



Michael Graf, Chefredaktion

# EDITORIAL

## Immer dieser Hype

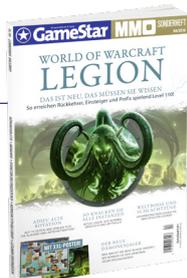
**Z**u unserem Redaktionsschluss verzeichnet der Ankündigungstrailer von Battlefield 1 auf Youtube 45 Millionen Aufrufe und zwei Millionen Likes; Letztere markieren einen neuen Rekord für Spieltrailer. Logisch, auf das Däumchenklicken im Internet sollte man nicht allzu viel geben. Wir müssen uns dennoch nicht übermäßig weit aus dem Fenster lehnen, um festzustellen, dass das neue Battlefield zu den derzeit meistverwarteten Spielen zählt. Woran liegt das? »Der Hype ist schuld!«, mag manch Leser rufen und meinen: Die Bekanntheit von Battlefield 1 kommt daher, dass so viele Medien darüber berichten.

Es stimmt sicherlich, dass Berichte das Interesse an einem Thema weiter befeuern, die Hype-Spirale weiterdrehen. Dieses Spirale beginnt aber nicht auf Seiten der Medien, sondern bei den Spielern selbst. Kein Medium der Welt kann ein Spiel großschreiben, das niemanden interessiert. Ein Thema muss einen Nerv treffen, wie beispielsweise Stardew Valley und Banished. Über diese Indie-Highlights berichtete anfangs fast kein Spielmagazin. Vielmehr trugen die Spieler ihre Begeisterung via Reddit, Steam & Co. in die Welt hinaus, worauf dann erst die Medien ansprangen. Die Keimzelle des Hypes sind Communitys.

### Den Nerv getroffen

Auch die Begeisterung der Battlefield-Community haben nicht »wir« herbeigeschrieben. Battlefield 1 trifft einen Nerv. Und welchen? Einen Anhaltspunkt liefert eine Umfrage, die wir bereits im Februar 2015 zur Beta von Battlefield: Hardline durchgeführt haben. 55 Prozent der 4.141 Teilnehmern wünschten sich damals wieder ein Battlefield im Zweiten Weltkrieg. Auch bei einer weiteren Umfrage im April 2016 – kurz vor der Ankündigung von Battlefield 1 – eroberte der Zweite Weltkrieg mit 36 Prozent den Spitzenplatz unter den Wunschsettings, diesmal ermittelt unter 10.361 Befragten. Die Spieler sehnten sich nach dem frühen 20. Jahrhundert mit klassischen Waffen, Panzern und Flugzeugen.

Diesen Wunsch erfüllt Battlefield 1, das zwar den Ersten Weltkrieg behandelt, der sich aber so mobil und »modern« anfühlt



Unser 164 Seiten starkes Sonderheft zur sechsten World-of-Warcraft-Erweiterung Legion ist am Kiosk nahezu vergriffen, aber noch für 6,99 Euro als E-Paper zu haben, und zwar unter Shop.gamestar.de oder in unseren Magazin-Apps auf iOS und Android. Auch den

digitalen Versionen liegt ein XXL-Poster mit Dämonenjäger-Motiv und einem Rückblick auf die WoW-Geschichte bei.

wie der Zweite. Schon im Betatest weckt Battlefield 1 wohlige Erinnerungen an Battlefield 1942, die Wüstenmap »Sinai Desert« wirkt wie der Urenkel des Kartenklassikers »El Alamein«. Diese Wiedersehensfreude hat der Beta laut der Statistikseite P-Stats plattformübergreifend bis zu 681.000 gleichzeitig (!) aktive Spieler beschert. Bei Battlefield Hardline waren es 387.000.

### Eine Preview ist kein Test

Was sagt das über die spielerischen Qualitäten von Battlefield 1 aus? Überhaupt nichts natürlich. Weshalb wir in unserer Titelgeschichte (Seite 18) nicht einfach nacherzählen, was wir in der Beta erlebt haben. Sondern vielmehr analysieren, was sich geändert hat, und was diese Änderungen bedeuten. Wir befeuern nicht den Hype, sondern erklären, was dahintersteckt, was der Shooter bislang kann, und was noch besser werden muss.

Eine Preview ersetzt natürlich keinen Test. Wer wissen will, was Battlefield 1 letztlich taugt, muss den Release abwarten. Siehe No Man's Sky (Seite 68): Manch Spieler, der das Weltraumspiel am ersten Tag kaufte hat, forderte später von Steam sein Geld zurück, weil die Entwickler zu viel versprochen hatten (Seite 72). Auch wenn Steam einige dieser Forderungen sogar erfüllt hat, wäre es wohl klüger gewesen, mit dem Kauf zu warten. Auch bei Star Citizen (Seite 40) betone ich deshalb, dass die Crowdfunding-Spenden in einen Traum fließen. Ob er wahr wird, steht in den Sternen. Warum wir trotzdem darüber sprechen? Weil Battlefield, Star Citizen & Co. vielversprechende Spiele sind, die zeigen, wie faszinierend unser Hobby weiterhin sein kann.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen!

*Michael Graf*



Rae hat sich in New Orleans nicht nur Mafia 3 angeschaut (Seite 46), sondern auch neue Freunde gefunden.



Micha traf Chris Roberts auf der Gamescom.