

Evil West

WAFFEN ALS PROBLEM

Genre: **Action** Publisher: **Focus Entertainment** Entwickler: **Flying Wild Hog** Termin: **22.11.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **8 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Im wilden Westen vermöbelt ihr Vampire. Das klingt zunächst mal cool, ist stellenweise auch ganz witzig, hat aber Probleme im Balancing und bei der Technik. Von Sascha Penzhorn

Wenn ihr so wie ich mit Begeisterung die Trailer und Gameplay-Previews zu Evil West bewundert habt, hattet ihr wahrscheinlich große Hoffnung, dass das Spiel was taugt. Sagen wir mal so: Es ist sicherlich kein Reinfall, doch ob es euch am Ende gefällt, liegt an euren Vorzügen und eurer Erwartungshaltung. So hat das Spiel ein recht komplexes Kampfsystem mit Cooldowns, Ausweichrollen, Blocks, Kontern und vielem mehr, in das

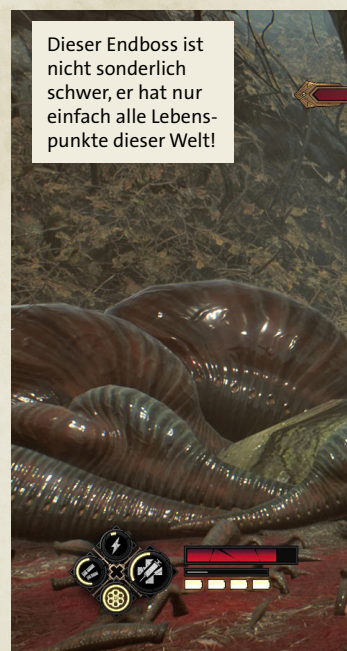
man sich erst mal einarbeiten muss. Nebenher schlägt es euch mit Zwischensequenzen tot, die weder optisch noch technisch auf der Höhe der Zeit sind. Vor allem ist die Story aber allenfalls mäßig interessant, und die Figuren sind so eindimensional, dass sie sich auch im diesjährigen Reboot zu Saints Row wohlgefühlt hätten.

Falls euch das nicht stört, bekommt ihr Schlauchlevels voller blutrünstiger Monster,

einen optionalen Koop-Multiplayer und acht bis zehn Stunden spektakuläre Kämpfe, die gegen Ende etwas an der Ausdauer zehren. Obendrein gibt es auch immer wieder mal banale Rätsel, bei denen ihr irgendwelche Hebel umlegt oder Sachen durch die Gegend schiebt. Die sind nicht sonderlich spaßig oder anspruchsvoll und nehmen dem Spiel das ansonsten rasante Tempo. Es ist ein okayes, aber kein überragendes Erlebnis.



Schwer angeschlagene Feinde vernichtet ihr mit blutigen Finishern.



Dieser Endboss ist nicht sonderlich schwer, er hat nur einfach alle Lebenspunkte dieser Welt!



Im fahlen Mondschein bekämpfen wir Vampire vor einer brennenden Kirche.



Manchmal müsst ihr einfach nur irgendwelche Kisten durch die Gegend schieben. Langweilig!

Grausiger Einstieg

Evil West hinterlässt keinen guten Ersteindruck. Die Grafik ist überwiegend altbacken, die vielen Zwischensequenzen starten und enden oft völlig unvermittelt und haben manchmal abrupte Sprünge in der Story, das Kampfsystem ist anfangs arg zäh. Das geht damit los, dass der Protagonist mit dem weihnachtlichen Namen Jesse Rentier seine Gegner anfangs überwiegend im Nahkampf bearbeitet. Ihr findet zwar kurze Zeit später einen Revolver, der verursacht aber erst mal derart geringen Schaden, dass er mehr frustriert als Spaß macht. Eine Weile später bekommt ihr ein Gewehr, das ebenfalls eher geringen Schaden verursacht und in erster Linie verwendet wird, um Bossattacken zu unterbrechen oder auf gelegentlich entblößte Schwachstellen irgendwelcher Trashmobs zu schießen. Das ist unbefriedigend.

Darauf folgt eine Schrotflinte, die mit der brachialen Gewalt einer Ameisenflatulenz reinhaut – das Schussgeräusch geht im etwas unglücklichen Soundmixing oft völlig unter, die Schadenswirkung ist ohne Upgrades kaum der Rede wert, und nach nur

einem Schuss hat der Püsterich eine Abklingzeit von einer gefühlten halben Stunde. Flying Wild Hog hat es tatsächlich geschafft, eine Schrotflinte in einem Shooter langweilig zu machen! Das hatten sie in Shadow Warrior schon mal besser drauf.

Tastatur nur für Tintenfische

Ihr könnt Evil West wahlweise per Gamepad oder mit Maus und Buchstabenpiano spielen. Lobenswert: Ihr könnt alle Tasten frei belegen. Falls ihr eines besitzt, solltet ihr jedoch unbedingt per Gamepad spielen, denn die Tastatur ... sagen wir mal so: Mit der linken Maustaste haut ihr drauf, es sei denn, ihr haltet die rechte Maustaste dabei gedrückt, dann schießt ihr mit dem Gewehr. E feuert den Revolver ab, F bedient die Schrotflinte, mit Q könnt ihr blocken, Q+W ist eine Ansturmattacke, mit W+S zieht ihr Gegner an euch heran. Lasst ihr die linke Maustaste gedrückt, startet ihr einen schweren Nahkampfangriff. Haltet ihr dabei auch noch W gedrückt, wirbelt ihr einen Feind in die Luft. Macht ihr das stattdessen im Sprint, folgt die Sprungattacke. Mit R könnt

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr total Bock auf das Setting habt.
- ... ihr gerne komplexe Kampfsysteme meistert.
- ... euch Nahkampf so wichtig ist wie Schießereien.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr keine Bullet-Sponge-Gegner mögt.
- ... ihr Wert auf eine gut erzählte Story legt.
- ... ihr banale Schalterrätsel hasst.

ihr kicken und unterbrechen. Außerdem gibt es einen Elektroschlag, einen Schockstab sowie separate Tasten für Supermodus, für Gatling-Gun, Armbrust, Sprengstoff und Flammenwerfer. Ich habe schon Flugsimulationen gespielt, deren Tastatursteuerung weniger umfangreich war.

Ich sage nicht, dass man das nicht trotzdem lernen und meistern kann, aber falls ihr eher Gelegenheitsspieler seid und zwischen den Sitzungen auch mal zwei oder drei Tage Pause macht – viel Spaß beim Versuch, euch daran zu erinnern, wie Evil West überhaupt gespielt wird! Die Gamepad-Steuerung ist einfacher und intuitiver, schon weil die Benutzeroberfläche komplett darauf



Brocken, die anfangs als Bosse auftreten, werden zu regulären Gegnern.

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



Um mit Evil West warm zu werden, muss man sein ungewöhnliches Kampfsystem akzeptieren und lernen. Nahkampf ist hier ebenso wichtig wie Schusswaffen, gutes Timing für Ausweichrollen und zum Blocken ist Pflicht. Man kann Gegner zwar aus sicherer Distanz mit dem Gewehr aufs Korn nehmen. Aber selbst als ich das Teil voll zur Railgun aufgewertet hatte, war der Schaden einfach nicht der Rede wert, Kämpfe gegen wirklich dicke Monster zogen sich ewig in die Länge. Eure Gegner sind übernatürliche Kugelschwämme, die massig Schaden absorbieren.

Grundsätzlich habe ich nichts gegen komplexe Kampfsysteme, finde die Umsetzung hier aber zumindest in Teilen unnötig und oft mehr frustrierend als Spaßig. Was zur Hölle soll ich mit einer Schrotflinte, die ich alle fünf Minuten exakt ein einziges Mal abfeuern kann? Ja, das ist vom Spieldesign so gewollt, aber es polarisiert eben. Ich finde Waffen als Werkzeug nur so mittelmäßig prall, anderen mag das gefallen, weil es so taktischer ist.

Ich brauche auch keine lahmen Schalterrätzel in ansonsten rasanten Shootern. Oder gut drei Milliarden Zwischensequenzen, wenn die Story über große Strecken öde und berechenbar ist und die Charaktere null Persönlichkeit besitzen. Besonders dann, wenn es oft verwirrende Szenenwechsel gibt und die Präsentation so angestaubt wirkt. Unterm Strich sehen aber die Kämpfe immer noch sexy aus und spielen sich Spaßig, wenn man sie draufhat.

Evil West ist ein typisches AA-Game, das sein bescheidenes Budget nicht leugnen kann. Bleibt die Frage, ob euch das stolze 50 Euro wert ist oder ob ihr nicht doch lieber auf den nächsten Sale wartet. Für die bei mir aufgetretenen technischen Schwierigkeiten werde ich vorerst nicht ab, denn auf einem anderen Rechner hatte Kollege Fritz keine Probleme.



ausgelegt ist und beim Einsatz der Tastatur keine große Hilfe darstellt.

Es wird besser

Nach der ersten Handvoll Missionen wird das Spiel jedoch langsam angenehmer. Über Stufenaufstiege und Spielwährung schaltet ihr Upgrades und Perks frei, mit denen ihr eure Schadenswirkung verbessert, dann gehen die Kämpfe flotter von der Hand. Trotzdem stecken größere Gegner zum Teil sehr viel ein, bis sie endlich mal das Zeitliche segnen, selbst auf dem normalen Schwierigkeitsgrad.

Für den Storymodus (einfachster Schwierigkeitsgrad) war ich übrigens so stolz, für die Schwierigkeitsgrade über Normal und den Permadeath-Modus jedoch nicht masochistisch genug. Nicht falsch verstehen: Auf Normal ist das Spiel nicht zu schwierig, die Kämpfe dauern teils nur sehr lange, besonders die Handvoll großer Endbosse.

Generell sind schnelle Reflexe für Ausweichmanöver und Paraden hilfreich, auch wenn das Parade Fenster hier deutlich großzügiger ausfällt als beispielsweise in Dark Souls oder Elden Ring. Gutes Spielen wird in

Evil West belohnt und sieht echt cool aus! Wenn ihr allerdings darauf hofft, einfach nur gemütlich alles wegzuballern, wird euch der Titel möglicherweise überfordern. Die Knarren dienen hier eher als situationsbedingte Werkzeuge und nicht wie eigentlich erwartbar als Massenvernichtungswaffen.

Für mich fühlt sich Evil West mit seinen Moves und Möglichkeiten schlicht und ergreifend überladen an. Auf der einen Seite habe ich ein riesiges Sammelsurium an Sprengstoff, großen und kleinen Knarren, die Minigun und einen Flammenwerfer, andererseits hat alles davon extrem knappe Munition und ewig lange Abklingzeiten wie in einem MMO. Alles will mit Bedacht und strategisch eingesetzt werden.

Halb so viele Waffen hätten mir gereicht, wenn sie dafür mehr Power und kürzere Abklingzeiten hätten. Oder vielleicht eine Shotgun mit mehr als nur einem einzigen Schuss pro Cooldown. Wer denkt sich sowas aus? Vor allem aber sieht Jesse mit vollends freigeschaltetem Arsenal aus wie eine wandelnde Altmetallsammlung, weil jede Waffe sichtbar an seinem Körper dargestellt wird.

Unsympathische Typen

Im Spiel begegnen euch überwiegend zwei Sorten von Charakteren: schlecht gelaunte Ekelpakete, die pausenlos irgendwelche Kraftausdrücke mit vier Buchstaben in die Welt schreien, und sozial ungeschickte Nerds, die für die lahmen Gags herhalten müssen. Anstelle irgendwelcher coolen Einzeler wird geflucht, keine der Figuren ist auch nur ansatzweise liebenswert oder interessant. Als Jesses Weggefährte Edgar im Verlauf der Story in Lebensgefahr gerät, interessiert mich das null, weil keiner der beiden auch nur ansatzweise Persönlichkeit besitzt. Die Story ist voll von üblichen Klischees, irgendwelche Tode oder dramatischen Momente lösen keine Emotion aus.

Abgerundet wird das Spielerlebnis durch problematische Technik. Mein System über-





Viele Areale sind knallrot und stehen in Flammen. Der Look des Spiels wirkt oft etwas angestaubt.

trifft um Längen die empfohlenen Systemspezifikationen, trotzdem kommt es in meiner Testversion immer wieder mal zu nervigen Rucklern und Hängern. Der Soundeffekt des Flammenwerfers mündet regelmäßig in eine Endlosschleife, die bis zum Schluss des Levels oder zumindest bis zum Neustart aus den Lautsprechern quillt. Nach einem größeren Puzzle entschied sich Jesse beim Test, im Boden stecken zu bleiben, und rührte sich fortan nicht mehr. Einzige Lösung für mich: zurück zum Titelschirm. Mit folgender Einblendung: »Sind Sie sicher? Alle nicht gespeicherten Fortschritte gehen verloren. Zuletzt gespeichert: vor 15 Minuten.« Da halfen auch die vielen automatischen Checkpoints nicht.

Cooler Momente

Das klingt jetzt womöglich alles grandios schlimm, doch Evil West hat durchaus seine Stärken. Im späteren Spielverlauf gibt es ein paar richtig sehenswerte und toll inszenierte Levels und auch ein paar schicke Effekte, wenn ihr Risse in der scheinbaren Realität erzeugt, um den dort versteckten Vampiren auf die Schliche zu kommen.

Die Vampire werden immer ausgefallener und gefährlicher. Die Story nimmt im letzten Drittel ordentlich an Fahrt auf und wird zwar

niemals wirklich überraschend oder originell, treibt die Action aber zumindest einigermaßen unterhaltsam voran.

Wenn ihr die Kämpfe vollends beherrscht und versteht, welche Waffen und Manöver für welche Situationen geeignet sind, sehen die Klopereien sogar richtig lässig aus und machen auch ordentlich Spaß. Schwer verletzte Feinde rotzt man mit spektakulären Finishern weg, kunstvoll beseitigte Gegner hinterlassen mehr Pick-ups und befeuern bessere, schnellere Gefechte.

Es fühlt sich gut an, ganze Legionen von Viechern aufzureiben, die wenige Missionen zuvor noch anspruchsvollere Zwischenbosse waren, und dabei irgendwann keinen Kratzer mehr abzubekommen. Ihr spürt, wenn ihr spielerisch besser werdet. Auch das Upgrade-System ist überwiegend interessant.

Ja, vereinzelt gibt es ein paar lahme Aufwertungen wie eine zusätzliche Patrone im Magazin oder leicht verkürzte Abklingzeit, aber wenn euer geworfener Sprengstoff plötzlich Tornados auslöst oder euer Revolver Elektrokugeln verschießt, die von Feind zu Feind wandern, wirkt sich das merklich auf eure Kampfkraft und damit auch auf den Spielspaß aus. Wie schön, dass sich das alles nach Abschluss der Story auch ins New Game Plus mitnehmen lässt!

Mit rund neun Stunden Spielzeit war mir Evil West fast schon etwas zu lang, weil sich Feinde trotz großer Vielfalt gegen Ende recht häufig wiederholten, aber immerhin habt ihr hier reichlich zu tun. Zudem gibt es trotz Schlauchdesign überall versteckte Kisten mit Perks, Skins und anderen Goodies, so dass ein mehrmaliges Durchspielen auch wirklich belohnt wird. ★

EVIL WEST

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 2500K / FX-6300 X6
GTX 750 / RX 460
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 10505 / Ryzen 5 1600
GTX 1060 / RX 590
16 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ausgefallene Gegner
- ein paar coole Umgebungen
- spektakuläre Action
- angestaubte Optik
- Audiomacken

SPIELDESIGN



- komplexes Kampfsystem
- abwechslungsreiche Feinde
- spaßige Upgrades
- lahme Puzzles
- überladenes Arsenal

BALANCE



- vier Schwierigkeitsgrade
- Hardcore-Modus
- viele Checkpoints
- einige Waffen anfangs lachhaft schwach
- zu viele Bullet-Sponge-Gegner

ATMOSPHÄRE / STORY



- Popcorn-Action
- einige atmosphärische Umgebungen
- konfuse Szenenwechsel
- klischeebeladene Geschichte
- unsympathische Charaktere

UMFANG



- gute Kampagnenspielzeit
- viele Upgrades
- optionaler Koop-Modus für zwei
- New Game Plus
- Wiederspielwert durch versteckte Goodies

FAZIT

Brachialer Shooter mit komplexem Kampfsystem und ein paar Schwächen im Balancing, Storytelling und in der Technik.



Die Zwischensequenzen sind nicht ganz auf der Höhe der Zeit, die Story ist voller Längen und Klischees.