Story gefühlt überhaupt losgegangen ist. Wie viel besser es geht, hat letztes

Jahr Monster Hunter Stories 2 gezeigt. Das erzählt auch keine bahnbrechende Handlung, schafft es aber durch humorvolle oder rührende Dialoge und Zwischensequenzen ähnlich wie ein quirliger Pixar-Film, dass ich mit meinem Helden und seinem kleinen Rathalos-Gefährten mitfühle. Zumindest ein bisschen mehr Kontext bei den Aufgaben hätte schon geholfen: Auch wenn ihr eine wertvolle Lieferung bergt oder jemanden retten sollt, gibt es keine besonderen Sequenzen. Die Jagd läuft wie immer ab. Cutscenes seht ihr nur im Dorf oder wenn neue Monster vorgestellt werden – dann allerdings immer auf 30 FPS beschränkt, was sich auf leistungsstarken PCs ruckelig anfühlt.

Jagdurlaub in Fernost

Die Storyschnitzer tun doppelt weh, weil Monster Hunter Rise insgesamt ein sehr atmosphärisches Spiel ist, das seinen fernöstlichen Look überall zur Geltung bringt: Neue Kreaturen werden im Kabuki-Singsang vorgestellt, Monster-Icons erinnern an japanische Tuschezeichnungen, und der Hub Kamura sieht wirklich aus wie ein asiatisches Dorf, durch das Kirschblüten und der Klang zarter Lauteninstrumente wehen.

Das erste Gebiet setzt das noch fort und schickt mich durch einen Bambuswald voller verfallener Shinto-Schreine, während die anderen vier Biome der Vielfalt zuliebe eine Wüste, eine Lavawelt, zapfig kalte Seen und einen Dschungel mit Maya-Pyramide nachliefern. Für optische Abwechslung ist also reichlich gesorgt, auch weil der Tag-Nacht-Wechsel unterschiedliche Lichtstimmungen herbeizaubert, die auf dem Wasser glitzern oder in den Baumkronen tanzen.

Das Switch-Spiel läuft am PC zur Höchstform auf

Auf dem PC kommt das noch viel besser zur Geltung als auf der Switch. Die geschmeidigen Animationen fließen dank unbegrenzter Framerate butterweich über den Bildschirm, ihr dürft die Auflösung bis 4K hochschrauben, und die Texturen von Baumrinde und Felsen sind so knackscharf, dass ihr im Vorbeigehen fast das Moos an ihnen riechen könnt. Gerade auf einer SSD vergehen die kurzen Ladezeiten wie im Flug, 21:9-Formate werden unterstützt, und von den Mikroruckeln und Freezes aus der Demo-Version war auf unserem System nichts mehr zu spüren. Das Notebook mit einer RTX 3070 und einem Ryzen-7-Prozessor erreichte bei 1080p durchgängig 100 bis 120 FPS, auch 4K klappte auf einem anderen System mit einer RTX 2070 und einem i7-8700K-Prozessor ohne Probleme mit 60 FPS – in beiden Fällen mit den höchsten Einstellungen. Kein Wunder, empfohlen wird eine GTX 1060.

Monster Hunter Rise bietet ein detailliertes Grafikmenü, über das sich Schattenqualität, Anti-Aliasing und mehr einstellen lassen. Außerdem dürft ihr Filmfilter wie einen Sepia-Look aktivieren. Auf besondere PC-Schmankerl wie DLSS oder Raytracing müsst

SO VERBESSERT IHR EURE AUSTRÜSTUNG

Beim Schmied seht ihr wie in Monster Hunter World die Waffen und Rüstungen, die ihr in der jeweiligen Kategorie herstellen könnt. Besitzt ihr beispielsweise ein bestimmtes Paar Doppelklingen, könnt ihr es immer weiter aufrüsten und ihm nützliche Elemente wie Wasserscheiden hinzufügen, wenn ihr Material von einem Monster mit dieser Fähigkeit nutzt. Geht einfach den Baum entlang und investiert Ressourcen und Geld.

Rüstungen schmiedet ihr auf Basis eines Monsters oder kombiniert Teile von mehreren Kreaturen für die gewünschten Boni – zum Beispiel Eis- und Wasserresistenz. Die wertet ihr dann wiederum über Rüstkugeln auf. Diese erhaltet ihr als Belohnung für Nebenaufgaben, für die ihr in den Gebieten zum Beispiel Erze abbauen, Honig sammeln oder Käfer fangen müsst. Diese Stoffe eignen sich wiederum wunderbar für Heil- und Stärkungstränke, Blitzbomben zum Betäuben, Fallen und weitere Items, die ihr bequem per Objekttruhe in der Basis craftet oder automatisch unterwegs, wenn ihr das einstellt.

Bereits diese Kombinationen ermöglichen tiefe Builds, Monster Hunter Rise geht aber noch weiter. Ihr dürft Materialien einschmelzen, um Talismane herzustellen. Das gibt übrig gebliebenen Ressourcen einen Zweck und verschafft euch zum Beispiel bessere Heilfähigkeiten. Außerdem dürft ihr die aus World bekannten Dekorationen selbst anfertigen und in die Slots an eurer Ausrüstung anbringen. Die verschaffen Rüstungsteilen zusätzliche Perks, erhöhen zum Beispiel euren Feuerschaden, heilen eure Mitstreiter oder verhindern, dass ihr lange betäubt werdet. Mit 72 Monstern, 14 Waffen, zig Wechselkisten, Rüstungen, Items und Boni könnt ihr allein hunderte Stunden an eurem optimalen Jäger schrauben.



ihr darüber hinaus aber verzichten. Leugnen kann Rise trotz der stilsicheren Gestaltung seine Switch-Herkunft nicht.

Schon auf den ersten Blick fallen die kargen Gebiete mit klobigen Formen und spärlicher Vegetation auf. Man vermisst trotz einzelner Tiere und Monster das lebendige Treiben eines Monster Hunter World, wo sich kleine Krabber, Libellen, Vögel und exotische Säugetiere unter dem dichten Blätterwerk tummeln und ständig mehrere Bestien im Clinch liegen. Ihr erkundet trotzdem vertikale und vielseitige Areale, die ihre Geheim-

nisse wie neue Lagerplätze erst nach und nach preisgeben, müsst hier im Vergleich aber klare Abstriche machen.

Diablo, Destiny, Monster Hunter

Auch spielerisch wird Rise euch überraschen, wenn ihr direkt von World kommt. Viele Neuerungen übernimmt der Ableger, fügt aber auch weitere hinzu oder besinnt sich auf alte Tugenden. So gibt es zum Beispiel wieder zwei Anlaufstellen für Quests, wie man es aus Generations und Co. kennt: Singleplayer-Missionen nehmt ihr direkt im

WIE GEHT ES MIT DER PC-VERSION WEITER?

Die über Steam verfügbare PC-Version bietet alle 72 Monster, die zum Release oder seitdem auf der Switch erschienen (50 altbekannte und 22 neue), sowie sämtliche neue Missionen und Gegenstände. Zukünftig sollen die kostenlosen Inhalts-Updates parallel erfolgen, sodass keine Fassung wie bei World hinterherhinkt. Crossplay oder die Möglichkeit, die eigenen Spielstände zu übertragen, gibt es aber trotzdem nicht.

Im Sommer 2022 wird für Monster Hunter Rise eine große Erweiterung namens Sunbreak im Stil von Iceborne veröffentlicht. Sie liefert mit dem Meisterrang einen neuen Schwierigkeitsgrad sowie ein weiteres Gebiet und zusätzliche Monster.



Auf dem Rücken eures Palamutes durchquert ihr die Gebiete deutlich schneller als zu Fuß.



Geschwächte Monster dürft ihr reiten und gegen andere Bestien kämpfen lassen. Oder ihr schleudert sie in Wände.

Dorf an, während ihr euch für Multiplayer-Quests in die Versammlungsstätte begeben. Ihr spielt sie allein oder an der Seite von bis zu drei Mitstreitern.

In der Story schreitet ihr voran, indem ihr so lange Aufträge absolviert und euren Jägersrang steigert, bis eine dringende Quest aufplopt. Danach stehen euch schwierigere Missionen zur Wahl: Ab vier Sternen gel-

ten sie als hochrangig, und ihr braucht dringend neue Ausrüstung. Wie die Vorgänger basiert Rise auf der typischen Loot-Sucht-Spirale, die man so auch von anderen Action-Rollenspielen wie Diablo kennt.

Ihr erlegt Monster für Material und Geld, das ihr dann beim Schmied in neue Waffen und Rüstungen oder Upgrades für bestehende investiert, mit denen ihr euch noch

grässlicheren Kreaturen stellt. Erlegt ihr den feuerspeienden Rathian, gewährt die Rüstung aus seinen Schuppen Feuerschutz, während aus seinen Klauen geschmiedete Doppelklingen selbst Gegner rösten.

Flexibles Schnetzeln

Die 14 unterschiedlichen und teils abgedrehten Waffen kennt man schon aus World und Co., Neuzugänge gibt es nicht. Das hat den Vorteil, dass die Balance weiter wie eine gut geölte Maschine arbeitet, und bietet auch genug Techniken und Kombos bei Langschwert, Bogengewehr, Insektenglefe und Hammer, die gemeistert werden können. Beim Eingewöhnen helfen Tutorial-Einblendungen und ein Trainingsbereich.

Für frischen Wind sorgen zudem die neuen Wechselkünste, über die ihr eure Schieß-eisen, Klingen und Prügel individuell anpasst. Meine Doppelklingen personalisiere ich zum Beispiel mit dem Dämonenflug, der mich in die Höhe schnalzt und in einem wirbelnden Dolchtanz an einem Gegner herabtanzen lässt. Alternativ verwandle ich mich mit dem Dämonen-Wirbelrausch in einen tödlichen Klingens Sturm am Boden.

Die Techniken schaltet ihr über besondere Missionen frei, für die ihr kurioserweise nicht die jeweiligen Waffen nutzen müsst. Das irritiert etwas, schränkt euch dafür aber nicht ein. Die Wechselkünste zu verdienen und zu meistern, motiviert langfristig, genauso wie sich über Missionen neue, teils schräge Waffen zu verdienen – wie eine Origami-Axt. Solche etwas besonderen Gerätschaften wie einen Fisch als Schwert (ja, das gab es) hatten viele Veteranen bei Monster Hunter World zunächst vermisst, bis ein paar ausgefallene Modelle dazukamen.

Boni to Go

Für die größten und wichtigsten Neuerungen von Rise müsst ihr aber auf eine Mission aufbrechen – allerdings nicht, ohne euch von eurem Kauz zu verabschieden. Der ersetzt die zahlreichen Haustiere von World, lässt sich füttern und einkleiden. Mitkämpfen darf der Piepmatz aber nicht. Deutlich nützlicher ist da der altbewährte Palico, ein Katzenkumpan, der ein Gadget wie eine Heilpflanze mitbringt.

Neu dazu kommt in Rise der Palamute, ein Hundehelfer, den ihr nicht nur knuddeln, sondern auch reiten dürft, um schneller über die offenen und weitläufigen Karten zu kommen – ganz ähnlich wie der Monster-taxidienst in World, nur weniger umständlich. Kampfkraft bringt der brave Junge darüber hinaus auch noch mit. Beiden Gefährten schmiedet ihr Rüstungen und Waffen aus übriggebliebenen Monstermaterialien, sodass ihr nichts verkaufen oder in der Rohstoffkiste einmotten müsst.

Auch den typischen Verlauf »Mission annehmen, Essen für Boni wegschaufeln, Monster suchen und töten« lockert Rise etwas auf. Überall im Level findet ihr jetzt zusätzlich zur Mahlzeit vorher einheimische

SO FUNKTIONIERT DER MULTIPLAYER-MODUS

Monster Hunter Rise bietet einen Mehrspieler für bis zu vier Personen, den ihr über die Versammlungsstätte startet. Ist die Gruppe voll, sind keine Begleiter mehr dabei, und bei zwei Jägern müsst ihr euch zwischen Palico und Palamute entscheiden. Ihr dürft dort Aufträgen beitreten oder selbst um Hilfe bitten. Die Schwierigkeit skaliert immer mit, und die Belohnung wird unter allen Jägern aufgeteilt. Die Verbindung blieb bei mir und meinen Kollegen stets stabil, sodass wir ohne Probleme Missionen finden konnten und auch nicht mittendrin rausgeschmissen wurden. Ihr könnt andere Spieler positiv bewerten oder euch zu Jagdgemeinschaften zusammenschließen, um öfter zusammen zu spielen. Neu ist der In-Game-Voicechat, den ihr im Menü unter Audio deaktivieren dürft.



Zwischensequenzen gibt es nur vereinzelt, meist finden die Gespräche wie hier über (zum Teil vertonte) Textboxen statt.



Die Seilkäfer sind eine wertvolle Hilfe. Ihr weicht damit aus, katapultiert euch in die Luft, fesselt Monster oder führt Angriffe damit aus.

Geschöpfe wie Irrlitze, kleine Kolibri-Glühwürmchen, die euch den ganzen Auftrag lang Boni wie bessere Verteidigung gewähren.

Anspruch zum Selberbasteln

Damit wird der Schwierigkeitsgrad sehr flexibel: Wollt ihr eine größere Herausforderung, lauft ihr schnurstracks zum praktisch markierten Monster und kämpft. Wer es leichter haben will, erkundet und holt sich haufenweise Buffs oder lockt mit einem Miefnerz taktisch ein Monster zu einem anderen, damit sie sich gegenseitig schwächen.

In der Theorie eröffnet das massenweise strategische Möglichkeiten. In der Praxis macht das Spaß, ist oft aber überflüssig. Denn bis zum Endgame stellt mich kaum ein Monster vor eine echte Herausforderung. Die Bestien bewegen sich gewohnt schnell und bringen eigene, gefährliche Fähigkeiten mit wie die Blubberblasen eines Mizutsune, ein Flussdrache, der damit meine Ausdauer erschöpft, bis ich seinem brutalen Wasserwerferstrahl kaum noch ausweichen kann. Die gelbe Stamina-Leiste muss ich über Steaks und Rationen genauso in Schuss halten wie meine Lebensleiste mit Tränken oder meine Nahkampfaffen mit einem Schleifstein – Fernkampfgeräte brauchen dafür Munition, die ich craftete.

Wer nicht blindlings in alles reinläuft und seine Waffen einigermaßen beherrscht, kommt aber auch bei diesem elementaren

Effektgewitter nicht in Bedrängnis – die Monster gehen gerade im Solomodus einfach sehr schnell zu Boden. Damit lässt sich auch das Zeitlimit von 50 Minuten leicht ignorieren, und auch zu drei Ohnmachten, die die Mission scheitern lassen, kommt es ganz selten. Erst gegen Ende, wenn man oft mehrere Monster auf einmal bekämpft, zieht die Schwierigkeit an.

Gemeinsam randaliert es sich besser

Wird es zwischendurch doch mal knackiger, dann eher aus den falschen Gründen. Beispielsweise durch schwer nachvollziehbare Hitboxen. Manchmal fischen mich Monster, die mich augenscheinlich gar nicht berührt haben, beim Sprung aus der Luft. Oder es scheitert an der Übersichtlichkeit: Die neuen Randal-Missionen sind eigentlich eine großartige Ergänzung. Hier fallen gleich mehrere Monster in eure Festung ein, die ihr über Verteidigungsanlagen schützen müsst. Das zieht sich über mehrere Wellen und Bosskämpfe, die ihr nur übersteht, wenn ihr Kanonen, Balliste und Co. klug platziert und im richtigen Moment einsetzt. Während manche Monster die Geräte attackieren, stürmen andere an euch vorbei direkt zum Stadttor oder attackieren euch aus der Luft.

Im Solomodus ist hier Chaos vorprogrammiert. Selbst mit der tatkräftigen Unterstützung der anderen Dorfleute, die zum Bei-

MEINUNG

Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Schon der Startbildschirm der PC-Version von Monster Hunter Rise löste bei mir ein wohlig warm vertrautes Gefühl aus. Kein Wunder, schließlich habe ich letztes Jahr schon etliche Stunden im Action-Rollen-spiel auf der Switch versenkt. Das machte schon da eine gute Figur und füllte die Lücke, die nach World in meinen täglichen Spielgewohnheiten klaffte. Es gibt für mich einfach kaum etwas Schöneres, als mich abends mit Decke und Tee vor die Konsole zu kuscheln und auf meine persönlichen Ziele hinzuarbeiten – zum Beispiel endlich ein bestimmtes Monster zu erlegen oder eine besondere Rüstung herzustellen. Dafür ist Monster Hunter Rise ideal, weil ihr keine packende Story oder fesselnd inszenierte Missionen braucht. Es gibt nur euch und das Monster, während ihr nach und nach immer weiter an Technik und Ausrüstung feilt. Auf dem PC macht mir das jetzt sogar noch mehr Spaß, weil die Texturen im Vergleich zur Switch-Version gestochen scharf sind, die Framerate flüssig und die Auflösung höher ist. Offenbar hat man aus den Kinderkrankheiten von World und Iceborne zum Launch gelernt und die zusätzliche Entwicklungszeit für die Optimierung der Version genutzt.

Außerdem ist Rise mit dem Abspann ja noch lange nicht vorbei, sondern geht dann erst los. Bis Sunbreak erscheint, kommen noch viele weitere kostenlose Updates mit Monstern, Events und neuen Gegenständen ins Spiel. Um die Langzeitmotivation müsst ihr euch also keine Sorgen machen, wenn der Funke erstmal übersprungen ist, und auch die anfangs zu leichten Monster fallen dann nicht mehr so stark ins Gewicht – mit dem Meisterrang wird es schließlich nochmal kniffliger.

Nur ein Monster Hunter World 2 mit ähnlich imposanter Grafik oder ein brutal schweres Dark Souls mit All-You-Can-Eat-Bosskampf-Buffer solltet ihr eben nicht erwarten. Das will Rise auch gar nicht sein. Allerdings verstehe ich gut, dass viele Veteranen hier auch die Schattenseiten der gesteigerten Zugänglichkeit wittern. Mehr Spieler zu erreichen, ist eine tolle Sache, allerdings muss Capcom aufpassen, darüber nicht die Fans zu verprellen, die der Reihe seit vielen Jahren die Treue halten.

spiel die Monster schwächen oder selbst mächtige Angriffe loslassen, wird man häufig überrumpelt. Am besten holt man sich also andere Spieler als Unterstützung.

Fummelig wird es auch gerne mal durch die Steuerung – zumindest wenn ihr mit Maus und Tastatur spielt. Waffenkombos, Ausweichrollen, Sprünge, Schläge und Seilkäfermanöver verknoten euch schon mal die Finger. Mit etwas Übung und, auf Wunsch, ein paar neu belegten Tasten gelingt das

Doppelklingen erlauben blitzschnelle Angriffe, die dafür im Vergleich zu einem wuchtigen Hammer weniger Schaden verursachen.



nach etwas Eingewöhnung aber immer besser. Moment Mal, Seilkäfer? Hinter diesen Sechsbeinern verbergen sich nicht die Cousins der Spähkäfer, sondern die beste und größte Neuerung von Rise, weil sie das Bewegungsgefühl im Kampf ähnlich wie die Klammerklaue in Monster Hunter World Iceborne komplett umkrempeln.

Die beste Neuerung ist ein Käfer

Ihr verfügt standardmäßig über zwei Ladungen der Seilkäfer, die sich immer wieder regenerieren, könnt unterwegs aber auch weitere finden, die für die Dauer der Mission erhalten bleiben. Ihr nutzt sie wie einen Greifhaken, der euch Abhänge hochkatapultiert, was das Erkunden erleichtert oder euch blitzschnell ausweichen lässt, um schnellen Monsterangriffen zu entgehen. Die kleinen Krabbler können aber noch viel mehr. Jede Waffe verfügt über besondere Techniken mit den Seilkäfern – Träger von wuchtigen Hämmern schleudern sich bei-

spielsweise über das Monster und donnern mit einem brutalen Schlag auf die arme Kreatur hinab. Habt ihr den Gegner lange genug bearbeitet, bricht er zudem zusammen und wird reitbar. Dann steuert ihr die Bestie und lasst sie gegen Wände oder in andere Feinde krachen, was ordentlich Schaden verursacht. Anfangs fühlt man sich etwas unbeholfen mit all den Möglichkeiten. Hat man sie aber mal gemeistert, fegt man wie ein tödlicher Wirbelwind, der kaum noch den Boden berührt, über das Schlachtfeld.

Reitbare Monster, Seilkäfer, Wechselkünste oder auch Palamutes machen Monster Hunter Rise also nicht zwangsläufig leichter. Sie erweitern die Kämpfe vielmehr, gestalten sie vielfältiger und flexibler, weil ihr viel experimentieren und euch dann ganz auf euren Wunschstil einschießen dürft.

Diese spielerische Freiheit macht so viel Spaß, dass es nur selten stört, wie schnell man die Bestien später bezwingen kann. Zumal Monster Hunter Rise ohnehin erst nach

der Kampagne richtig losgeht. Mit der seid ihr locker nach 20 Stunden durch, könnt danach aber ohne Probleme noch 40, 60 oder gar Hunderte Stunden weiterspielen, wenn euch die Jagd ganz in ihren Bann zieht. ★

MONSTER HUNTER RISE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i3 4130 / FX-6100	i5 4460 / FX-8300
GT 1030 / Radeon RX 550	GTX 1060 / Radeon RX 570
8 GB RAM, 23 GB Festplatte	8 GB RAM, 23 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- + detaillierte Monster + tolles Charakter-, Waffen- und Rüstungsdesign + treibender Soundtrack
- altbackene Grafik - karge, leere Umgebungen

SPIELEDISIGN

- + abwechslungsreiche Levels + Bewegungsfreiheit + Crafting-System mit Tiefgang + fordernde Kämpfe + Waffen mit individuellen Wechselkünsten

BALANCE

- + gute Balance + flexible Schwierigkeit durch einheimische Wesen + knackiges Endgame - bis zum Endgame einfach - teils sehr unübersichtlich

ATMOSPHÄRE/STORY

- + tolle Lichtstimmungen + wunderschönes Dorf + fernöstliches Thema - blasse Charaktere - belanglose Aufgaben statt Story

UMFANG

- + fünf Biome + Langzeitmotivation durch Rüstungen und Waffen + Randle-Quests + spaßiger Multiplayer-Modus + 72 individuelle Monster

FAZIT

Rise verfeinert das Kampfsystem mit cleveren Neuerungen, die Veteranen und Neulinge gleichermaßen abholen.



Erkunden lohnt sich: In den Gebieten findet ihr einheimische Wesen, die euch Buffs verleihen oder nützliche Items abwerfen.