

Evolve

Vier Jäger gegen eine außerirdische Bestie, vier Spieler gegen einen!
Der neue Mehrspieler-Titel der Left 4 Dead-Macher setzt voll auf das Prinzip »Einer gegen Alle«. Von Sebastian Stange

Angespielt

Genre: Multiplayer-Shooter Publisher: 2K Games Entwickler: Turtle Rock Studios (Left 4 Dead 2, GS 02/10: 88 Punkte)
Termin: Herbst 2014 Status: zu 60% fertig

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Preview-Video

Die Zukunftsvision des Mehrspieler-Shooters **Evolve** versetzt uns in ein interstellares Grenzland. Auf fernen Planeten landen Kolonisten, um dort Rohstoffe abzubauen. Idyllisch ist das nicht. In der einzigen uns gezeigten Map, dem Dschungel des Planeten Shear, wimmelt es von aggressiven Wildtieren und fleischfressenden Pflanzen. Obendrein geht ein Monster um, das sich von den Menschen bedrängt fühlt und zum Angriff übergeht. Diese Gefahr muss das Jäger-Team ausschalten. In einer PC-Vorabfassung spielten wir den Haupt-Modus von **Evolve**: »Hunt«. Vier Spieler gehen dabei auf die Jagd nach dem Monster und müssen es daran hindern, einen Generator auf der Map zu zerstören. Dabei probierten wir mit Fallensteller Griffin, Sanitärerin Val, Soldat Markov sowie Support-Kämpfer Hank pro Klasse einen Charakter

+ Stärken

- + einzigartiges Spielgefühl
- + schicke, moderne Optik
- + Matches verlaufen dynamisch
- + jede Klasse spielt sich anders

- Schwächen

- Immer nur ein Monster jagen – ist das auf Dauer befriedigend?
- Stimmt die Balance zwischen Monster und Jägern?

aus. Das ist übrigens eine der Eigenheiten von **Evolve**: Wir wählen nicht einfach Klasse und Ausrüstung, sondern haben pro Klasse die Wahl zwischen mehreren Charakteren, die jeweils festgelegte Waffen, Talente und Items besitzen. Doch der große Clou am Spiel betrifft das Monster, es wird nämlich von einem fünften Spieler gesteuert.

In **Evolve** soll es verschiedene Bestien geben, uns zeigte man aber nur den Goliath, der wie eine Kreuzung aus Gorilla und Ochsenfrosch wirkt. Als Monster-Spieler wählen wir zunächst zwei von insgesamt vier Monster-Skills aus, wählen eine Charakterverbesserung in Form eines Perks und starten die Runde. Als Perks stehen uns etwa eine stärkere Panzerung oder schnellere Regeneration durch Nahrung zur Verfügung. Im fertigen Spiel sollen wir Jäger und Monster mit fortschreitendem Verlauf immer weiter aufleveln und ihre Attribute leicht verbessern. Das Alien haut dann etwa fester zu oder Skills haben kürzere Abklingzeiten. Welchen Einfluss die Perks und Spielerlevel auf das Spiel haben werden, können wir nach unserer kurzen Schnupperrunde allerdings noch nicht beurteilen. Dabei konnten wir aber in alle fünf Rollen schlüpfen und einen guten Eindruck davon gewinnen, wie sich **Evolve** denn nun eigentlich spielt.

Als Goliath genießen wir 30 Sekunden Vorsprung vor unseren Verfolgern. Zu Beginn der Runde sind wir etwa drei Meter groß, können ausdauernd rennen, behände klettern und weit springen. Wie wir vorgehen, ist uns überlassen. Wir können direkt zum Angriff übergehen, einen Hinterhalt vorbereiten oder zunächst fliehen. Es ist allerdings nur schwer möglich, unsere Jäger auf Dauer abzuschütteln. Der Dschungel-Level

Vier gegen einen

ist dicht bewachsen und mit Sümpfen, Felsgeländen und einem Kraftwerk sehr weitläufig. Doch unsere Spur wird jedem Jäger leuchtend angezeigt, und auch die Tierwelt kann uns verraten. Schrecken wir etwa einen Vogelschwarm auf, zeigt der aus weiter Ferne unsere Position an. Und töten wir Wildtiere, um ihre Kadaver per Tastendruck zu verspeisen, machen sich Aasfresser auf den Weg zum Schlemmerbuffet. Erfahrene Jäger bemerken das natürlich und hängen sich dran. Wir steuern das Monster in der Third-Person-Perspektive, was sich in etwa anfühlt, als würde man ein **Hulk**-Actionspiel vor sich haben. Gleichzeitig besitzt das Vieh neben normalen Angriffen auch besondere

Soldat Markov



Markovs Rolle ist simpel: Er teilt Schaden aus. Dank seiner starken Rüstung sowie eines Energieschildes für den Notfall kann er seinem Ziel richtig nahe kommen, ähnlich wie ein »Tank« in einem Online-Rollenspiel. Mit Sturmgewehr und Blitzkanone nimmt er die Bestie ins Visier, und mit elektrisch geladenen Minen kann er ihr den Weg abschneiden. Ein guter Einsteigercharakter.

Auf Stufe drei ist der Goliath ein extrem gefährliches Ungetüm.



Support-Kämpfer Hank



Mit dem Lasercutter richtet Hank viel Schaden an. Seine Hauptaufgabe besteht jedoch darin, einen Schild-Strahler auf den Mitspieler zu richten, der sich gerade in Gefahr befindet. Geht das Monster auf Hank los, kann er sich für kurze Zeit unsichtbar machen. Außerdem kann Hank einen Orbital-Schlag auf einen Punkt im Level anfordern. Eine wichtige und fordernde Klasse.



Diese vier Jäger konnten wir ausprobieren. Pro Klasse wird es diverse, vorgefertigte Spielfiguren zur Auswahl geben.

Skills, die allesamt eine gewisse Abklingzeit besitzen. Ihr Einsatz erfordert Präzision und Timing, was stark an das Kampfsystem eines MOBA-Spiels erinnert. Der Goliath reißt etwa Steine aus dem Boden und wirft sie auf einen Zielpunkt, er führt eine Sprungtacke mit Flächenschaden aus, er spuckt Feuer oder rammt seine Gegner. Die Kombination aus Spezialfähigkeiten, normalen Angriffen und gutem Positionsspiel ist der Schlüssel zum Sieg für den Monster-Spieler.

Es ist spannend, wie wir zunächst unterlegen auf der Flucht sind und versuchen, unsere Verfolger abzuhängen. Per Tastendruck

Das Monster frisst und wächst

nutzen wir unseren Geruchssinn, was Wildtiere und Jäger in der Umgebung farbig hervorhebt. Wir gehen also sicher, dass die Luft rein ist und fressen möglichst viele kleinere Tiere. Das lädt ein Energieschild auf und füllt unseren Evolutionsbalken. Ist der voll, genügt ein Tastendruck und wir verpuppen uns, in einen Kokon gehüllt, zu einem größeren, stärkeren Monster. Obendrein erhalten wir etwas Lebensenergie zurück, wählen einen neuen »Perk« und schalten einen weiteren Skill frei. Allerdings dauert das etwa 15 Sekunden, in der Zwischenzeit sind wir wehrlos. Auf Stufe drei wird der Goliath zum zehn Meter großen Koloss und erhält sein volles Move-Repertoire. Einzelne Jäger macht er nun mühelos platt, und er ist stark genug, um den Generator zu zerstören und damit die Runde zu gewinnen. Zwischen Jägern und Beute herrscht eine reizvolle Dynamik. Anfangs ist der Goliath der Gejagte, doch später kann er zur tödlichen Gefahr werden. Wenn die Verfolger dem Biest erlauben, zum Stufe-3-Koloss zu werden, dann haben sie was falsch gemacht. Dann werden sie zu den Gejagten.

Als Jäger spielen wir in der vertrauten Ego-Perspektive und beginnen die Runde mit dem Sprung aus einem Flugzeug. Wo das Monster ist, wissen wir nicht. Zunächst müssen wir das Vieh also aufspüren, indem wir die Augen nach Fußspuren und auffälligem Verhalten der Wildtiere offenhalten. Das Monster ist auf Stufe eins schneller als wir, dafür trägt jeder Jäger ein Jetpack, das sich automatisch wieder auflädt. Damit schweben wir auf Felsnadeln und halten Ausschau oder führen kurze Boosts nach vorn aus. Jeder Jäger kann außerdem eine Markierung an dem Punkt setzen, auf den er gerade zielt. Andere Mitspieler sehen diesen »Ping«, was die Koordination per Sprach-Chat prima unterstützt. Unendliche Munition für die Waffen, eine simple Tastenbelegung sowie das komfortable Jetpack machen das Manövrieren und Ballern als Jäger regelrecht trivial. Dennoch ist diese Rolle alles andere als einfach. Neben dem Monster gibt es noch andere Gefahren. Im Sumpfgelände des Dschungels lauert etwa ein riesiges Alien-Krokodil, das für einzelne Jäger eine tödliche Gefahr darstellt. Auch die Flora des Dschungels ist tückisch. Da gibt es etwa fleischfressende Pflanzen am Boden, die uns packen und festhalten, wenn wir hinein tappen. Schlaue Monster locken uns in genau solche Fallen. Gemeinsam spüren wir also der Bestie nach und teilen unserem Team sofort mit, wenn wir eine Spur entdecken. Ist das Alien gestellt, bricht Hektik aus. Jetzt beginnt die Jagd erst richtig.



Soldat Markov, Auge in Auge mit dem Goliath.

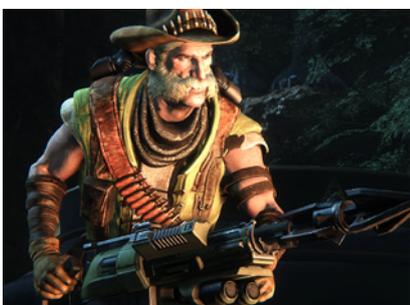
Sanitäterin Val



Val heilt ihre Kameraden mit einem Strahler oder einer Art »Heil-Explosion«. Mit dem Scharfschützengewehr kann sie das Monster aus der Ferne erwischen. Ein Treffer erzeugt dabei eine Schwachstelle im Panzer des Monsters. Treffer an diesem wunden Punkt richten doppelten Schaden an. Will das Monster fliehen, verlangsamt sie es mit ihrem Betäubungsgewehr.

Wir rennen dem Biest nach und versuchen, es zu umkreisen und in die Enge zu treiben. Fallensteller Griffin mit seiner Harpune und Energiebarriere ist hier besonders gefragt. Er kann das Monster an einem Ort festnageln. Auch Sani Val kann helfen, indem sie das Vieh mit Betäubungspfeilen lähmt. Wenn das Monster mit Feuer um sich spuckt, alle Jäger gleichzeitig einen Kugelregen loslassen, Minen explodieren und Steine auf uns geschleudert werden, ist das ein tolles Spektakel. Und es ist verdammt knifflig. Das Alien teilt nämlich ab Stufe zwei richtig viel Schaden aus. Den Angriffen ausweichen, Teammitglieder im Auge behalten und die eigenen Skills richtig nutzen – das ist für keinen Charakter wirklich einfach und erfordert in einigen Rollen sehr viel Übung. Jede Klasse hat ihre eigene Spielweise, die mit den Aktionen der Mitspieler harmonisieren muss. Als Support-Kämpfer müssen wir etwa in der ganzen Hektik unsere Schild-Kanone stets auf jenen Mitspieler richten, der gerade im Visier des

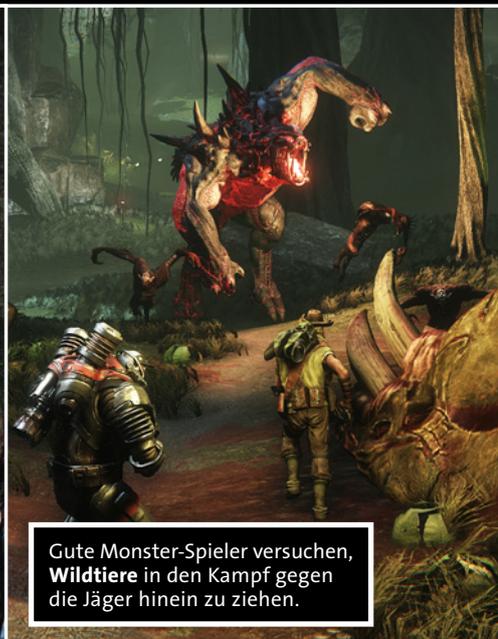
Fallensteller Griffin



Seine Knarre ist nicht stark, dafür hat er nützliches Zubehör im Gepäck. Als Fallensteller verteilt Griffin überall im Level Sensoren, die das Monster verraten. Außerdem kann er einen Energieschild erzeugen, der ein kleines Areal abriegelt und das Monster darin festnagelt. Mit seiner Harpune kann er die Bestie außerdem an der Flucht hindern. Die anspruchsvolle Klasse!



Das Monster kann auch schleichen und hinterlässt dann keine Spuren. Perfekt für Hinterhalte.



Gute Monster-Spieler versuchen, Wildtiere in den Kampf gegen die Jäger hinein zu ziehen.

Monsters ist. Beim Probespiel empfanden wir einzig die Rolle als Soldat als recht geradlinig. Er teilt Schaden aus und hat eine dicke Haut. Damit kamen wir schnell klar. Die anderen Klassen hingegen erwiesen sich im Eifer des Gefechts als reichlich fordernd. Genau wie bei **Battlefield 4**, muss das korrekte Spiel in den einzelnen Rollen zunächst erlernt werden. Wir können uns vorstellen, dass sich die Spieler zunächst drum reißen werden, in die Alien-Rolle zu schlüpfen. Ohne Rücksicht auf andere Spieler teilt man darin aus und hat die spielerischen Möglichkeiten rasch erfasst. Als Goliath haben wir entsprechend unsere größten Erfolge gefeiert, flohen geschickt vor den Jägern, entwickelten uns rasch zum Stufe-drei-Monster und überrumpelten unsere Verfolger. Liegen alle vier Jäger kampfunfähig am Boden, gewinnen wir übrigens. Gefallene Spieler spawnen jedoch nach zwei Minuten neu, solange mindestens noch ein Kamerad am Leben ist. Zudem können sich Jäger gegenseitig wiederbeleben. Wie genau im fertigen Spiel entschieden wird, wer das Monster spielt, ist laut den Entwicklern noch nicht final beschlossen – genau wie viele Details der Spielmechanik. Was sie uns bislang spielen ließen, war vielmehr der Kern von **Evolve**: vier Jäger, ein Monster.

Mit dieser Idee ist Turtle Rock auf einem guten Weg. Die wilde Jagd auf das Alien machte uns in allen Rollen Spaß. Auch wenn die Jäger-Klassen fordernder ausfielen, war jederzeit spürbar, dass wir kein berechenbares KI-Monster verfolgten, sondern eine menschliche Intelligenz. Die kann hinterhältig sein, feige, dreist oder panisch. Auch das Fliehen, Lauern und Kämpfen als Alien war wirklich reizvoll. Das ungleiche Duell zwischen Jägern und Gejagtem ergibt eine eigentümliche, aber durchaus faszinierende Erfahrung. Das Kräfteverhältnis zwischen beiden Parteien kann durch kleinste Fakto-

ren dramatisch kippen. Das führte beim Probespiel dazu, dass sich jede der kurzen Spielrunden anders anfühlte. Mal war die Jagd ein offener, brutaler Kampf, mal ein taktisches Scharmützel und dann wieder eine hektische Spurensuche. Dazu ist die

Jeder Jäger spielt sich anders

Grafik von **Evolve** wirklich schick. Die üppige Dschungel-Map mit ihrer dichten Vegetation und tollen Beleuchtung zeigt eindrucksvoll die Stärken der eingesetzten

Cry Engine 3. Ein wenig grämt uns allerdings, dass wir als Jäger-Quartett stets nur einen Gegner haben. Bei **Left 4 Dead** strecken wir im Sekundentakt Zombies nieder, haben also auch ständig ein Erfolgserlebnis. Bei **Evolve** ballern wir hingegen immer nur auf dieselbe Kreatur. Und ist die tot, dann war's das auch schon. Dennoch hatten wir bei unserem Erstkontakt mit **Evolve** so viel Spaß, dass wir guter Dinge für die Zukunft des Shooters sind. Hoffen wir, das originelle Spielkonzept unterhält auch auf Dauer. **SST**



Mögliche Koop-Evolution

Sebastian Stange
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Nachdem ich mich eingespielt hatte, machte mir das ungleiche Duell zwischen Jäger-Quartett und Alien-Kreatur richtig Spaß. Ich hatte das Gefühl, an einer Treibjagd teilzunehmen. Ich bin erfreut, wie eigenwillig sich alle fünf Rollen in der Vorabfassung spielten und wie das Verhalten des Monster-Spielers bestimmte, welchen Verlauf eine Runde nahm. Nun müssen mir die Entwickler nur noch beweisen, dass der ganze Spaß gut ausbalanciert ist, dass er dauerhaft motiviert und dass Einsteiger schnell damit klar kommen. Ich hatte einen Entwickler, der mir alles erklärte. Den Luxus werden die Spieler später nicht haben.

Potenzial: Sehr gut