



Monster Hunter World

# ZWEIKAMPF MIT GODZILLA

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **2018**

Auf DVD: Preview-Video

**In Monster Hunter World kämpfen wir gegen Drachen, Dinosaurier und berghohe Ungetüme. Wir konnten die Konsolenversion anspielen und verraten, was euch im ersten PC-Monster-Hunter erwartet.**

Von Michael Herold und Michael Cherdchupan

In Japan ist sie schon immer ein Mega-Hit, 2005 schlug die Monster-Hunter-Serie erstmals in Europa auf. Die bisher erschienenen zehn Serienteile konnten aber nur Besitzer diverser Konsolen und Handhelds von Sony und Nintendo spielen, PC-Spieler gingen immer leer aus. Damit ist nun Schluss!

Mit Monster Hunter World findet Capcoms Action-Rollenspielreihe ihren Weg auch auf den PC. Und zwar nicht als simpler Konso-

len-Port, sondern als eigenständige Version. Was genau uns spielerisch bei der Monsterhatz erwartet, konnte ich beim Anspielen auf der PlayStation 4 herausfinden. Allen, die so wie ich noch nie zuvor ein Monster Hunter angefasst haben, sei zumindest das hier schon verraten: Die Kämpfe gegen Dinos, Drachen und andere Kreaturen lassen selbst die Bosskämpfe aus Dark Souls bisweilen alt aussehen.



Mit der Light Bowgun nehmen wir die Monster aus der Ferne unter Beschuss.



Ist es ein Berg? Ist es ein Vulkan? Nein, dieses Ungetüm mit der Riesenpranke ist das größte bekämpfbare Monster im Spiel.



Im Koop mit bis zu drei Mitspielern wird die Monsterjagd ein wenig leichter.

### Godzillas großer Bruder

Los geht's mit einem umfangreichen Charaktereditor, in dem ich mir nicht nur einen eigenen Jäger mit einer wilden Frisur erstelle, die sonst nur ein modebewusster Held aus einem Final Fantasy tragen würde, sondern auch noch einen kleinen, katzenartigen Gefährten. Diese süßen Wesen namens Palico begleiten und unterstützen die Hunter und gehören zu den friedlichen Tierarten, die in der Welt von Monster Hunter mit den Menschen zusammenleben.

Dann finde ich mich auch schon unter Deck eines Schiffs mit zig anderen Jägern wieder. Man palavert miteinander, als das Boot urplötzlich gegen irgendetwas Gigantisches

kracht. Ein riesiger Berg hebt sich aus dem Meer empor, Lava schiebt sich über seine Klippen und fällt zischend in die See. Der erste WTF-Moment des Spiels! Denn was im ersten Moment wie ein Vulkan aussieht, ist ein lebendiges Wesen. Die gigantische Kreatur, die glatt als Godzillas großer Bruder durchgehen könnte, wird später das Zugpferd der Story: Meine Aufgabe ist es nämlich, dem Ungetüm zu folgen und die bislang unbekannte und von unzähligen Monstern besiedelte »Neue Welt« zu erforschen. Wie die ersten Trailer von Monster Hunter: World bereits verraten, werde ich im späteren Spielverlauf sogar gegen das berg-

hohe Ungetüm antreten müssen. Und auch wenn mir aktuell noch schleierhaft ist, wie ich einem Berg entgegentreten soll, klingt ein Zweikampf mit Godzillas großem Bruder schon mal bescheuert genug, um fantastisch werden zu können.

### Friedliche Veggies, aggressive Dinos

Auch wenn ich es mit Ach und Krach aus dem Schiff auf den Rücken des Monstrums schaffe, stürze ich letztlich doch ins Meer, werde dem tiefen Sturz angemessen ohnmächtig und komme schließlich am Ufer der Neuen Welt wieder zu mir. Nachdem mich meine Hunter-Kollegen in das zentrale Jägerlager geführt haben, gucke ich mich erst einmal um. Ja, hier kann man's aushalten! Und sei es einfach nur, um sich umzuschauen und zu staunen: Zwischen zwei Bergspitzen klemmt ein anderes Schiff, an das die Jäger Stege, Plattformen und Aufzüge angebaut haben. Eine emsige Betriebsamkeit herrscht, überall wird gearbeitet. Und ich kann sogar mit den meisten Personen sprechen, um mehr über meine bevorstehenden Aufgaben zu erfahren.

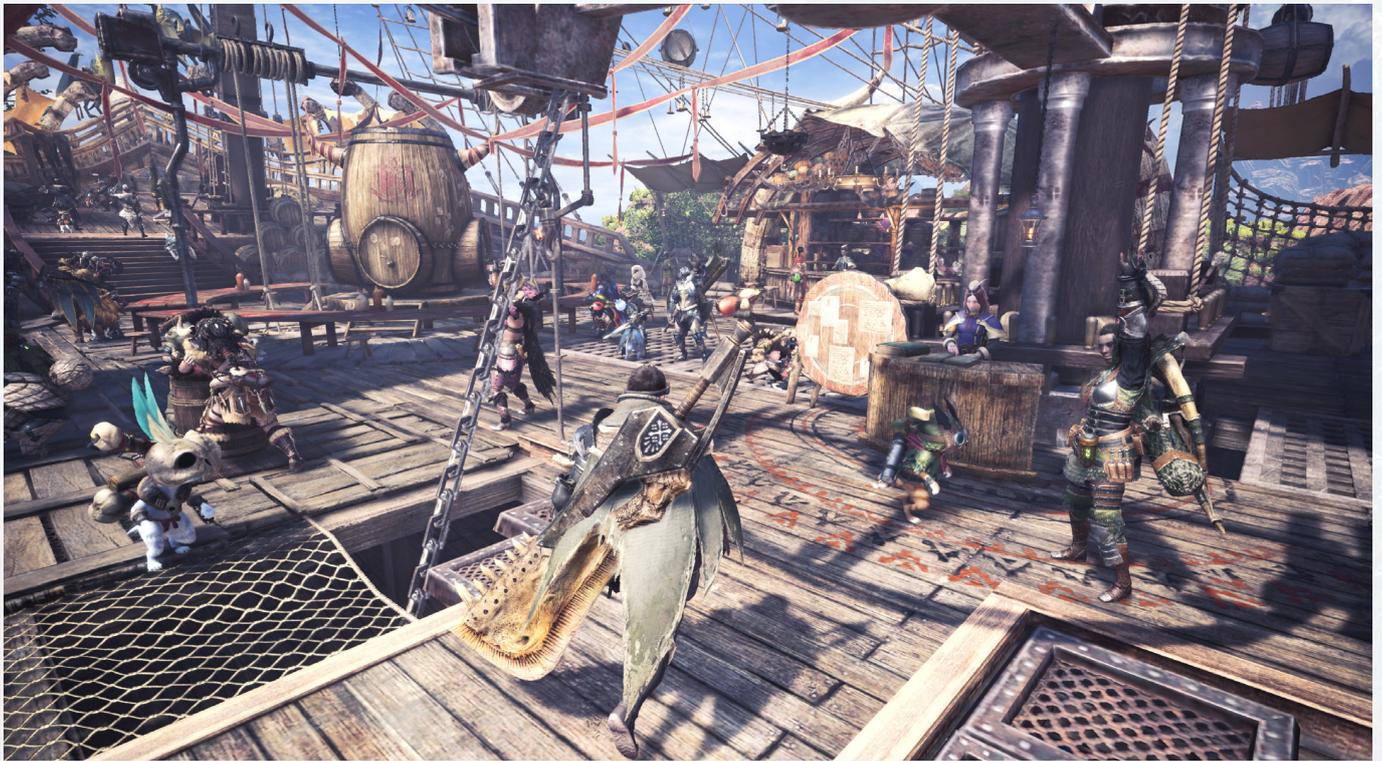
Apropos Aufgabe: Nach der Sightseeing-Tour schnappe ich mir die erste Quest an der Anschlagtafel und starte meine Monsterhatz. Kaum komme ich im Jagd-



## Das Universum von Monster Hunter

In Monster Hunter World ist der Spieler Teil einer Forschungskommission, die in eine noch unbekannte Welt geschickt wird. Der Grund dafür ist die Ältestenwanderung. Alle 10 Jahre zieht es uralte Drachenwesen zu der mysteriösen Landmasse, die einfach Neue Welt genannt wird. Um die Gründe dafür zu erfahren, hat die Jägergilde den Forschungsstrupp gegründet und in riesigen Flotten ausgesendet. Die Story von Monster Hunter ist umfangreich und reicht bis viele Jahre vor dem ersten Spiel zurück. Damals gab es eine uralte Zivilisation, von der nur noch Ruinen übrig sind. Ihre wichtigsten Hinterlassenschaften sind Pläne für Waffen, die von Jägern verwendet werden. Die vergangene Zivi-

lisation hat Monster domestiziert und unter anderem für den Bau gigantischer Türme eingesetzt. Viele Forscher versuchen, mehr über die alte Kultur zu erfahren, und sehen die Monster als einen Schlüssel dazu. In der Gegenwart ist der Spieler Teil der Jägergilde. Sie hat die Aufgabe, ein Gleichgewicht zwischen den Kreaturen, der Natur und den Menschen herzustellen. Manche Forscher sehen einen Zusammenhang zwischen der alten Zivilisation und der Aggressivität mancher Kreaturen. In Zusammenarbeit mit der Wycademy, einem Institut zur Monsterforschung, arbeiten Jäger daran, das verlorene Wissen wiederherzustellen. Deshalb auch die Expedition in die Neue Welt.



Abseits der von Monstern überfüllten Wildnis wimmelt es in unseren Lagern nur so vor NPCs, süßen Palicos und anderen Hunttern.

biet an, zeigt sich wie abwechslungsreich die Flora und Fauna von Monster Hunter: World ist. Manche Herden von friedlichen Pflanzenfressern ergreifen die Flucht, sobald ich mich nähere. Aggressivere Dinos attackieren mich einfach, auch wenn ich mal nicht versuche, ihnen das Fell über die ... öhm, haben Dinos eigentlich Ohren? Mal schlage ich mich bei meiner Erkundungstour durch überwucherte Wege im Dschungel, mal renne ich über Lichtungen, die direkt an einen wunderschönen Strand grenzen.

Die frühen Jagdaufgaben lassen sich noch einfach lösen. Zwar haben alle Monster andere Schwächen und Angriffsmuster, aber gerade bei kleinen Gegnern funktioniert meist auch Draufkloppen mit meinem Riesenschwert. Wie bei Dark Souls kann ich je

nach Waffenart unterschiedliche Kombinationen aus leichten und schweren Angriffen ausführen und behalten, dabei das Ziel mit einer Lock-On-Taste immer im Blickfeld.

Im späteren Spielverlauf wird es aber immer wichtiger, die korrekte Kampftaktik zu wählen, weil die Monster Ressourcen (wie Felle oder Stoßzähne) zum Herstellen von Waffen fallen lassen, wenn ich es richtig angehe. Sollte ich also für ein Schwert-Upgrade zum Beispiel den Schweif eines bestimmten Monsters benötigen, lohnt es sich, die Herausforderung zu suchen und nur auf das Hinterteil des Gegners zu zielen.

#### Auf in die Koop-Jagd

Für den ersten größeren Auftrag schließe ich mich drei Mitspielern an und wir starten

eine Koop-Jagd. Unser Ziel ist eine LKW-große Eidechse, die im Dschungel lauert. Damit das Team nicht nur mit vier Großschwertern auf das Monster einprügelt, stattdessen wir noch schnell dem Schmied einen Besuch ab.

Dort habe ich die Auswahl aus 14 Waffenarten, vom wuchtigen Hammer über die schnelle Doppelklinge bis hin zu Pfeil und Bogen. Für ausreichend Abwechslung ist also gesorgt. Wenn man alle Schwerter und Bögen auch noch aufleveln möchte, dürfte Monster Hunter: World etliche Stunden Spielzeit fressen. Ich entscheide mich für eine riesige Lanze, die größer ist als mein eigener Held. Weil gigantische Monster eben gigantische Waffen erfordern.

Damit die Kämpfe im Koop nicht zu einfach ausfallen, werden alle Kreaturen auf



Die grün leuchtenden Spähkäfer zeigen uns automatisch den Weg zum nächsten Ziel.



Unsere Waffen können wir nicht nur im Jäger-Hauptlager, sondern auch an den Startpunkten jedes Gebiets verwalten.



Dieser Pukei-Pukei greift mit seiner Zunge an, ein Beispiel für das fantastische Monster-Design.

der Karte automatisch stärker und widerstandsfähiger, sobald mehrere Spieler in einer Gruppe sind. Die Schlacht mit der Eidechse hat es dementsprechend in sich: Wir umzingeln das Ungetüm, beschießen es mit Explosivgeschossen, werfen Bomben, weichen seinen Klauen aus und schlagen zu, wann immer es mal nicht mit seinem stacheligen Schweif um sich peitscht.

**Monster frisst Monster**

Und dennoch kriegen wir das Monstrum nicht klein, dem Vieh gelingt doch tatsächlich die Flucht. Wir nehmen die Fährte auf und folgen seinen Fußspuren und unseren grün leuchtenden Spähkäfern. Auf einer Lichtung entdecken wir unsere Beute – und müssen zusehen, wie die Eidechse gerade einen Dinosaurier in der Größe einer Kuh mit

einem Happs verschlingt. Noch so ein WTF-Moment, der zeigt, wie die Monster im Spiel miteinander agieren und gegeneinander kämpfen können.

Der Überfall sieht aber nicht nur widerlich und beeindruckend zugleich aus, sondern krepelt auch das Kampfgeschehen völlig um. Denn durch den Snack ist der Oberkörper der Eidechse mächtig aufgedunsen und ihr Kampfverhalten dadurch vollkommen verändert. Mit gefülltem Magen und neuer Energie wirft sich das Monstrum nun mit all seinem Gewicht auf mich und die Teamkollegen und rollt uns einfach platt.

Erst nach langen Minuten heftiger Gegenwehr schaffen wir es, dem Ungeheuer das Licht auszuknipsen. Der Sieg schmeckt nach so einem langen Kampf umso süßer und macht Lust auf mehr. Denn wenn der

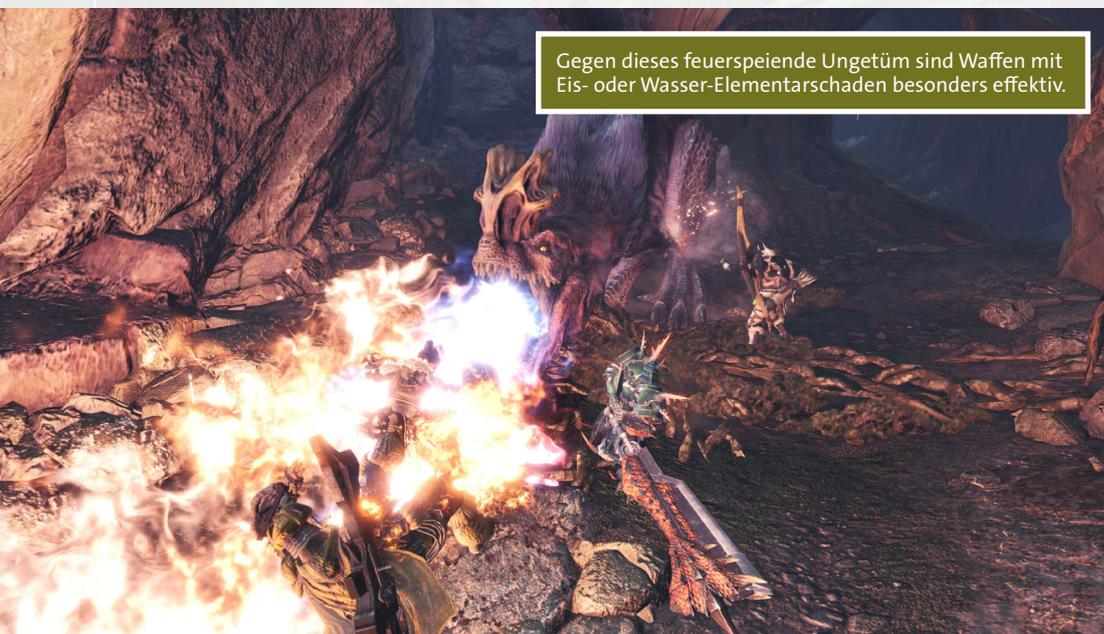


**Michael Herold**  
@michiherold

Wie vermutlich viele andere PC-Spieler habe ich noch nie zuvor ein Monster Hunter gespielt und wusste deshalb nicht genau, was mich erwarten würde. Nachdem ich Monster Hunter World nun selbst mit den GamePro-Kollegen anspielen konnte, bin ich aber mehr als angefixt. Die Kämpfe gegen die gigantischen Monster sind spektakulär inszeniert und spielen sich dank zufälligen Events jedes Mal ein wenig anders. Die Spielwelt ist riesig und steckt voller Kuriositäten, von kochenden Katzen bis hin zu laufenden Berg-Monstern.

Zwar kann ich zu vielen Aspekten des Spiels nach dem kurzen Anspielen noch nichts sagen, etwa zur Langzeitmotivation, der Tiefe der Story oder dem Fortschrittssystem, bei dem ich allein durch bessere Waffen und Ausrüstung stärker werde. Aber wenn ich gemeinsam mit meinen Kollegen nach einem 15-minütigen Kampf auf Leben und Tod ein gigantisches Ungeheuer zur Strecke bringe, dann schmeckt das schon verflucht nach mehr! Und das Beste ist: Es gibt immer ein noch größeres Monster.

Kampf gegen eine fette Eidechse schon so fordernd und abwechslungsreich ist, dann kann ich meine Auseinandersetzung mit Godzillas Bruder aus der Intro-Sequenz gar nicht erwarten. Allerdings muss ich mich bis zum Release von Monster Hunter World noch gedulden: Während die Konsolenversion bereits am 26. Januar 2018 erscheint, folgt die PC-Version erst später im Jahr. ★



Gegen dieses feuerspeiende Ungetüm sind Waffen mit Eis- oder Wasser-Elementarschaden besonders effektiv.