Evolve

Genre: **Multiplayer-Shooter** Entwickler: **Turtle Rock Studios**
Publisher: **2K Games** Termin: **21.10.2014**

Fiese Tentakelviecher sind immer klasse, im Fall von Evolve sorgen sie darüber hinaus für reichlich Spielspaß. Auf der E3 wurde das zweite von drei Ungeheuern enthüllt, das im Multiplayer-Shooter der Left4Dead-Macher gegen vier Jäger antreten muss: Der Kraken fliegt über die Map und brutzelt unvorsichtige Weidmänner aus der Ferne mit Elektro-Angriffen. Dafür kann der Kopffüßer deutlich weniger einstecken als sein bodenständiger Kollege, der Goliath – so grundlegende Unterschiede verlangen von uns eine ganze andere Spielweise und neue Taktiken. Auch die Jäger haben dazugelernt. Die zwölf unterschiedlichen Figuren (eingeteilt in vier Klassen) unterscheiden sich nicht nur im Aussehen, sondern auch in ihren Fähigkeiten. Medic Lazarus etwa heilt alle Kameraden im Umkreis mit einem Healing-Blast, Branchenkollegin Val besitzt stattdessen einen Heilstrahler und kümmert sich einzeln aber nachhaltig um ihre Patienten. Für ausreichend Abwechslung ist in Evolve also gesorgt. Kopfzerbrechen bereitet uns noch die Zugänglichkeit. Die zahlreichen Fähigkeiten aller Kontrahenten müssen erstmal verinnerlicht werden, und um eine Chance zu haben, benötigen die Jäger perfektes Teamplay – immer ein Problem auf öffentlichen Servern.

Mit eingespielten Teams und unter Anleitung macht Evolve bereits großen Spaß. Hoffentlich bleibt das auch auf öffentlichen Servern so.

Die Durchschnitts-Messe

Sebastian Stange

Highlight: Das Ausprobieren der neuen Entwicklerversion von Oculus Rift war ohne Frage mein spannendste Termin der Messe. Nicht aufgrund des faszinierenden Virtual-Reality-Effekts an sich, denn an den habe ich mich nach zahlreichen Anspielterminen mittlerweile einigermaßen gewöhnt. Vielmehr bin ich von der Vielfalt der gezeigten VR-Erfahrungen begeistert. Insbesondere Lucky's Tale, eigentlich nur ein simples 3D-Hüpfspiel, begeisterte mich, denn es bewies, dass auch Spiele mit Außenperspektive enorm von Virtual Reality profitieren. Denn dank VR hat man auch ohne reale Maßstäbe sofort einen Eindruck von der Größe der Spielfiguren und der Welt an sich. Die bezaubernde Welt von Lucky's Tale wirkt wie ein lebendiges Diorama. Ich will sie auf der Stelle erkunden!

Enttäuschung: Keiner traute sich etwas. Es fehlten wirklich große Neuankündigungen, radikale neue Spielideen und echte Innovation. Einzig Ubisofts Rainbow Six: Siege überraschte ein wenig, abgesehen davon scheinen alle Spielehersteller lieber auf Nummer sicher zu gehen. Brav wurde das vorab bereits angekündigte Line-Up präsentiert. Brav wurden hier und da Indie-Entwickler an Bord geholt und brav wurden die neuesten Teile der großen Spielereihen vorgeführt. Wie lahm! Die Spieleshow war damit zwar grundsolide, aber eine E3 nach Schema F ist einfach keine tolle E3. Nach der ziemlich hardware-fokussierten Messe im vergangenen Jahr hoffte ich dieses Mal auf einige echte Software-Highlights und vor allem auf bislang noch vollkommen unbekannte Titel. Wie es scheint, muss ich darauf wohl noch ein weiteres Jahr warten.

> Jeder Publisher hatte anscheinend folgenden Gedanken: »Ach, die großen Überraschungen überlassen wir den anderen!«

In ein paar Monaten werde ich Schwierigkeiten haben, mich an das Line-Up der E3 2014 zu erinnern. Sie war halt nur Mittelmaß!

Homefront 2

Genre: **Ego-Shooter** Entwickler: **Crytek UK**
Publisher: **Koch Media** Termin: **2015**

Wie man eine tolle Ausgangssituation an die Wand fährt, hat uns Homefront gezeigt: Die Koreaner besetzen ganz Amerika und haben dann keine Chance gegen den Spieler als Ein-Mann-Armee: lächerlich. Homefront: The Revolution behält zwar die interessante Rahmenhandlung der Unterdrückung bei, versetzt den Spieler jedoch nicht in die Rolle eines knallharten Soldaten, sondern eines ganz normalen Zivilisten, der zu den Waffen greift. Frontalangriffe und Hightech-Spielereien sucht man beim Widerstand vergeblich, der setzt eher auf Bombenanschläge und Straßenschlachten. Die sollen dank kluger KI und entfachtem Revolutionsgeist auch ganz ohne unser Zutun ausbrechen, in der Stadt herrscht ein ständiges Ringen um Kontrollposten und Häuserblöcke. Viele Elemente aus Homefront: The Revolution kennen wir schon aus anderen Spielen: das Allzweck-Smartphone aus Watch Dogs und GTA, die Sektorenkämpfe aus Far Cry 3, fehlt also noch das Alleinstellungsmerkmal. Uns wäre am liebsten, wenn die Entwickler das Gefühl der relativen Ohnmacht packend hinbekommen, Supersoldaten gibt's in Spielen schließlich schon an jeder Ecke.

Böse Zungen könnten behaupten, dass es nach dem ersten Homefront ohnehin nur aufwärts gehen kann, dabei stehen die Chancen gut, dass Crytek wirklich etwas aus dem spannenden Szenario macht.

Pillars of Eternity

Genre: **Rollenspiel** Entwickler: **Obsidian Entertainment**
Publisher: **-** Termin: **2014**

Schon die ersten 20 Minuten von Obsidians Kickstarter-Rollenspiel versetzen uns zurück in die Zeit von Baldur's Gate – bis hin zu den kleinen Kreuzchen auf dem Boden, wenn wir unserer sechsköpfigen Gruppe Befehle geben. Auch die taktischen Kämpfe laufen klassisch in pausierbarer Echtzeit ab, wirken aber noch ein wenig statisch. Durchweg gut haben uns hingegen die Dialoge gefallen: Sie sind nicht nur erstklassig geschrieben, sie bieten auch interessante Entscheidungen. Statt »guten« oder »bösen« Antworten sprechen wir etwa diplomatisch oder leidenschaftlich – andere Charaktere merken sich dann unser Verhalten. Das gilt auch für unsere Gruppenmitglieder, eine Kriegerin verlässt sogar das Team, wenn wir Schwäche zeigen und für einen verletzten Gefährten eine Rast einlegen. An Schlüsselstellen haben wir dann hoffentlich nicht die falschen Gruppenmitglieder vergrault: Versperrt uns eine Steinwand den Eintritt in einen Dungeon, können wir sie nur umstoßen, wenn wir einen starken Begleiter dabeihaben. Ansonsten brauchen wir Hammer und Meißel, um sie zu durchbrechen. Haben wir nichts davon, müssen wir ein kniffliges Rätsel lösen, um den Eingang zu öffnen.

Obsidian liefert genau, wofür sie auf Kickstarter Geld gesammelt haben – eine heimelige Rückkehr zu den Traditionen der alten Infinity-Rollenspiele.