



Evolve

# Evolution mit kleinem Gendefekt



**GameStar**  
für besondere Innovation

**Vier Jäger treten gegen ein Monster an. Eine frische und willkommene Abwechslung zu Battlefield und Co., auch wenn's nicht zur Shooter-Spitze reicht.** Von Sebastian Stange

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Turtle Rock Studios**  
Termin: **10.2.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch, acht weitere** Preis: **50 Euro**

TEST

**V**ier gegen einen, bis zum Tode! Das wäre unfair, wenn sich alle Beteiligten in diesem Kampf auf Augenhöhe befänden. Tun sie aber nicht. In Evolve, dem neuen Spiel der Left-4-Dead-Macher Turtle Rock Studios, schlüpfen vier Spieler in die Rollen intergalaktischer Großwildjäger, ein fünfter spielt ihre Beute, ein Alienmonster. Vier kleine Menschlein gegen einen kolossalen Reptilien-Gorilla. Oder einen schwebenden Elektrokroken. Oder ein klingenbewehrtes Phantom. Das klingt schon fairer, oder?

Diese asymmetrische Ausgangslage ist das Kernstück von Evolve. In jedem Modus wird in dieser Konstellation gekämpft – ohne Ausnahme und ohne echte Solokampagne. Wir können zwar gegen halbwegs clevere Bots antreten, die einzelnen Klassen und Monster somit Probe fahren und deren Ausrüstung freischalten, doch Evolve ist im Grunde ein reinrassiger Mehrspieler-Shooter. Und er setzt alles auf eine einzige Spielidee. Würde sie nicht funktionieren, wäre Evolve fundamental gescheitert. Wir freuen uns also, dass der Plan aufgeht und die Online-Monsterhatz prächtig unterhält. Und wir staunen darüber, wie vielschichtig das Spielerlebnis ausfällt.

## Zu Teamwork verpflichtet

In der Rolle eines Jägers erleben wir Evolve gar nicht so viel anders als andere Mehrspieler-Shooter. Es gibt ein Klassensystem und mit Sanitäter, Assault-Kämpfer, Fallensteller sowie Support. Jeder Jäger trägt Schusswaffen und diverse Hilfsmittel wie Gasgranaten, Energieschilder und Tarnfelder in die Schlacht. Dazu gesellen sich zahlrei-

che ungewöhnliche Werkzeuge wie Harpunen, Betäubungspfeile, ein außerirdischer Spürhund oder eine tragbare Energiekuppel, mit der wir unsere Beute an der Flucht hindern. Keinen der insgesamt zwölf Charaktere können wir anpassen, ihre Ausrüstung ist starr vorgegeben. Allerdings stehen für jede Klasse drei sehr unterschiedlich ausgestattete Jäger zur Verfügung. Das sorgt für eine gute Balance und eine Herausforderung für uns, den Spieler: Wir müssen lernen, wie wir die einzelnen Figuren gut spielen und wie wir als Team gut zusammenarbeiten. Nichts anderes zählt. Wir können Niederlagen also nicht auf die falsche Ausrüstung schieben.

Zu Beginn einer Runde sind wir dem Monster überlegen, das mit rund 30 Sekunden Vorsprung in eine der zwölf weitläufigen Standard-Maps startet. Jede Umgebung steckt voller Wildnis, Fabrikgebäude

## Steam-Pflicht

Die PC-Fassung von Evolve muss via Steam aktiviert werden, wozu ein Account bei Valves Plattform sowie eine Internetverbindung nötig ist. Weil offline lediglich Bot-Matches möglich sind, ist ein dauerhafter Netzanschluss praktisch Pflicht.

und Canyons. Das Monster könnte überall stecken und wir müssen es finden, bevor es genügend Beute macht, um sich zu einem stärkeren Gegner zu entwickeln. Das kann frustrierend sein, wenn ein guter Monster-Spieler uns etwa minutenlang in die Irre führt. Es kann aber auch triumphale Erfolge geben, wenn wir uns beispielsweise aufteilen und dem Biest den Fluchtweg abschnei-



In den dunklen Levels gibt es immer wieder schicke Beleuchtungseffekte zu bestaunen.



Spürhund Daisy führt uns zum Monster und kann gefallenen Jägern aufhelfen. Im Hintergrund drischt ein Goliath auf ein Geschütz ein.

den oder es gerade mitten in der Verwandlung erwischen, während der es sich für einige Sekunden nicht wehren kann.

### Kein Match gleicht dem anderen

Bricht ein Kampf aus, wird Evolve zum fetzigen, rasend schnellen Shooter-Spektakel. Blitze zucken durch die Luft, Feuer lodert, Heil- oder Schutzstrahlen sausen umher und halten einzelne Kämpfer auf den Beinen. Durch dieses Chaos springt unsere Beute wie irr umher, damit es ein möglichst schlechtes Ziel bietet. Um es zu erlegen, ist enorm viel Schaden nötig. Ein Jägerteam muss konzentriert zusammenarbeiten, um es zu bezwingen. Der Sani muss genau die Jäger heilen, die vom Monster ins Visier genommen werden, der Fallensteller Griffin bindet das Biest mit seiner Harpune, damit es dem Artillerieschlag des Supports ausgeliefert ist. Die Jägergruppe muss außerdem wissen, wann sie sich zurückziehen sollte. Gelingt es dem Monster etwa, unseren Sani

zu töten, sind wir plötzlich in größter Gefahr und sollten vielleicht besser das Weite suchen und warten, bis die zweiminütige Zwangspause unseres Heilers vorbei ist und er wieder in der Arena eintrifft.

Es ist bemerkenswert, wie viele unterschiedliche Situationen sich selbst bei exakt identischen Teamaufstellungen und auf derselben Map entwickeln können. Keine Runde in Evolve gleicht der anderen, weshalb wir auch die vermeintlich geringe Auswahl aus zwölf Jägern und drei Monstern als absolut ausreichend betrachten. Jede Kombination der verschiedenen Jäger erfordert zudem eine eigene Taktik. Neue Charaktere und Monster – anfangs sind nur vier Jäger und ein Monster, der Goliath, verfügbar – schalten wir frei, indem wir alle anderen Figuren spielen und jeden ihrer Angriffe und Skills ausreichend oft nutzen. Das bringt uns alle Klassen näher, ohne dass wir unnötig gründen müssen. Einzig das dritte Monster, der Geist, wird erst reichlich spät

verfügbar. Das macht ihn in den Händen geübter Spieler zum besonders schweren Gegner, weil vielen Jägern die lehrreiche Erfahrung fehlt, in seiner Haut zu stecken.

### Facettenreiche Chaos-Schlachten

Für eine erfolgreiche Monsterjagd müssen die Jäger neben dem Monster auch eine Vielzahl an kleineren Spielelementen beachten: die begrenzte Energie ihrer Jetpacks, die durch das Erlegen bestimmter Wildtiere verfügbaren Buffs wie verbesserte Gesundheitsregeneration, bei Beschuss bissig reagierende Wildtiere oder den Schleichmodus des Monsters, in dem es keine Spuren hinterlässt. Bis wir alle Facetten des Spiels kennen, vergehen viele Stunden. Um wirklich Spaß zu haben, ist eine gewisse Einarbeitungszeit und Frustrationsresistenz nötig. Und dafür müssen sich die Entwickler durchaus einen Tadel gefallen lassen.

Zwar stehen ein ordentliches Tutorial sowie zahlreiche, sehr aufschlussreiche An-



Wir heilen unseren Assault, der obendrein vom Support-Jäger mit einem Schild versehen wird.

### Die PC-Fassung

Die vom Spiel verwendete Cry Engine der vierten Generation zaubert eine detailreiche und stimmungsvoll beleuchtete Spielwelt, und das ohne übertriebenen Hardwarehunger. Mit der richtigen Grafikkarte und einer aktuellen Quadcore-CPU lassen sich Auflösungen jenseits von 1080p oder Bildraten über 60 Frames pro Sekunde erzielen – Letztere jedoch erst nach Manipulation von Spieldateien, nicht direkt übers Spielmenü. Die Menüs sind auch der schwächste Punkt der PC-Fassung. Während das Spiel prima mit Maus und Tastatur bedienbar ist, sind die Menüs klar für ein Gamepad gedacht. Das macht die Menüführung unnötig umständlich. Zum Testzeitpunkt wurde außerdem der Betrieb von mehreren Monitoren nicht unterstützt.



Der Assault-Jäger mit der Stellenbeschreibung »Richte Schaden an. Viel!« ist die perfekte Klasse für den Einstieg.



Nur die Fußspuren (Mitte, blau leuchtend) sowie der optionale Spürhund Daisy geben zu Beginn einer Runde Hinweise auf das Monster.

leitungsvideos zur Verfügung, die ersten Runden dürften viele Spieler dennoch überfordern. Das Interface ist etwa arg mit Informationen vollgestopft, deren Bedeutungen sich uns erst mit der Zeit erschließen, dazu kommen in die Spielwelt eingblendete Hinweise, farbige Rahmen um verschiedene Charaktere und die Tatsache, dass man als Jäger immer wieder vom Monster umhergeschleudert wird. Bis man angesichts von so viel Chaos cool bleibt, muss viel Kampferfahrung gesammelt werden, und egal wie viel wir üben – die Kämpfe in Evolve beuteten stets Stress pur. Es gibt immerhin ab und an Ruhepausen, doch die sind alles andere als entspannend. Denn Leerlauf bedeutet für die Jäger eine drohende Niederlage, weil sie dem Monster Zeit geben, sich einen Vorsprung anzufressen. Immerhin: Auch für den fünften Spieler in der Haut des Aliens bedeutet Evolve von der ersten bis zur letzten Sekunde Dauerstress.

### In der Haut des Biests

Steuern wir eines der Monster, ist der Anfang einer Runde zunächst eine Art Survival-Horrorspiel. Wir müssen einen Vor-

sprung vor den Jägern einhalten, Tiere aufspüren und fressen sowie aufpassen, in keinen Hinterhalt zu tappen. Das Wittern per Tastendruck funktioniert wie ein Radar und hilft, auf Abstand zu bleiben. Idealerweise schaffen wir es, uns ungesehen zu verpuppen: Unser Monster erhält dabei neue Lebensenergie, wird größer und stärker. Jede dieser maximal zwei Evolutionen bringt uns drei Skillpunkte, die wir frei auf die vier Angriffsfähigkeiten des Monsters verteilen können und von denen wir drei beim Rundenstart erhalten. Die Punkte reichen nicht, um alle vier Angriffe maximal aufzuwerten. Wir müssen also entscheiden, ob wir mit wenigen starken Angriffen auskommen oder unser Punktbudget lieber gleichmäßig verteilen, was uns im Kampf zwar flexibler macht, nur schlagen wir dann weniger hart zu. Unser Ziel im Hauptmodus »Jagd« ist es, Evolutionsstufe drei zu erreichen und dann einen Generator auf der Karte zu zerstören. Oder wir töten das komplette Jägerteam, was deutlich einfacher ist. Hier sollte Turtle Rock noch am Balancing schrauben.

Während sich die Jägerrolle wie ein klassischer Shooter anfühlt, nur eben mit eigenwilligen Waffen und Kampffrollen, erinnert uns die Monsterrolle eher an MOBA-Spiele oder Action-RPGs. Wir steuern unsere Kreatur aus der Außenperspektive, und während wir jederzeit durchaus starke, normale Angriffe verteilen, ist jede unserer Spezialfä-

higkeiten mit einem Cooldown versehen. Viele Skills, etwa Teleportationen, Felswürfe oder Blitzangriffe, erfordern außerdem manuelles Zielen. Das geht nach genügend Übung gut von der Hand und das Gefühl, bis zu vier andere Onlinespieler (leere Plätze werden von Bots aufgefüllt) an der Nase herumzuführen, ist fantastisch. Schade ist jedoch, dass unsere Perspektive als Alienriese dafür sorgt, dass die Jäger absolut winzig wirken. Sie stellen fordernde Gegner dar, der Kampf gegen sie macht Spaß. Allerdings dreschen wir im Endeffekt lediglich auf klitzekleine Pixelkleckse ein, die wir oft nur anhand der Lebensbalken erkennen.

### Déjà-vu auf jeder Map

Und wenn wir schon unsere Meckerliste in der Hand haben: Warum dieses Map-Design? Klar, die Schlachtfelder befinden sich alle auf demselben Planeten. Doch warum sehen sie sich alle so ähnlich? Uns ist klar, dass das einzigartige Spielgefühl von Evolve auf jeder Map im Spiel ähnliche Bedingungen voraussetzt: genügend essbare Fauna fürs Monster, Höhenunterschiede, Gebäude, Wasserläufe und Felsnischen. Doch hätten die Macher den Schauplätzen mehr Charakter verliehen, sei es durch Farbgebung, Beleuchtung oder Architektur, täten wir uns leichter, die Layouts zu erlernen.

Der nächste Punkt auf unserer Meckerliste: Die Zusatzmodi wirken schwach. Wir beschreiben in unserem Testbericht deshalb,



### Erst Vollbad, dann Monster

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Mensch, Evolve! Ich find dich ja grundsätzlich prima, aber du könntest dich echt noch ein bisschen mehr entwickeln. Wie viel cooler wäre es beispielsweise, wenn sich deine Maps so sehr voneinander unterscheiden würden, dass ich nicht das Gefühl habe, ständig durch die gleiche Pampa zu latschen? Wie viel cooler wäre es, wenn ich mich als Monster tatsächlich im Laufe einer Runde signifikant verändern würde? So mit komplett neuem Aussehen und anderen Skills? Wie viel cooler wäre es, wenn ich bis zum Start einer Partie nicht drei Vollbäder nehmen könnte? Gottchen, was das immer dauert! Aber hey, wenn ich es als Monster schaffe, dem Tod gleich mehrfach von der Schippe zu springen und schließlich als Stufe-3-Gigant diese lächerlichen Jägerzwerge genüsslich aufmische, dann ist mir das alles komplett egal. Zumindest bis zur nächsten Partie.



Als Geist haben wir uns einkesseln lassen und erstellen ein Trugbild (rechts), während wir selbst unsichtbar werden (links) und versuchen zu fliehen.

