

EVO LVE

Der Multiplayer-Shooter der Left 4 Dead-Erfinder räumt schon Monate vor dem Release die Vorschusslorbeeren ab: bestes Spiel der E3, bestes Spiel der Gamescom. Aber ist Evolve wirklich so gut? Von Sebastian Stange

Angespielt

Genre: Ego-Shooter Publisher: 2K Games Entwickler: Turtle Rock (Left 4 Dead 2, GS 02/10: 88 Punkte)
Termin: 10.2.2015 Status: zu 80% fertig

Auf XL-DVD: Multiplayer-Video

Der Mehrspieler-Shooter Evolve basiert auf einer schrägen Idee: Vier Spieler treten in der Rolle von Jägern gegen einen fünften an, der ein Monster steuert. Klingt simpel, erweist sich in der Praxis aber als ungewöhnlich komplex. Das wurde uns klar, als wir Evolve ausführlich spielten, dabei tiefer in die Spielmechanik blickten und manches Mal die Stirn runzelten, weil wir das Spiel praktisch von Grund auf erlernen mussten – und weil es aktuell noch nicht alles perfekt macht. Vor allem aber erkannten wir, dass dieses Evolve tatsächlich mit seinem Teamplay steht und fällt.

Als Jäger wählen wir aus insgesamt vier Klassen: Sanitäter, Soldat, Fallensteller und Support. Jede Klasse darf nur einmal im Jägerteam vertreten sein. In den weitläufigen Gebieten des Alienplaneten Shear müssen wir anschließend das Monster aufspüren und erlegen, bevor es die dritte Evolutionsstufe erreicht und ein Zielobjekt zerstört. Oder wir wehren es so lange ab, bis ein Zeitlimit erreicht ist. Das ist die ebenso einfache wie motivierende Essenz des einzigen bislang enthüllten Spielmodus »Hunt«, den wir auf drei Karten mit zwei unterschiedlichen Monstern gespielt haben. Erste Erkenntnis dabei: Die Jäger sind ohne gutes Teamwork zum Scheitern verurteilt. Denn auf sich allein gestellt hat keiner von ihnen eine Chance gegen das Monster. Selbst der bullige Soldat mit seinem MG und dem zuschaltbaren Schutzschild



Aktiviert der Soldat seinen Schutzschild, ist er für kurze Zeit unverwundbar.

⊕ Stärken

- + spannendes Konzept
- + viele interessante Zusatzsysteme
- + toll gestaltete Kreaturen
- + schlaue Rollenverteilung auf Jägerseite

⊖ Schwächen

- nur drei spielbare Monster
- Welche Modi gibt es zusätzlich?
- Stimmt die Balance?



Der Kraken gibt unserem Jägerteam ein Rätsel auf. Wie besiegt man diesen starken Fernkämpfer? Wir sollten es herausfinden.

hält im direkten Duell nur kurze Zeit durch. Um seine vorgesehene Rolle zu erfüllen, muss er regelmäßig vom Sani geheilt oder vom Schildstrahler des Support-Spielers geschützt werden. Viel wichtiger noch: Er braucht das Monster direkt vor seiner Flinte – im Idealfall ohne Möglichkeit zur Flucht. Doch um die Kreatur festzunageln zu können, müssen wir sie erst einmal finden. Das bringt uns zu unserer zweiten Erkenntnis: Das Monster aufzuspüren, kann ganz schön schwierig und frustrierend sein.

Als Jägerteam starten wir etwa 30 Sekunden nach dem Monster in die Runde. Mit jeder Sekunde, die wir verstreichen lassen, kann es weitere Wildtiere erlegen, auffressen und dadurch Evolutionspunkte und Schildenergie sammeln. Hat es genug gefressen, verpuppt es sich und wächst zu einer größeren, gefährlicheren Bestie heran. Die Zeit spielt also gegen die Jäger. Zwei der drei im Spiel enthaltenen Monster bekamen wir bereits vor die Flinte. Der bullige Goliath wirkt wie ein Alien-Gorilla. Er setzt auf Sprungangriffe, seine mächtigen Pranken und spuckt Feuer. Im Kern also ein Nahkämpfer, ganz anders als der Kraken: Das Tentakelvieh schwebt am liebsten in großer Höhe, schleudert Energiekugeln oder lässt Blitze zu Boden fahren. Klingt nach zwei Biestern, die man kaum übersehen kann, doch beim Probespiel empfanden wir es als äußerst fordernd, ihnen auf die Schliche zu kommen. Zwar hinterlassen die Monster beim Laufen oder Schweben deutlich sichtbare Spuren, doch sie sind schnell, sehr schnell sogar. In Ermangelung einer besseren Taktik laufen wir zunächst stur der Spur unserer Beute hinterher – mit mäßigem Erfolg. Wir sind nämlich dort unterwegs, wo das Monster war, und nicht dort, wo es sein

wird. Dass diese Taktik nicht gerade ideal ist, wird uns rasch klar. Doch auch nach einigen Matches haben wir noch keinen besseren Plan. Was machen wir falsch? Phil Robb, Leiter des Projekts bei Entwickler Turtle Rock Studios, zielt sich zunächst, das zu kom-

MONSTER, VERZWEIFELT GESUCHT

mentieren: »Ich erkläre ungern, welche Taktiken es gibt. Es macht ja den Reiz am Spiel aus, herauszufinden, welche Möglichkeiten die Jäger eigentlich haben. Außerdem ist das Monster auf Stufe eins deutlich schwächer als die Jäger, es hat diesen Vorsprung also verdient. Evolve soll bewusst ein wenig Katz-und-Maus-Spiel sein. Das Jägerteam muss sich die Chance erarbeiten, gegen das Monster anzutreten. Wir geben ihm schließlich auch die Mittel dafür.«

Der Mann hat Recht: Das Spiel gibt uns nicht nur Spuren als Indiz für den Aufenthaltsort des Monsters, sondern eine Fülle weiterer Informationen. Zum Beispiel die außerirdische Fauna, die auf das Monster reagiert. Scheucht es etwa Vögel auf, dann werden die prompt für Jäger-Spieler markiert. Subtiler sind die Aasfresser, welche zielstrebig erlegte Wildtiere anpeilen. Weil das Monster zunächst viel fressen muss, führen uns die Tierchen stets in Richtung frischer Futterstellen. Das wichtigste Werkzeug ist jedoch der Fallensteller, dessen Aufgabe das Aufspüren und Festnageln des Biests ist. Doch während die Sache mit dem Festnageln eines einmal gestellten Monsters quasi Routine ist, hat er nur bescheidende Mittel zum Aufspüren. In der Rolle von Griffin verteilen wir Sensoren, die Alarm schlagen, wenn das Monster dran vorbeistapft. Maggie wieder-

Darauf basiert unsere Vorschau

Um uns eine fundierte Meinung über Evolve zu bilden, besuchten wir Publisher 2K Games gleich mit fünf Redakteuren. In aller Ruhe konnten wir gemeinsam eine aktuelle Version spielen, in der drei Maps, zwei Monster und zwei Charaktere pro Jägerklasse zur Verfügung standen. Mehrere Stunden lang fühlten wir dem Spiel auf den Zahn, obendrein führten wir anschließend ein ausführliches Interview mit dem kreativen Leiter Phil Robb, einem Mitbegründer von Turtle Rock Studios (Left 4 Dead).

Sebastian musste nach einigen Runden als Monster mühsam zum Klassentausch überredet werden.

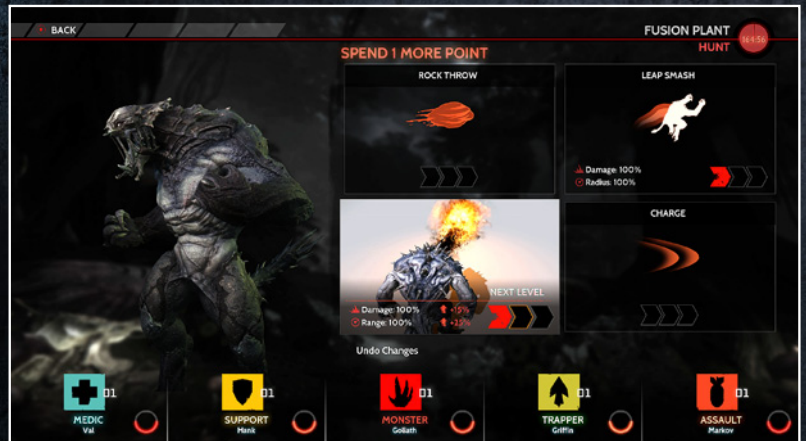


Branchenveteran Phil Robb arbeitete zuletzt an Counter Strike: Source und Left 4 Dead.





Fallenstellerin **Maggie** hat ihr Haustier **Daisy** dabei, das unermüdlich in Richtung Monster marschiert.



Der Monster-Spieler darf zu Beginn jeder Runde aus vier Spezialangriffen wählen.

um hat ihren »Hund« Daisy dabei, der stets direkt in Richtung des Monsters trabt, nur leider nicht allzu schnell. Moment: Griffin? Maggie? Pro Klasse existieren jeweils drei vorgefertigte Charaktere mit individuellen Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenständen.

Aber weder Maggie noch Griffin helfen in unserem Probespiel wirklich gut beim Aufstöbern des Monsters. Ist es vielleicht ein Fehler, dass wir stets zusammenbleiben? Oder liegt es an unserer fehlenden Kenntnis der Maps? Gewiss ist auch unser Teamwork alles andere optimal. Wie aufgeregte Kinder stürmen wir los und verschwenden Zeit, indem wir Wildtiere auf Korn nehmen, weil wir sie für das Monster halten. Und häufig fliegen wir unsere Jetpacks, deren Treibstoff nur langsam regeneriert, voreilig leer. Dank Sprachchat und einer praktischen Markierungsfunktion, ähnlich dem Ping in MOBA-Spielen, gibt es zwar Kommunikationshilfen, doch für uns und sicherlich auch andere Neulinge in der Jägerrolle ist der Spielbeginn holprig. Große Sorgen machen wir uns deswegen aber nicht. Rasch sollten Spieler die Maps besser kennenlernen und rasch sollte die Community effektive Taktiken entwickeln. Zudem verspricht Phil Robb ausführliche Tutorials, die uns Fähigkeiten und Kampfrolle jeder Klasse beibringen.

Individuell anpassen können wir die einzelnen Charaktere übrigens nicht, einzig einen »Perk«, etwa automatische Gesundheitsregeneration oder mehr Waffenschaden, dürfen wir vor dem Match auswählen. Phil Robb erklärt die starre Vorauswahl der Ausrüstung: »Das ist eine Erkenntnis aus der ganz frühen Entwicklungsphase. Damals konnte man die Jäger nach Belieben ausrüsten und aus zahllosen Items wählen. Und die Spieler haben halt stets die dicken, vermeintlich coolen Waffen genommen. Sie haben viele der wichtigen Gegenstände ignoriert. Die vorgefertigten Loadouts helfen enorm beim Balancing des Spiels, sie sorgen dafür, dass Spieler auch vermeintlich uncoole Gegenstände wie etwa die Sensoren ausprobieren, und sie erlauben uns, aus den Jägern echte Charaktere zu machen.« Gute Argumente, doch warum hält das Team dann am Levelsystem fest, bei dem wir langfristig im Rang aufsteigen? Warum nicht komplett auf derlei Call of Duty-Mechaniken verzichten und alle Spieler mit den gleichen Voraussetzungen in ein Match starten lassen? Wieder kontert Robb: »Das Levelsystem hat zwei Aufgaben. Es stellt sicher, dass Spieler mit ähnlicher Erfahrung miteinander verbunden werden. Und es motiviert dazu, alle Jäger auszuprobieren. Mit jeder Figur sammelt man Fertigkeitspunkte, in-

dem man deren Items und Waffen benutzt. Meistert man einen Ausrüstungsgegenstand, schaltet man einen Perk frei, den man fortan für alle Charaktere nutzen kann. Wer aus allen Perks wählen will, muss sich mit allen Jägern beschäftigen.« Wieder gute Argumente. Doch hoffentlich sind bestimmte Freischalt-Perks am Ende nicht zu mächtig. Angesichts der vielen Faktoren für den Erfolg im Spiel, erscheinen die Perks jedoch nicht allzu spielbestimmend.

STARRE KLASSEN FÜR MEHR CHARAKTER

Das Monster beginnt das Spiel ganz anders als die Jäger. Es kann nämlich schon vor dem Beginn einer Runde angepasst werden. Neben einem Perk wählen wir zusätzlich Spezialangriffe aus, indem wir Skillpunkte verteilen. Vier Angriffe in maximal drei Stufen gibt es. Neun Punkte können wir im Spielverlauf vergeben. Drei davon erhalten wir sofort, sodass wir gleich vor der Wahl stehen. Bauen wir uns einen Goliath, der Felsen schleudert, eine Sprung- und eine Rammattacke benutzt? Oder lieber einen, der ausschließlich Feuer atmet, dafür von Anfang an in der stärksten Form? Wählen wir einen Kraken, der in der ersten Spiel-



Hier hat Soldat Hyde den Goliath mit seinem Flammenwerfer angezündet.





Mit solchen zielsuchenden Elektrominen hält der Kraken seine Verfolger auf Distanz. Das Tentakelvieh erweist sich als harter Brocken!

phase auf Schockminen setzt, um sich den Rücken freizuhalten – oder doch lieber einen, der schon zu Beginn starke Fernangriffe beherrscht? Beide Biester haben also ein vielseitiges Arsenal, das zahlreiche Spielweisen ermöglicht, anfangs sind aber vor allem die effektive Jagd auf Wildtiere und die schnelle Flucht vor den Jägern wichtig. Andererseits bietet uns die Schleichmechanik jederzeit die Möglichkeit für einen Hinterhalt. Schleichend hinterlassen wir keine Spuren, bewegen uns aber nur sehr langsam. Sind wir vorsichtig und schrecken keine Wildtiere auf, können wir unsere Verfolger schlaue umschleichen. Mit genügend Erfahrung könnten wir sogar die Umgebung nutzen und den Jägern dort auflauern, wo sich gefährliche Wildtiere aufhalten. Unser Geruchssinn hilft uns, solche Kreaturen zu finden und die Position der Jäger auszumachen, auch wenn sie weit entfernt sind. Auf

dem Alienplaneten gibt es fleischfressende Pflanzen, riesige Reptilien oder Viecher mit Riesenmäulern, die unter der Erde lauern und unachtsame Jäger im Nu verschlingen. Geht ein Jäger zu Boden, kann er von seinen Kameraden wiederbelebt werden, doch stirbt er – etwa durch eine Schleichattacke des Monsters oder die beschriebenen Wildtierfallen, muss er zwei Minuten Zwangspause einlegen. Ein Drei-Jäger-Team ist gleich deutlich schwächer, und ab einer Mannstärke von zwei sollten die Waidmänner lieber ihr Heil in der Flucht suchen. Uns gelang es leider nie, Wildtiere bewusst als Falle zu nutzen, doch wir können uns vorstellen, dass erfahrenen Spielern allerlei raffinierte Taktiken offenstehen. Sehr wohl empfanden wir jedoch Spaß dabei, das Monster in dieser frühen Phase einer Runde zu spielen. Es ist der reinste Thriller, vor der Jagdgemeinschaft zu fliehen und unterhält

bestens – sicherlich auch, weil wir als Monster alleine spielen und auf niemanden Rücksicht nehmen müssen.

Ab Evolutionsstufe zwei des Monsters kippt das Spielgefühl deutlich. Mit einem Zusatzbrocken Lebensenergie und stärkeren Angriffen stellt es plötzlich eine ernste Gefahr dar, und auf Stufe drei ist es derart mächtig, dass die Jäger es bis dahin besser stark beschädigt und fest im Visier haben. Einer solchen Kreatur freien Spielraum zu geben, ist im höchsten Maße fahrlässig. Auch wenn viele unserer Matches mit ereignislosen Minuten begannen, so kam es doch später immer wieder zu intensiven Scharmützeln. Bei unseren Probespielen wurden die Monster-Spieler ab Stufe zwei stets dreister und unvorsichtiger. Wir können es ihnen nicht verübeln, schließlich wirkt die Kreatur dann bereits optisch weitaus eindrucksvoller.



Unvorsichtige Jäger können als Snack für die örtlichen Wildtiere enden.



Soldat **Hyde** besitzt mit dem Flammenwerfer die stärkste Waffe im Spiel. Dessen Reichweite ist jedoch begrenzt.

Support **Bucket** kann seinen Kopf abtrennen und als Flugdrohne zur Aufklärung nutzen.



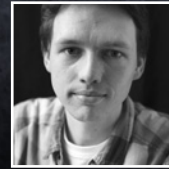
Sebastian Stange



Johannes Rohe



Michael Obermeier



Christopher Reimers



Mirco Kämpfer

Die Jäger

Der Fallensteller ist in meinen Augen eine bedauernswerte Klasse. Er kann nicht wirklich viel mehr tun, als alle anderen auch, um das Monster zu finden. Und genau das ist manchmal frustrierend schwer.

Supporter Hank kann mit seinem Laserschneider richtig aussteilen, die Kameraden mit dem Schild zu schützen, ist aber mindestens ebenso wichtig. Da fiel mir die Entscheidung oft ganz schön schwer.

Die Jäger sind mir mit ihren Frotzeleien im Dropship jetzt schon ans Herz gewachsen. Wie etwa Buckets »I came to kick ass and perform maintenance duties and I'm all out of maintenance duties!«

Nix bedauernswert! Der Fallensteller hat mir richtig Spaß bereitet, weil er das Monster erst mit Harpunen verlangsamt und dann in seinem Kraftfeldkäfig einsperret. Dieses »Bändigen« ist enorm wichtig!

Gott, ist der Supporter Bucket unnütz. Er kann zwar seinen Kopf als Drohne durch die Luft schweben lassen, dabei verharrt er aber in der Pampa und verliert den Anschluss an die Gruppe. Nervig!

Die Monster

Der Goliath passt einfach super ins Spiel – sein Aussehen, seine Angriffe und die Art, wie die Konflikte mit den Jägern ablaufen. Gutes Monster! Der Kraken ist viel schnarchiger.

Fokussierung auf den Nahkampf, eine mächtige Sprungattacke und Angriffe aus dem Hinterhalt: Der Goliath erinnert mich an die Vampire aus Nosgoth – und das ist klasse!

Genial, dass man sich als lauernes Monster fühlt, wie Batman in der Arkham-Reihe. Die blanke Panik unter den Jäger-Spielern ist der schönste Lohn. Mit Psycho-Terror zum Sieg!

Der Kraken wirkt neben dem Goliath wie ein Spielverderber. Er fliegt einfach davon und schaut sich die Jäger aus der Ferne an. Dagegen ist sein Monster-Kollege eine echte Rampensau.

Der Goliath ist ein Monster, wie er im Buche steht: Fett aussehen und fett austeilen! Der olle Kraken kann nur eines besonders gut: feige davonfliegen.

Die Maps

Ich mag die Vertikalität, empfinde das Mapdesign bislang aber als etwas beliebig. Zu duster ist es auch, aber wie Phil Robb mir versicherte, gibt es auch weitaus hellere Schlachtfelder.

Wie ist das Mapdesign? Keine Ahnung, als Jäger latsche ich bislang nämlich einfach nur den Spuren des Monsters hinterher und als Monster laufe ich von Futterstelle zu Futterstelle.

Ich mag die neutrale Fauna auf den verschiedenen Karten. Für Jäger, die dem schnellen und obendrein durch die Luft fliegenden Kraken gegenüber stehen, sind die Maps aber fast schon zu groß.

Die Karten sind hübsch gestaltet und stecken voller Leben, sind aber leider oft stockdunkel. Dank Jetpack und Monsterkraft bin ich auch ständig vertikal unterwegs; das sorgt für ein tolles Freiheitsgefühl.

Die vertikale Levelarchitektur ist toll. Ich liebe es, mit dem Jetpack von Fels zu Fels zu düsen. Weil aber alles so zappenduster ist, hab ich zuweilen das Monster mit einem Wildtier verwechselt.

Größte Baustelle

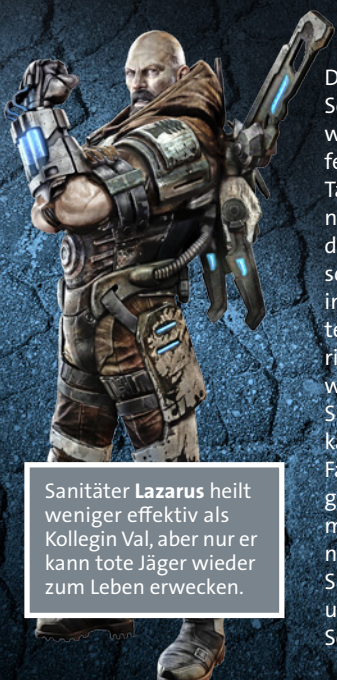
Da sicher alle anderen »Das Balancing!« schreien, wünsche ich mir vor allem gute Tutorials für neue Spieler und etwas weniger HUD-Wirrwarr.

Der Spielbeginn für die Jäger. Wenn der Monster-Spieler rasch abhaut, laufe ich minutenlang sinnlos durch die Gegend. Langweilig!

Bislang ist noch völlig unklar, wie die Charakterwahl und das Matchmaking im Online-Modus funktionieren wird. Da kann noch viel schief gehen.

Balance und Feintuning für ein ausgeglichenes Kräfteverhältnis zwischen den Parteien – wenn das passt, steht dem Spaß nichts im Wege.

Das Balancing! Wenn der Trapper zu Beginn versagt, hat das Monster genügend Zeit, um sich auf Stufe 3 zu futtern. Dann wird es für die Jäger frustrierend.



Sanitär Lazarus heilt weniger effektiv als Kollegin Val, aber nur er kann tote Jäger wieder zum Leben erwecken.

Dazu kommt die Gewissheit, mehr Schaden auszuteilen, und schon werden Fehlentscheidungen getroffen. Ein Stolperstein ist etwa die Tatsache, dass der Energieschild eines Monsters komplett verschwindet, sobald es einen Wachstumschritt macht. Die Jäger haben also immer wieder Chancen, das Monster zu stellen, etwa wenn es zu gierig frisst oder sich zu selbstbewusst auf einen Kampf einlässt. Sind sie einmal nah an ihrer Beute, kann alles ganz schnell gehen. Der Fallensteller aktiviert seinen Energiekäfig und bindet das Monster mit Harpunen, der Soldat lässt seine Minigun rattern, Sanitär und Support halten sich im Hintergrund und verteilen im richtigen Moment Schutzschilde oder Heilstrahlen.

Solche Scharmützel sind für alle Beteiligten ungemein spannend. In der Rolle eines Jägers wirken sie wie der Bosskampf eines Koop-Shooters oder Online-Rollenspiels. Wir sind vollends damit beschäftigt, unsere Rollen zu erfüllen, Angriffen auszuweichen und gefallenen Kameraden rasch aufzuhelfen.

Als Monster empfinden wir einen solchen Kampf ganz anders. Das Jägerquartett umschwebt uns mit seinen Jetpacks wie ein Schwarm Insekten. Keiner der Jäger richtet viel Schaden an, aber das beständige Niederprasseln von Projektilen, Betäubungspfeilen, Artillerieschlägen und Harpunen zermürbt uns rasch, wenn wir nicht aufpassen. Einzelne Jäger zu isolieren und aus-

zuschalten, ist knifflig. Insbesondere der Sanitär und der Support-Kämpfer mit seinem Schildstrahler verhindern immer wieder, dass wir dem Jägerteam ernsthaft schaden. Es ist bemerkenswert, wie deutlich wir dabei spüren, dass da keine KI mit uns ringt, sondern ein menschliches Team. Wir spüren, wenn es sich überlegen fühlt oder Panik bekommt, und wir werden misstrauisch, wenn es sich zurückzieht oder aufteilt. Wir trauen den vier Jägern jederzeit alles zu. Und das ist ein fantastisches Gefühl – zumindest in der Rolle des Goliath. Als Kraken empfinden wir hingegen öde Überlegenheit. Er ist viel zu stark. Das Tentakelvieh kann fliegen, ist daher nur schwer fassbar, und mit seinen Fernangriffen reibt es das Jäger-



Supportroboter Bucket kann schwebende Kampfdrohnen zur Hilfe rufen und mit seinem Raketenwerfer teilt er ordentlichen Schaden aus.

team auf, bevor dieses eine gute Angriffsposition hat. Wieder hegen wir den Verdacht, ein paar wichtige Taktiken zu übersehen, und wieder hilft uns Phil Robb weiter, indem er erklärt, dass der Kraken nur in der Luft stark ist. Zu Fuß (oder besser: zu Tentakel) ist er langsamer und muss auf seinen starken Fernangriff verzichten. Es gibt zahlreiche Mittel, um das Viech aus der Luft zu pflücken. Robb geht ins Detail: »Ein Betäu-

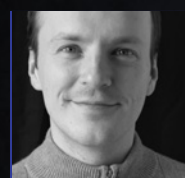
IMMER NEUE ADRENALIN-SCHÜBE

bungspfeil zwingt ihn zur Landung, Griffins Harpune zerrt ihn ebenfalls langsam zu Boden. Gegen den Kraken spiele ich außerdem gern den Soldaten Markov. Seine Blitzkanone ist zwar nicht so stark wie andere Waffen im Spiel, ihre Reichweite macht sie aber zur perfekten Waffe gegen den Kraken.«

Wir stellen also fest: Evolve ist komplex und anders. Den Shooter in nur wenigen Stun-

den vollends zu begreifen, das ist ein Ding der Unmöglichkeit. Dennoch fällt es uns leicht, eine positive Prognose abzugeben. Denn das Vier-gegen-Eins-Konzept funktioniert und unterhält prima. Das können wir nach unserem Probespiel mit reinem Gewissen behaupten. Einen asymmetrischen Shooter in dieser Form haben wir nämlich noch nie gespielt. Und selten haben wir bei einer Mehrspieler-Runde so viel gejoht, geflucht und gelacht. Auch wenn wir uns am vermeintlich übermächtigen Kraken die Köpfe einrannten, auch wenn das Monster in manchen Runden einfach nicht zu fassen war, und auch wenn uns die Umgebungen mitunter als zu düster erschienen, nutzte sich der Reiz am kuriosen Spielkonzept einfach nicht ab. Weil sich Evolve immer wieder anders anfühlt und weil es immer wieder andere Emotionen weckt – Freude, Frust, Überlegenheit oder Panik. Bezeichnend war eine Runde, in der Kollege Johannes Rohe in der Monsterrolle nur ganz knapp verlor. Er war danach völlig aufgewühlt, ihm zitterten die Hände. Dass Evolve solche Adrenalin-

schübe auslöst, ist bemerkenswert, und wir hoffen, dem Entwickler gelingen zwei essenzielle Dinge: Sie müssen das einzigartige Konzept sowie dessen zahlreiche taktischen Möglichkeiten gut vermitteln, und sie müssen Monster und Klassen gut ausbalancieren. Eine Evolution des Genres ist Evolve schon jetzt. Ob es am Ende eine Revolution wird, entscheiden die Spieler. Und die, so befürchten wir ein wenig, bringen vielleicht nicht alle die Geduld auf, um Evolve wirklich zu erlernen. Aber so ist es halt mit revolutionären Ideen: Bequem sind sie selten. **SST**



Ein herrliches Chaos

Sebastian Stange,
Redakteur
sebastian@gamestar.de

Es war ein großer Spaß, zusammen mit meinen Kollegen das Potenzial von Evolve zu ergründen. Es ist schon erstaunlich, wie selten man derart ungewöhnliche Spielkonzepte zu Gesicht bekommt. Evolve fühlt sich grundlegend anders an als alle anderen Shooter, die ich dieses Jahr gespielt habe. Es ist ungemein reizvoll, die Möglichkeiten der Alienhatz zu ergründen, und ich bin erstaunt, dass sich jedes Match anders spielt. Zugegeben: Nicht alle Matches liefen für mich großartig, aber einem Mehrspielertitel kann es halt passieren, dass man eine lahme Runde erwischt. Mich hat das Probespiel jedenfalls neugierig auf mehr Evolve gemacht. Zu gern würde ich mal einem routinierten Jägerteam bei der Suche nach einem Profimonster zusehen. Und zu gern würde ich nun in der Zeit zurückreisen und mich mit den Spielern der Gamescom-Messedemo unterhalten. Evolve gespielt zu haben, das erzeugt das dringende Bedürfnis, sich darüber auszutauschen – ein sehr gutes Zeichen.

Potenzial: Sehr gut



Wenn die Jäger gutes Stellungsspiel betreiben, hat es das Monster wirklich schwer.