Monster Hunter Wilds

EINFACH DRAUF EINLASSEN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Capcom** Studio: **Capcom** Termin: **28. Februar 2025**

Die Spielwelt von Monster Hunter Wilds ist anders, entpuppt sich während der Open Beta aber als echte Wundertüte. Von Elena Schulz

Monster Hunter Wilds ist ein interessanter Fall. Denn die Open World ist anders, unkonventionell und kaum vergleichbar mit dem, was Assassin's Creed oder Red Dead Redemption auszeichnet. Am ehesten bietet sich vielleicht der Vergleich mit Zelda: Breath of the Wild an, doch statt zum Erkunden lädt die Spielwelt viel mehr zum Benutzen ein. Da Monster Hunter Wilds im Kern ein Jagdspiel ist, seht ihr die Welt auch durch die Linse eines Jägers. Nur wenn ihr lernt, sie zu lesen, euch anzupassen und clever zu sein, wird sie zu einem mächtigen Werkzeug voller Überraschungen. Genau das erlebe ich während der Open Beta, als

Selbst kleinere Monster wie dieser Alpha-Doshaguma haben es in sich. Wer unvorbereitet jagen geht, wacht schnell im Lager wieder auf.

Rey Dau ist ein ziemlich launischer Geselle. Euer flinkes Reittier hilft euch dabei, den tödlichen Blitzen des Drachen auszuweichen.

ich mich zum ersten Mal in den Nachfolger zu Monster Hunter World stürze und das erste Gebiet frei erkunde. Diese Welt ist gemacht für Monster-Hunter-Fans und versucht mit vielen Komfortfunkionen, auch Neulinge abzuholen – ob das wirklich gelingt, hängt aber ganz von eurer Neugierde ab.

Auf zu neuen Jagdgründen

Zu Spielbeginn erstelle ich zunächst meinen Charakter und erlebe den Auftakt von Monster Hunter Wilds, der mithilfe stylisher Zwischensequenzen erklärt, wie ich überhaupt in meinem Jagdgebiet lande. Obwohl die epische Jagdsequenz ordentlich Stimmung aufbaut, bleibt abzuwarten, wie sehr die Story von Wilds begeistern kann – zumindest in World war sie oft eher ein Vehikel, das euch von einem Monster zum nächsten kutschieren sollte. Vorwissen aus dem Vorgänger ist dementsprechend unnötig.

Während ihr in der ersten Mission einen Chatacabra (ein riesiges Krötenungetüm) besiegt, lernt ihr die Grundlagen der Jagd und erhaltet eure erste Waffe. Monster Hunter Wilds ist im Prinzip eine Ansammlung an Bosskämpfen, bei denen ihr mit einer von 14 Waffen auf Bestien einkloppt oder schießt und Kombos abspult, bis die Viecher in die Knie gehen. Nutzt ihr die richtigen Angriffe, Buffs, Fallen, Bomben und eure Umgebung, bringt ihr die Kreaturen deutlich einfacher zu

Zu Spielbeginn seht ihr euren selbst erstellten Charakter in Aktion (rechts) – sogar vertont in Dialogen.

Fall. Eure Beute nutzt ihr dann, um immer bessere Waffen und Rüstungen herzustellen. Nach der ersten erfolgreichen Jagd entlässt euch das Spiel in das weitläufige Wüstenareal, wo ihr euch frei bewegen und weitere Monster selbstständig erjagen dürft.

Was bietet die Open World?

Monster Hunter Wilds wird nicht eine große offene Welt bieten, sondern mehrere (aber sehr weitläufige) Areale mit unterschiedlichen Monstern und Biomen. Die Windebene zeichnet sich durch Steppengras, Sanddü-

Und deshalb, liebe Kinder: Nicht mit offenem Feuer in trockenem Gras hantieren.

Bisher erschienen knapp 30 Serienteile, manche davon aber auch »nur« für Mobiltelefone.

Die Weibchen ducken sich, während die Männchen die Blitze abwehren. Auch euer Jäger ist in ihrer Umgebung geschützt.

nen und gefährliche Donnerstürme aus, die in regelmäßigen Abständen über das raue Land peitschen und ordentlich Staub aufwirbeln. Im Vergleich zu anderen Open Worlds findet ihr hier allerdings keine Schatztruhen, Nebenaufgaben oder Questgeber zwischen den zerklüfteten Steinen. Stattdessen ist das Erlebnis ganz auf die Jagd ausgelegt: Ihr nehmt wahlweise eine Quest in eurem Hauptlager an und lasst euch von eurem Saikrii-Reittier direkt dorthin führen, oder ihr erkundet auf eigene Faust.

Unterwegs schlagt ihr an vorgegebenen Orten Feldlager auf. In den Zelten ändert ihr eure Ausrüstung, holt euch Nachschub aus eurer Vorratstruhe oder kocht eine Mahlzeit für Boni und Buffs. Die Welt ist zudem gespickt mit Ressourcen zum Sammeln und Craften – Erze, Käfer, Kräuter und mehr, aus denen ihr Tränke, Fallen, Bomben oder Wurfgeschosse basteln könnt. Im Vergleich zu anderen Open Worlds klingt das womöglich wenig attraktiv, als wäre die Welt lediglich ein Mittel zum Zweck. Doch die Spielwelt von Monster Hunter Wilds überrascht mich beim Anspielen mehr als nur einmal.

Wenn Spiel und Welt eins sind

Durch die Adern dieser Open World pulsiert das Leben, das sich oft nur offenbart, wenn man genau hinsieht. Zieht ein Sturm auf und zucken Blitze vom Himmel herab, verstecken sich die weiblichen Ceratonoth zum Beispiel rings um die Männchen, die mit ihren gewaltigen Zacken am Rücken wie lebendige Blitzableiter funktionieren. Sie schützen so ihre Herde. Begegnen sich große Monster, brechen plötzlich Revierkämpfe aus, wie man es schon aus dem Vorgänger kennt. Neuerdings kommen aber auch kleinere Rudel an Monstern hinzu und beißen sich am unterlegenen Kontrahenten fest. Fressen oder gefressen werden.

Achtung: Flugwyvern werden manchmal vom Blitz getroffen, wenn sie zu hoch fliegen, und ich muss aufpassen, wenn ich über eine offene Fläche reite. Kämpfe ich mit einer Waffe, die Feuer erzeugt (etwa die Funken sprühende Gewehrlanze), kann das einen Steppenbrand auslösen.

Die Welt von Monster Hunter Wilds ist eine Gameplay-Sandbox, die ich für meine Zwecke nutzen kann. Warum nicht eine Herde mit Feuer in eine bestimmte Richtung treiben, dann den Alpha mithilfe einer Dungkapsel isolieren und anschließend einen Felsbrocken von der Decke herabstürzen lassen? Überall gibt es natürliche Fallen oder Terrain, das mir die Jagd erleichtert, indem es mir unter anderem Angriffe von oben ermöglicht. Oder ich provoziere einen Revierkampf, um dann dem Verliermonster den Rest zu geben. Monster Hunter hat eine Welt zum Ausprobieren und Mitden-

Die Open World von Monster Hunter sieht toll aus und steckt voller Leben, ist aber anders als andere offene Welten.

Große Monster teilen ihr Revier nicht gerne, weshalb es zu Kämpfen kommt. Ihr wisst ja: Wenn zwei sich streiten ...

ken. Überall finde ich verschlungene Pfade, Höhlensysteme, offene Ebenen oder Oasen und überlege sofort, ob und wie ich sie für mich im Kampf nutzen kann.

Für wen eignet sich diese spezielle Art der Open World?

Ob ihr dieser Spielwelt eine Chance geben könnt, hängt davon ab, wie viel Spaß ihr mit den Spielmechaniken habt. Die Kerndisziplin von Monster Hunter sind und bleiben die Kämpfe, die sich zum Teil fast eine Stunde lang strecken können. Ihr müsst Freude daran haben, hier immer weiter zu optimieren, neue Ausrüstung zu craften und unermüdlich Kombos zu üben, bis diese sitzen und ihr riesigen Bestien spielerisch auf der Nase herumtanzen könnt. Das ist extrem befriedigend, aber auch harte Arbeit. Seht ihr die Welt als Möglichkeit, euch Kämpfe zu erleichtern – sei es über Crafting-Materialen oder clevere Umwelteffekte –, werdet ihr viel Spaß mit ihr haben. Bereits in der Open Beta warten an fast jeder Ecke kuriose und faszinierende Details, die entweder die Tierwelt glaubhafter gestalten oder euch echte spielerische Vorteile bringen.

Allein: Abseits davon gibt es wenig zu entdecken. Vielleicht bietet das finale Spiel die eine oder andere Quest oder Überraschung, die sich in der Open World abseits der Kämpfe offenbart. Eine ausgefeilte Nebenhandlung inklusive Missionen und versteckter Herausforderungen werdet ihr aber mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit vergeblich suchen. Zudem ist die Welt zwar optisch ansprechend und vielseitig, kann allerdings nicht mit den atemberaubenden Szenerien so mancher Open World da draußen mithalten. Ein Red Dead Redemption 2 baut mit seinen belebten Städten und nebelverhangenen Sümpfen eine ganz andere Atmosphäre auf, genauso wie ein Horizon Zero Dawn. Beim Spielen des Remasters will ich aktuell am liebsten alle zwei Minuten auf die Screenshot-Taste hämmern, während das warme Frühlingslicht seine Finger durch ein dichtes Blätterdach nach mir ausstreckt und der Schnee langsam zwischen den roten Gräsern schmilzt. Monster Hunter Wilds will nicht primär so eine organische virtuelle Landschaft bieten, sondern eher ein optimales Jagdrevier für euch und die darin beheimateten Monster erschaffen. ★

Im Lager treffen wir auf andere Spieler aus aller Welt.

MEINUNG

Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Ich liebe nicht nur Monster Hunter, sondern auch Open Worlds. Die neue Richtung, die Wilds einschlägt, gefällt mir also schon mal ausgezeichnet. Gerade weil die Entwickler so viel Wert auf Details legen, um die Jagd noch kreativer und vielseitiger zu gestalten. Obwohl ich immer wieder den gleichen Bestien nachsetze, fühlt sich keine Mission wie die andere an – einfach weil so viel passieren kann, mit dem ich nicht gerechnet habe. Hinzu kommt, dass ich ja stets meine Ausrüstung wechseln oder weitere Spieler hinzuholen kann, sodass sich auch die eigenen Variablen stets ändern.

Gleichzeitig ist es aber natürlich wichtig, die eigenen Erwartungen an das Spielerlebnis anzupassen. Monster Hunter Wilds wird nicht von heute auf morgen ein klassisches Open-World-Spiel mit Storyfokus, Quests und Nebenaktivitäten, wie man es von Horizon, Witcher und Co. kennt. Wer noch nie etwas mit der Monster-Hunter-Formel anfangen konnte, wird wahrscheinlich auch mit Wilds nicht glücklich. Die Kämpfe sind und bleiben das Herzstück der Reihe, genauso wie die Loot-Spirale à la Diablo, die euch idealerweise motiviert, Monster mehrmals zu erlegen und dabei immer stärker und effizienter zu werden. Ich glaube trotzdem, dass Wilds so einige überzeugen könnte, die bei Monster Hunter World noch unsicher waren, ob sie mit genau diesem Teil in die Serie einsteigen sollten. Die Welten machen im neuen Teil schließlich noch mehr her, und es gibt viele zusätzliche Komfort-Features wie das Reittier, die automatische Trankauswahl oder KI-Helfer, die das Erlebnis für neue Jäger und Jägerinnen noch zugänglicher gestalten.