

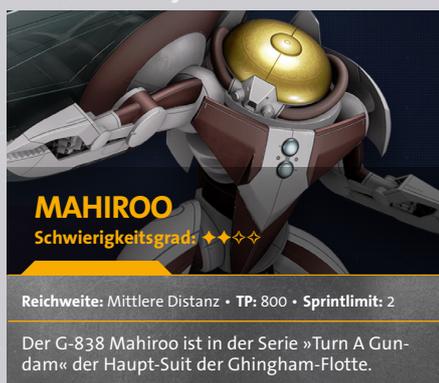
OVERWATCH MIT MECHS

Vergessene
Perlen

Genre: **Shooter** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Bandai Namco** Termin: **20.9.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50+ Stunden** Preis: **Free2Play** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -

Gundam Evolution sieht aus wie ein Overwatch-Klon. Und das ist es auch, allerdings zeigen sich im Test einige sehr coole eigene Kniffe. Von Dimitry Halley

DIE MOBILE SUITS



Die größten Enttäuschungen meines Gaming-Jahres sind meistens Shooter. 2022 war es Modern Warfare 2, 2021 war es Battlefield 2042, im Jahr 2017 Star Wars: Battlefront 2. Multiplayer-Shooter bedeuten mir mehr als bloß »Oh, eine neue Ballerbude, in der ich anderen Leuten die Hammelbeine langziehe!« Sie sind Versprechen zwischen mir und meinem Freundeskreis, dass wir in den Monaten nach Release allabendlich zusammenkommen, um die Server so richtig zum Glühen zu bringen; ganz egal ob der jeweilige Kumpel in München wohnt, in Norddeutschland oder in den USA. Wenn so ein Shooter-Release ins Wasser fällt, wird der Winter schnell einsam. Aber umso erfreulicher, wenn es dann hier und da mal echte Überraschungen gibt, die keiner von uns auf dem Schirm hatte.

Bevor ich mich dem Spiel widme, noch ein paar einordnende Hintergrundinfos: Ich ver falle dem japanischen Gundam-Universum mit jeder schlechten Star-Wars-Geschichte mehr und mehr, denn in den Anime-Serien bekomme ich einen ganz ähnlichen Fix: ein komplexes, vielschichtiges und oft philosophisches Science-Fiction-Universum. Okay, und riesige Kampfroter, die mit Laserschwertern und dicken Knarren in Weltraum-schlachten zwischen Raumschiff-Flotten wüten. Sogar eine Art »Macht« gibt es in Form der »Newtypes« genannten Piloten. Außerdem bastle ich in meiner Freizeit an Gundam-Modellen herum (mehr dazu lest ihr im

Artikel von Kai, der die Gundams ebenfalls für sich entdeckt hat), habe fast jede Gundam-Serie konsumiert und suche dringend Leute, die sich mein Gundam-Geschwafel anhören wollen. Denn mein Bekanntenkreis kann es nicht mehr hören. Nun wisst ihr, warum mir Gundam Evolution am Herz liegt.

Gundam wie bitte?

Außer Kollege Kai ist so gut wie niemand in meinem Umfeld Gundam-Fan – und ihr mit hoher Wahrscheinlichkeit auch nicht, denn es gibt hierzulande nicht so viele von uns.

Die Action in Gundam Evolution ist schnell, und ihr gebt in Sekunden den Löffel ab.



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr die Overwatch-Formel mögt.
- ... ihr ein Faible für Mechs habt.
- ... ihr einen kurzweiligen Multiplayer sucht.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Animes und Gundams doof findet.
- ... ihr auf coole Belohnungsspiralen hofft.
- ... ihr ein tiefes Teamspiel wollt.

MEINUNG

Kai Schmidt
@GamePro_de



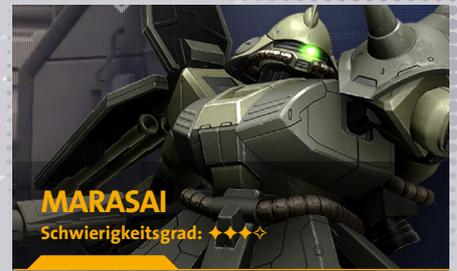
Nachdem ich mich während der Pandemie chronologisch durch so ziemlich alle verfügbaren Gundam-Serien und -Filme geschaut habe und meine Liebe zu den zugehörigen Plastikmodellen entdeckte, suchte ich nach einem Videospiel, das der Reihe gerecht wird. Mobile Suit Gundam: Battle Operation – Code Fairy, das 2021 erschien, war ein netter Versuch, aber nicht mehr. Gundam Evolution ist verglichen damit keine wirkliche Evolution. Es ist ebenfalls ganz nett, aber nicht mehr. Was mir bei Evolution etwas merkwürdig vorkommt, sind die Größenverhältnisse beziehungsweise das fast völlige Fehlen von Objekten, die auf die tatsächliche Größe der Figuren schließen lassen. Das Spiel wirkt mit seinen generischen Levels wie ein normaler Shooter mit Betonhöfen und Lagerhäusern. Wer kurz zuschaut, kommt nie auf die Idee, dass da 20 Meter große Roboter gegeneinander kämpfen. Na ja, und abgesehen davon fesselt mich das Spielprinzip mit seinen typischen Free2Play-Mechaniken kein Stück. Technik und Steuerung sind aber gut. Warum baut man darauf nicht mal einen gescheiterten Titel auf, der Teile der umfangreichen Vorlage nacherzählt?

Die gute Nachricht: Das ist egal, denn ihr müsst Gundam nicht kennen, um mit Gundam Evolution Spaß zu haben. Ich will euch

trotdem die Kurzfassung servieren, damit ihr euch ein besseres Bild davon machen könnt: 1979 erschien in Japan »Mobile Suit Gundam«, eine Science-Fiction-Anime-Serie über einen Jungen, der mit einem gigantischen Kampfrobooter gegen das böse Zeon-Imperium kämpft. Aus dieser simplen Geschichte entspinnt sich mittlerweile ein gigantischer Kosmos, der seit mehr als 40 Jahren mit neuen Serien, Kinofilmen, Manga- und Videospielumsetzungen erweitert wird. Die meisten davon (nicht alle) spielen im selben Universum. Ein wenig wie mit Star Wars und dessen Expanded Universe. Gundam ist mehr als nur »riesige Robos hauen sich den Lack von der Haube«. Gundam steht für herzerreißende Antikriegsgeschichten, für großes Drama, große Verluste, es scheut keine ernstesten Themen wie Kindersoldaten, Kriegsverherrlichung, Ausbeutung der Umwelt. All das thematisiert Gundam Evolution nicht. Hier schießen sich vielmehr riesige Roboter in Multiplayer-Arenen die Antennen vom Kopf. Das Spiel nimmt sich viele Inspirationen von Overwatch: von der Menüsprache über Rollen bis zum Spielfluss. Wer Overwatch gespielt hat, erlebt in Gundam Evolution überall Déjà-vus, nur eben mit Mechs statt sprechenden Affen.

Was kann Gundam Evolution?

Singleplayer-Fans können also im Grunde gleich aufhören zu lesen: Ihr findet im Spiel weder Storykampagne noch Bot-Matches, hier gibt's ausschließlich 6v6-Mehrspielerunden in klassischen Modi (Punkte erobern, Bomben platzieren und so weiter). Aber die haben es in sich! Zu Beginn der



MARASAI
Schwierigkeitsgrad: ◆◆◆◆

Reichweite: Mittlere Distanz • TP: 1200 • Sprintlimit: 2

Der RMS-108 Marasai stammt aus »Mobile Suit Zeta Gundam« und gehört zu Zeons Streitkräften.



GUNDAM EXIA
Schwierigkeitsgrad: ◆◆◆◆

Reichweite: Kurze Distanz • TP: 800 • Sprintlimit: 3

Der GN-001 Gundam Exia trat in »Mobile Suit Gundam 00« auf und gehört zu Celestial Being.



GM
Schwierigkeitsgrad: ◆◆◆◆

Reichweite: Kurze Distanz • TP: 800 • Sprintlimit: 1

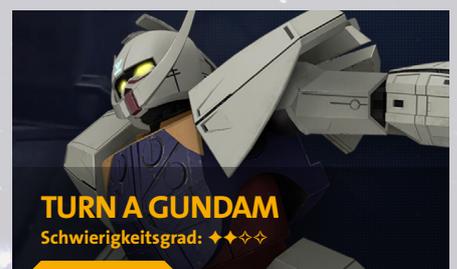
Der RGM-79 GM war der erste Mobile Suit der Erd-föderation. Das GM wird »Jim« ausgesprochen.



GUNTANK
Schwierigkeitsgrad: ◆◆◆◆

Reichweite: Mittlere Distanz • TP: 1200 • Sprintlimit: 2

Der RX-75 Guntank tritt in der Ursprungsserie auf. Er gehört zur Erd-föderation und hat Prototypstatus.



TURN A GUNDAM
Schwierigkeitsgrad: ◆◆◆◆

Reichweite: Mittlere Distanz • TP: 1100 • Sprintlimit: 2

Der System-V99 Gundam stammt aus »Turn A Gundam«. Er ist auch als »Mustache« bekannt.



DOM TROOPER

Schwierigkeitsgrad: ◆◆◆◆

Reichweite: Mittlere Distanz • TP: 1200 • Sprintlimit: 1

Der ZGMF-XX09T DOM Trooper stammt aus der Serie »Mobile Suit Gundam SEED Destiny«.

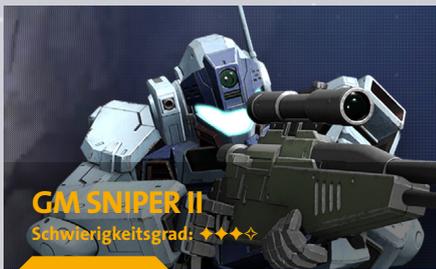


ASSHIMAR

Schwierigkeitsgrad: ◆◆◆◆

Reichweite: Mittlere Distanz • TP: 1000 • Sprintlimit: 2

Der NRX-044 Asshimar ist ein wandelbarer Mobile Armor der Erd-Föderation aus »Zeta Gundam«.



GM SNIPER II

Schwierigkeitsgrad: ◆◆◆◆

Reichweite: Große Distanz • TP: 800 • Sprintlimit: 1

Der RGM-79SP GM Sniper II trat zuerst in »Mobile Suit Gundam 0080: War in the Pocket« auf.



METHUSS

Schwierigkeitsgrad: ◆◆◆◆

Reichweite: Mittlere Distanz • TP: 800 • Sprintlimit: 2

Der MSA-005 Methuss ist der erste verwandelbare Mobile Suit der AEUG in »Zeta Gundam«.



SAZABI

Schwierigkeitsgrad: ◆◆◆◆

Reichweite: Kurze Distanz • TP: 1400 • Sprintlimit: 1

Der MSN-04 Sazabi wird im Film »Char's Counter-attack« vom Neo-Zeon-Anführer Char gesteuert.



Runde wählt ihr einen von 18 Mechs mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen. Beispielsweise zerlegt der mächtige Barba-

tos Feinde mit zwei Schlägen seiner Lanze, muss aber ohne Fernkampf auskommen. Sazabi hält als Tank ziemlich viel Beschuss aus, ist aber wegen seiner Größe auch sehr leicht zu treffen. Der GM Sniper kontrolliert die Distanz, Methuss repariert die eigenen Kollegen, der mächtige Unicorn Gundam bufft euch, wenn ihr in seiner Nähe seid.

MEINUNG

Dimitry Halley
@dimi_halley



Ich kratze mich gerade am Kopf. Eigentlich beginnt mein Test zu Gundam Evolution damit, dass diese kleine, coole Shooter-Überraschung endlich mal keine Enttäuschung war ... und dann endet der Test damit, dass die Monetarisierung das Ding letztlich doch ins Grab getrieben hat. Hmm. Aber ihr versteht, worauf ich hinauswill: Es gibt diese Spiele, die völlig aus dem Nichts kommen, euch für ein paar Wochen jeden Abend mitreißen – und in diesem Fall selbst dann, wenn ihr keine Gundam-Fans seid. Mein lieber ehemaliger Kollege Johannes Rohe meinte am Anfang auch bloß: »Diese doofen Roboter sehen doch sowieso alle gleich aus.« Und am Ende hatte er so viel Spaß, dass er uns angestachelt hat, gefälligst besser mit Methuss zu heilen. Wundervoll. Dass Gundam Evolution letztlich eher als Wunderkerze statt als Leuchtfener in die Gaming-Geschichte eingehen wird, mag wiederum enttäuschen, aber hey: Nicht jedes Spiel muss so unsterblich sein wie Rainbow Six oder Call of Duty.

Viele Einheiten ähneln in puncto Gameplay dem Overwatch-Ensemble. Pale Rider spielt sich als Allrounder wie Soldier 76, Marasai funktioniert zum Beispiel wie Roadhog – Gundam Evolution erreicht aber selten die echte Teamwork-Tiefe eines Overwatch, weil es deutlich weniger Synergien zwischen den einzelnen Einheiten gibt. Das kann man gut oder schlecht finden. Overwatch war mir persönlich immer zu wenig Ballerbude und zu viel Teamtaktik, in Gundam Evolution kann hingegen selbst ein Heiler wie der Methuss noch ordentlich Feinde malträtiert. Die Grenzen zwischen den Rollen fallen nicht so scharf aus wie im Vorbild, allerdings müsst ihr schon bedenken, in welchen Kategorien euer Mech brilliert, sonst geht die Runde schnell verloren.

Gundam Evolution ist intensiv. Herrje, ab der ersten Sekunde drücken beide Teams permanent gegeneinander! Wenn nur zwei Mobile Suits aus meinem Team gleichzeitig sterben, kann uns das die Position kosten. Ich scanne die zehn Maps unter Hochdruck nach Flankierungsmöglichkeiten ab, nutze Vorsprünge und Stege, um jeden Höhenvorteil auszunutzen. Die gegnerische Verteidi-



Lasst euch von den drei In-Game-Währungen nicht täuschen: Ohne Echtgeld schaltet man sehr wenig frei.



Nach jedem Match wird der Most Valuable Player mit einem Einspieler geehrt.

gung mit einem Kumpel an der Seite aufzubrechen, fühlt sich großartig an! In solchen Momenten ist Gundam Evolution am besten.

Die Stolpersteine

Dass Gundam Evolution weniger taktische Tiefe als Overwatch entfaltet, wird je nach Blickwinkel zum Problem. Der größte Stolperstein des Spiels ist die Langzeitmotivation – und hier greifen mehrere Baustellen ineinander. Weil die Karten recht klein sind und sich optisch stark ähneln (meist ballert ihr euch durch Fabrikhallen), verliert das Szenario schnell an Reiz. Abseits von Heil-Mech wie Methuss spielen Teamsynergien und -taktiken außerdem keine ganz so große Rolle wie in Overwatch. Selbst in eingespielten Teams gibt's also irgendwann wenig Neues, was ihr noch ausprobieren könnt. Und dass sich alle drei Spielmodi (Domination, Hardpoint, Bomben zünden) zu sehr ähneln, ist auch nicht gerade ein Pluspunkt. Es gibt keinen Payload-Modus, kein Team Deathmatch. Das Progressionsystem ist zudem wirklich schlecht. Und gerade beim letzten Punkt liegt der Gundam-Hund begraben: Zahlreiche Fans strafen das Spiel zu Recht wegen der Monetarisierung ab. Ja, Gundam Evolution ist prinzipiell kostenlos und gibt euch einen großen Pool an spielbaren Mechs an die Hand, aber trotzdem bekommt ihr hier Free2Play der alten Schule: Die gesamte Progression jenseits der Matches möchte euch den Geldbeutel lockern. Kosmetische Upgrades gibt's aus Lootboxen, und wer den saisonalen Battle Pass nicht kauft, levelt deutlich langsamer, weil er weniger wöchentliche Herausforderungen erhält. Aber ihr müsst den Battle Pass leveln, um euch neue Gundams zu kaufen: Sechs der 18 Mobile Suits kosten Geld. Ihr bekommt im Battle Pass genügend Währung für zwei davon. Alle weiteren kosten zehn Euro pro Stück. Uff! Abseits des Battle Passes und einiger Weniger Anfängerherausforderungen gibt's keine Möglichkeit, Währung durch Spielen zu erhalten. Ihr stoßt irgendwann mit dem Kopf gegen die Wand.

Toller Shooter mit heikler Zukunft

In Gundam Evolution steckt ein cooler Multiplayer-Shooter, der meine Feierabendbande für viele Stunden begeistern konnte. Aber

das Spiel hat sich in Season 1 (mittlerweile sind wir in Season 2) bereits alle Chancen auf eine florierende Zukunft verspielt. Inzwischen wurde es zwar gefixt, aber: Zusätzlich zu den hohen Bezahlschranken waren die DLC-Gundams lange Zeit viel zu mächtig. Deshalb haben die meisten Spieler dem im September 2022 auf dem PC erschienenen Titel den Rücken gekehrt. Von ehemals 55.000 gleichzeitig aktiven Spielern auf Steam sind jetzt im Schnitt noch 1.000 übrig. Ihr findet auf den Konsolen, auf denen erst im November 2022 der Mech-Krieg ausbrach, zwar noch immer genügend Matches, aber trotzdem: Mich würde es überraschen, wenn Gundam Evolution noch lange lebt. ★

GUNDAM EVOLUTION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 3570 / A8-7600
GTX 1050 / RX 460
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 4790 / Ryzen 1600X
GTX 1660 Ti / RX 590
16 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➕ schöne Modelle ➕ Waffeneffekte und Sounds treffen ins Fan-Herz ➕ rasante Action ➖ eintönige Maps ➖ Größe der Suits kommt nicht rüber

SPIELEDISIGN



➕ Suits mit Stärken und Schwächen ➕ kein Leerlauf ➕ viele Laufwege und Vertikalität ➕ nach Tod neue Figur wählbar ➖ Teamplay wenig taktisch

BALANCE



➕ nach mehreren Patches ausgewogen ➕ Tutorial-Mission ➕ viele Infos ➖ keine Strafen für Quitter ➖ unnötig sperriger Grind

ATMOSPHERE/STORY



➕ viele Anspielungen auf das Universum ➕ gute Auswahl an Mobile Suits ➖ keine Story ➖ Maps ohne Bezug zur Vorlage ➖ Piloten bleiben generisch

UMFANG



➕ zehn Karten ➕ 18 Mobile Suits, zwölf direkt verfügbar ➖ die drei Modi ähneln sich sehr ➖ schlechte In-Game-Progression zerstört Langzeitmotivation

FAZIT

Durchaus launiger Multiplayer-Shooter mit starkem Overwatch-Einfluss, dem über die Zeit allerdings die Puste ausgeht.



GUNDAM BARBATOS
Schwierigkeitsgrad: +++++

Reichweite: Kurze Distanz • TP: 1100 • Sprintlimit: 3

Der ASW-G-08 Gundam Barbatos ist der Helden-Gundam aus »Iron Blooded Orphans«.

ZAKU II
Schwierigkeitsgrad: +++++

Reichweite: Mittlere Distanz • TP: 800 • Sprintlimit: 3

Der MS-06 Zaku II stammt aus der Ursprungsserie und ist der Haupt-Suit der Zeon-Armee.

GUNDAM
Schwierigkeitsgrad: +++++

Reichweite: Mittlere Distanz • TP: 1000 • Sprintlimit: 2

Mit dem RX-78-2 Gundam-Prototyp der Erdföderation hat 1979 alles angefangen.

PALE RIDER
Schwierigkeitsgrad: +++++

Reichweite: Mittlere Distanz • TP: 1000 • Sprintlimit: 2

Der RX-80PR Pale Rider stammt aus dem Manga »Mobile Suit Gundam Side Story: Missing Link«.

NU GUNDAM
Schwierigkeitsgrad: +++++

Reichweite: Mittlere Distanz • TP: 1200 • Sprintlimit: 1

Der RX-93 v Gundam wird im Film »Char's Counterattack« von Amuro Ray gesteuert.