

Monster Hunter: World

MONSTER-INFOS

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **4. Quartal 2018****Monster Hunter: World erscheint im Herbst auch für den PC. Wir fassen Inhalte, Unterschiede und alle Infos zusammen, die man zum PC-Release wissen sollte.** Von Elena Schulz

Monster Hunter: World ist schon mit dem Release auf der PlayStation 4 und Xbox One am 26. Januar 2018 ein riesiger Hit für Capcom. Es regnete Top-Wertungen (die Kollegen der GamePro vergaben 89 Spielspaßpunkte), und innerhalb der ersten drei Tage wurden fünf Millionen Exemplare in den Handel ausgeliefert.

Der Publisher freut sich, die Spieler sind begeistert, aber eine Sache wäre da noch: PC-Spieler, die nicht über den Tellerrand blicken, haben aktuell eigentlich keine Ahnung, was der ganze Wirbel soll. Es gibt

zwar spielerische Alternativen auf unserer Plattform, für das echte Monster-Hunter-Erlebnis müssen wir uns aber noch bis zum Release der PC-Version im Herbst gedulden. Aber warum eigentlich? Und was ist dieses Monster Hunter überhaupt?

Wir geben euch in dieser Vorschau einen Überblick über alle bisher bekannten Infos zur PC-Version. Hier erfahrt ihr, was für ein Ding dieses Monster Hunter: World eigentlich ist, welchen Spielertyp es anspricht, ob es Unterschiede zur Konsolenversion gibt, und was es auf dem PC zu beachten gilt.

Was ist Monster Hunter: World überhaupt?

Monster Hunter: World ist vielleicht das größte und erfolgreichste Spiel der Reihe, aber längst nicht das erste. Bereits 2004 feierte die Monster-Hunter-Serie ihren Auftakt in Japan für die PS2, 2005 kam das Spiel auch nach Deutschland. Seitdem sind zahl-

reiche Monster-Hunter-Spiele erschienen, hierzulande gab es die neueren Titel wie Monster Hunter 3 Ultimate oder Monster Hunter 4 oder Monster Hunter Stories bislang ausschließlich für die Nintendo-Konsolen Wii U und 3DS. Dort hat sich um die Spiele eine Fangemeinde gebildet, für Normalspieler galt die Reihe aber wegen ihrer steilen Lernkurve und mangelnden Erklärungen als zu hart und schwer zugänglich.

Monster Hunter: World holt die Reihe nun erstmals auf die »großen« Konsolen PS4 und Xbox One. Wie bei den Vorgängern bringt es eine einfache Prämisse mit, die aber komplex ausgeführt wird: Wir sind Jäger und müssen Monster zur Strecke bringen. Nur so kommen wir an Material, mit dem wir unsere Ausrüstung verbessern können. Das simple Suchtprinzip der Loot-Spirale geht mit Grind und Unmengen an Items, Rüstungen, Waffen und Crafting-Kombinationen



Mit leerem Magen kämpft es sich nicht gut: Wer vorher ordentlich Buff-Food futtert, sichert sich wertvolle Boni für die Jagd.



Monster verfügen über unterschiedliche Schwachpunkte: Der Barroth ist am Kopf stark gepanzert, aber an den Beinen verwundbar.



Auch die meisten Story-Quests verlangen von uns, ein bestimmtes Monster zu suchen und zur Strecke zu bringen.



In den detaillierten Jägerlagern rüsten wir uns aus, essen etwas, verkaufen Kram und treffen uns mit Koop-Partnern.

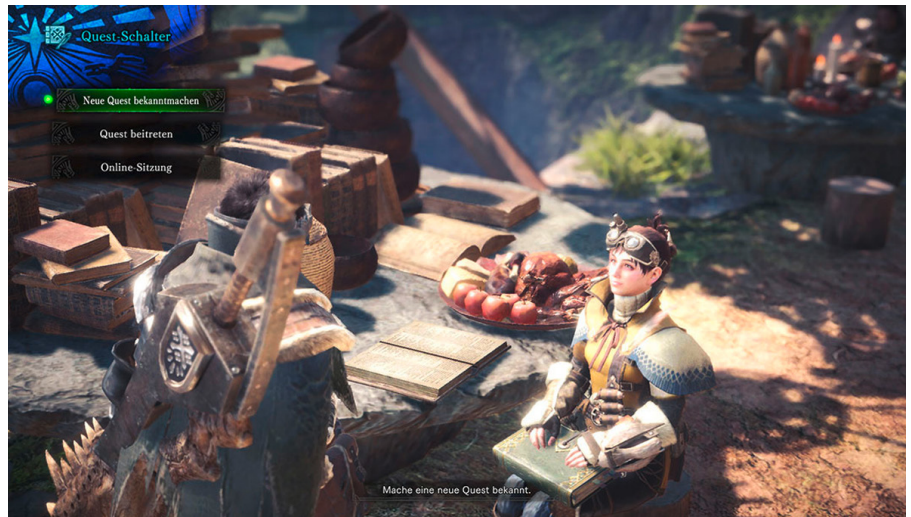
nen einher, mit denen wir uns die Jagd erleichtern können.

Im Spiel folgen wir einer 40 bis 50 Stunden langen Kampagne, haben aber auch einige Nebenaufträge oder vollkommen freie Expeditionen zur Auswahl. Während bei den Missionen ein Zeitlimit und ein klarer Auftrag (»Jage XY«) existiert, können wir hier die in einzelne Areale unterteilte Spielwelt frei erkunden und Ressourcen sammeln. Bei allen Aktivitäten kann unsere Spielfigur außerdem per SOS-Signal weitere Jäger herbeirufen, die uns als Koop-Partner zu Hilfe eilen. Im Vergleich zu den Vorgängern fällt Monster Hunter: World deutlich komfortabler aus. Einfach gesagt wurde nahezu jede Aktivität im Spiel übersichtlicher und zugänglicher, sodass Neulingen der Einstieg extrem erleichtert wird, die Spielmechaniken für Fans aber weiterhin fordernd bleiben.

Ist Monster Hunter ein Spiel für mich?

Wenn euch die bisherige Beschreibung der Reihe und ihrer Tücken nicht abgeschreckt hat, ist das schon mal ein gutes Indiz dafür, dass Monster Hunter etwas für euch sein könnte. Ein paar Dinge sollte man sich allerdings bewusst machen, bevor man sich in die Monsterjagd stürzt.

Erstens: Der Grind gehört dazu. Wer mit Monster Hunter langfristig Spaß haben will, muss sich auf den Grind einlassen. Das Spielprinzip besteht nicht darin, dass man einfach eine Hauptmission nach der anderen spielt. Will man nicht schnell durch ein zu starkes Monster gebremst werden, muss man die Biester immer wieder legen. Nur so



Wir können Quests für andere Spieler öffentlich machen oder deren Jagdmissionen beitreten.

kommt man an genug Erfahrung und die benötigte Ausrüstung, um das nächste große Monster zu erlegen.

Zweitens: Es gibt so gut wie keine Story. Auch von den absolut schicken Zwischensequenzen sollte man sich nicht täuschen lassen. Die Geschichte ist reines Mittel zum Zweck, um uns von Monster zu Monster zu schicken. Wer sich interessante Charaktere oder eine tiefgehende Auseinandersetzung mit den urtümlichen Bestien gewünscht hat, wird ziemlich enttäuscht.

Drittens: Die Kämpfe sind hart. Wie man in Monster Hunter kämpft, lässt sich vielleicht noch am ehesten mit Dark Souls vergleichen. Das liegt an einem Prinzip, das sich beide Titel teilen: »Animation Priority«.

Beide Spiele priorisieren die Animationen über die Eingaben des Spielers. Das heißt, man kann eine einmal begonnene Handlung nicht abbrechen und muss den ganzen Bewegungsablauf der Spielfigur abwarten. Das macht das Gameplay sehr träge und damit auch ziemlich fordernd.

Nur wer taktisch und vorausschauend spielt, hat so bei den großen, schnellen und gefährlichen Gegnern eine Chance. Man muss also langsames Gameplay mögen und eine gewisse Frusttoleranz mitbringen, um mit den Kämpfen in Monster Hunter Spaß zu haben. Stören euch diese drei Punkte nicht, solltet ihr das Spiel definitiv ins Auge fassen. Denn wie bei Dark Souls geht nichts über den Moment des Triumphs, wenn man



Ist ein Monster erst mal so richtig wütend, werden seine Angriffe noch gnadenloser. Uh, diese Zähne sind aber hübsch ...



Monster Hunter: World ist viel zugänglicher als seine Vorgänger. Die grünen Spähkäfer erleichtern zum Beispiel die Spurensuche.

ein großes Biest nach zahlreichen Versuchen endlich erlegt hat – und sich danach für alle sichtbar zum Beweis auch noch in eine neue Rüstung kleiden darf.

Warum gab es Monster Hunter bislang nicht für den PC?

Es gab bereits einen PC-Ableger zu Monster Hunter. Der hieß Monster Hunter: Frontier und erschien 2007 – allerdings nur in Japan. Frontier war eher als Online-Rollenspiel konzipiert, nicht als Koop-Erfahrung. Yoshinori Ono, der als Producer bei Capcom für Spiele

wie Street Fighter 5 verantwortlich zeichnet, begründet das mit unterschiedlichen Kulturen. Ihm zufolge sei das Spielerlebnis von Frontier nun einmal primär auf den japanischen Markt ausgelegt gewesen.

Er war damals davon überzeugt, es könne für Stress statt Spaß sorgen, wenn sich Spieler unterschiedlicher Nationen die Server teilen, da solche Online-Spiele nun einmal auf den Beziehungen und Freundschaften, also auf der Community aufbauen würden. Ähnlich verhielt es sich auch mit Monster Hunter Online, das auf den chinesischen

Markt ausgelegt war. Das MMO-Spin-off erschien 2013 nur in China, ist hierzulande aber mit einem Patch auch in englischer Sprache spielbar.

Von der Idee, dass man beim Spielen unter sich bleiben sollte, ist Capcom mittlerweile abgekommen: Bei Monster Hunter: World können wir auf unserer Plattform mit Spielern auf der ganzen Welt zusammenspielen. Aus eigener Erfahrung können wir bestätigen, dass das trotz kultureller Unterschiede wunderbar funktioniert. Dass es Monster Hunter jetzt auch in Europa auf den



Wir können unzählige neue Rüstungen und Waffen bauen, müssen dafür aber erst die richtigen Monster erlegen.



Für jede Waffenart stehen zahlreiche Angriffe und Kombos zur Auswahl.

PC, die PlayStation 4 und die Xbox One schafft, sei eine Reaktion auf das Feedback der Spieler, teilte Game Director Yuya Tokuda mit. Demnach seien Japaner viel eher dazu bereit, ein komplexes Actionspiel auf einer Handheld-Konsole zu spielen. Der Markt für mobile Spiele und Handhelds ist in Fernost deutlich größer als in Europa und den USA. In westlichen Gefilden spielen die meisten Menschen aber nach wie vor an ihren stationären Geräten, weshalb man Monster Hunter: World hier für die Heimkonsolen und den PC veröffentlicht, um mehr Spieler zu erreichen. Und erst jüngst haben Titel wie Persona 5 oder Nier: Automata gezeigt, dass durch und durch japanisch wirkende Spiele im Westen auch heute noch große Erfolge feiern können.

Warum erscheint die PC-Version so viel später?

Die PC-Version von Monster Hunter: World erscheint erst im Herbst 2018, ein ganz genaues Datum ist man uns bisher schuldig geblieben. Aber warum liegt so viel Zeit zwischen den Konsolenversionen und der PC-Fassung? Ryozo Tsujimoto, der Producer des neuen Teils, erklärt die Verzögerung. Ihm zufolge sei es der erste PC-Titel des Entwickler-

teams, weshalb man alles richtig machen wolle. Gerade die PC-Server und das Matchmaking würden die Programmierer vor Herausforderungen stellen. Deshalb habe man erst nach dem Release der Konsolenversion damit begonnen, sich voll und ganz auf die PC-Fassung zu konzentrieren. Hier gäbe es nun einmal kein First-Party-Matchmaking wie bei PSN oder Xbox Live. Das Team muss also sein eigenes Matchmaking-System entwickeln. Da Koop einen wichtigen Teil des Spielerlebnisses ausmacht, ist eine funktionierende Spielersuche durchaus ein wichtiger Punkt, bei dem Capcom nicht schludern darf. Die längere Wartezeit soll sich dafür aber mit einer rundum optimierten PC-Version auszahlen.

Wird es Crossplay geben?

Aktuell existiert kein Crossplay auf den Konsolen, Xbox-Spieler und PS4-Spieler bleiben bei der Monsterjagd unter sich. Auch für die Zukunft ist nichts dergleichen angekündigt. Mit großer Wahrscheinlichkeit jagen PC-Spieler vorerst also auch nur mit anderen PC-Nutzern zusammen. Einen Lichtblick könnte immerhin Microsofts Play-Anywhere-Programm bieten. Damit erhalten Spieler beim Kauf bestimmter Titel zwei Versionen,

für PC und Xbox One. Die Speicherstände lassen sich übertragen, und Crossplay ist kein Problem. Auch wenn bisher nichts dergleichen angekündigt wurde, besteht immerhin die Chance, dass Capcom und Microsoft zusammenarbeiten.

Sony gab sich, was plattformübergreifendes Spielen angeht, bislang immer äußerst verhalten. Das Unternehmen begründete die Entscheidung damit, dass man den Schutz der Spieler nur auf der eigenen Plattform garantieren könne. Als führender Konsolenhersteller hat man es aber natürlich auch nicht unbedingt »nötig«, seine Spielercommunity auf diese Weise zu öffnen. Bei Monster Hunter sieht es für Crossplay mit PS4-Spielern also eher schlecht aus.

Welche Unterschiede gibt es zur Konsolenversion?

Rein inhaltlich soll es momentan keine Unterschiede geben. Es könnte lediglich sein, dass die bis zum Herbst für die PlayStation 4 und Xbox One kostenlos veröffentlichten Updates bereits zum Launch der PC-Version verfügbar sind. Außerdem wird es wohl auch technische Anpassungen geben. Da man die Vorzüge des PC nutzen möchte, kann man (wie bei der Xbox-One-X-Version) mit 4K und HDR sowie anderen Grafik- und Auflösungsoptionen rechnen. Auch eine höhere Frame-rate-Zahl ist möglich. Sollte die Portierung gelingen, könnte die PC-Version damit nicht zwingend die beste, ganz sicher aber die mit Abstand hübscheste Fassung von Monster Hunter: World werden. ★

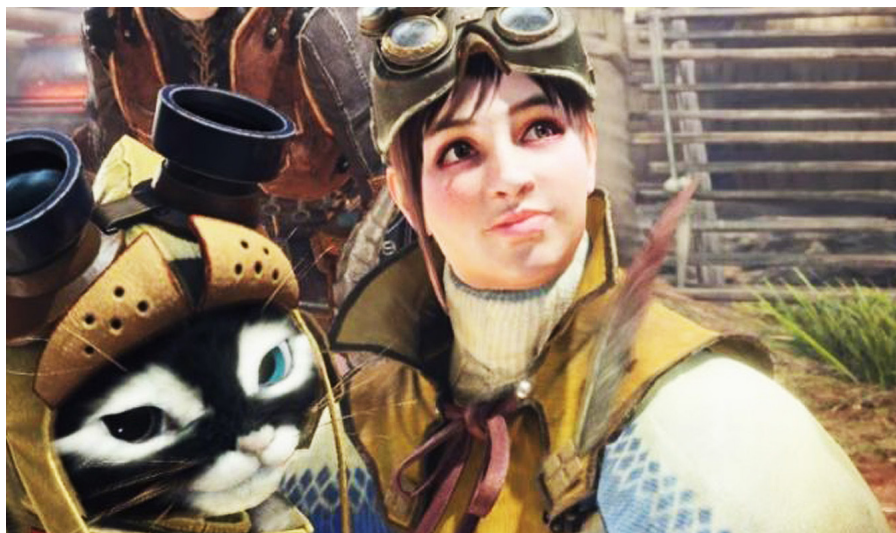


Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Ich habe schon jetzt über 100 Stunden mit der PS4-Version von Monster Hunter: World verbracht und bin längst voll im Jagdfeber. Wer mit der Mischung aus Grind, Kämpfen und Crafting etwas anfangen kann, kommt hier definitiv voll auf seine Kosten. Capcom hat es tatsächlich geschafft, die sperrige Monster-Hunter-Formel aufzulockern und zugänglicher zu machen, ohne dass Veteranen sich unterfordert fühlen.

Umso gespannter bin ich auf die PC-Version. Die soll schließlich kein simpler Port werden, sondern alle Vorteile der Plattform ausnutzen. Vielleicht können wir die auf den Konsolen ohnehin schon hübsche Monsterhutz also bald mit noch besserer Grafik, ohne Framelock und einer gelungenen Maus-und-Tastatur-Steuerung erleben. Ich würde es dem Action-Rollenspiel auf jeden Fall wünschen. Kommt Monster Hunter: World auf allen Plattformen im Westen gut an, schaffen es vielleicht auch weitere Teile der Serie auf den PC und die großen Konsolen. Dann bekommt die geniale Reihe auch hier endlich die Aufmerksamkeit, die sie meiner Meinung nach verdient hat.



Trotz hübscher Zwischensequenzen sollte man keine tiefgehende Story erwarten.