



Dimitry Halley
@dimihalley

Resident Evil 7: Biohazard

Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **24.1.2017**

Ich bin ein VR-Neuling, habe weniger davon mitgenommen als die Kollegen und lasse mich deshalb wahrscheinlich noch ein bisschen leichter

beeindrucken. So viel will ich kritisch einräumen, bevor ich von den Dächern rufe: Resident Evil 7 hat mich komplett umgehauen! Ja, auf der Gamescom gab es auch andere coole Spiele, aber keins davon hat mich auf so eine grundlegende Art überrascht, wie Capcoms VR-Horror. Und mit »grundlegend« meine ich, dass ich davor saß und nicht glauben konnte, wie intensiv diese Erfahrung ist. Mit Headset und VR-Brille komplett abgeschirmt von der Realität in einem abgegrenzten Herrenhaus aufzuwachen, während mir eine blutrünstige Mörderin auf den Fer-

sen ist, das sorgt für so einen Gefühlsüberschuss, dass Kollegin Elena vor Schreck die halbe Gamescom zusammengescrien hat. Ich bin natürlich super cool geblieben.

Meiner Meinung nach merkt man mit jedem Jahr stärker, dass es im 4K-Post-Minecraft-Zeitalter einfach nicht mehr so viele bahnbrechende Überraschungen gibt wie früher – sowohl spielerisch, als auch technisch. Oder in puncto Storytelling. VR hält sich hier als eines der wenigen, weitgehend unbekanntes Gewässer, in denen auch wir abgeklärten Journalisten noch eiskalt erwischt werden können. Und genau das kriegt Resident Evil 7 bei mir hin. Das Spiel nutzt nämlich gnadenlos mein Wissen über Horror-Klischees aus, während ich auf dem Stuhl gefesselt sitze und ahne, dass hinter mir gleich die Mörderin auftaucht. Ich reiße den Kopf von links nach rechts, kriege aber

nicht jeden toten Winkel in mein Blickfeld. Und dann drückt mir die irre Tante plötzlich ihre Finger aufs Gesicht. Kurzum: Resident Evil 7 hat mich mit seiner Rückkehr zu den Horrorwurzeln nicht nur überrascht, sondern dank VR auch bis ins Mark erschreckt.



Dimi kreischte zwar nicht mädchenhaft, bekam bei Resident Evil 7 aber Schweißausbrüche.



Gamescom 2016

DIE SECHS GRÖSSTEN ÜBERRASCHUNGEN

In den Messehallen gab es eine Menge zu entdecken, und das mussten nicht immer Blockbuster sein: Die GameStar-Redaktion verrät ihre ganz persönlichen Gamescom-Überraschungen. Von Redaktion GameStar



Michael Graf
@Greu_Lich

VR im Weltraum

Wer mich kennt, weiß, dass ich sowohl Star Trek als auch Star Wars mag. Und wer mich noch besser kennt, weiß, dass ich Virtual Reality ebenfalls faszinierend finde. Die idealen Voraussetzungen dafür, auf der Gamescom zwei VR-Spiele auszuprobieren. Erstens X-Wing VR Mission, einen kostenlosen Ableger von Star Wars: Battlefront für PlayStation VR, zweitens Star Trek: Bridge Crew, das mich gemeinsam mit drei anderen Spielern auf eine virtuelle Sternenflottenbrücke versetzt. Beides hat mich unglaublich beeindruckt. Nicht spielerisch, sondern weil es zeigt, was in der VR-Technologie steckt. X-Wing VR Mission etwa ist simpel, eher eine Moorhuhnjagd mit TIE Fighters. Aber diese

Atmosphäre! Ich kann die S-Flügel öffnen und schließen, an der Rebellenflotte vorbeirauschen, Funksprüche lauschen, mich umdrehen und meinen Droiden angucken – oder an meinem »Körper« herabschauen, der eine orange Rebellen-Pilotenkluft trägt! Ich sitze halt einfach in einem verdammten X-Wing und grinse wie ein kleiner Junge!

Star Trek: Bridge Crew ist spielerisch noch simpler, ich sitze an einem Kontrollpult und drücke Knöpfchen. Was Bridge Crew besonders macht, ist das Teamwork, denn ich be-manne das virtuelle Föderationsschiff »U.S.S. Aegis« ja mit drei anderen Spielern: Ich bin der Waffenoffizier, ein Entwickler mimt den Captain, hinzu kommen Steuer-mann und Ingenieur. Wenn man Bridge Crew als Rollenspiel begreift, macht das einen Riesenspaß, weil sich's wie in den TV-Serien anfühlt: Ich quittierte Befehle mit »Ja, Cap-

tain!«, rufe »Mehr Energie auf die Schilde!«, während Klingonen die Hülle durchlöchern. Das ist spielerisch simpel. Dennoch sind beide Spiele Fingerzeige dafür, was mit VR möglich ist, vor allem bei Weltraumspielen.

Star Wars oder doch lieber Star Trek? Hauptsächlich, Weltraum und VR!



Star Wars oder doch lieber Star Trek? Hauptsächlich, Weltraum und VR!



Johannes Rohe
@DasRehRohe

Get Even

Publisher: **Namco Bandai** Entwickler: **The Farm 51** Termin: **1. Quartal 2017**

Meine Überraschung der Messe war ganz klar Get Even. Es wurde schon 2013 als Shooter mit Einzel- und Mehrspielerelementen angekündigt und sorgte vor allem mit seiner genialen Grafik für Aufsehen. Die eingesetzte Technik, Photogrammetrie, erlaubt beinahe fotorealistische Texturen. Nach 2013 wurde es aber still um Get Even. Auf der Gamescom 2015 konnte ich (und nur ich) auf einem inoffiziellen Entwicklertermin einen Blick auf das Spiel erhaschen. 2016 zeigte Publisher Bandai Namco Get Even auch offiziell auf der Messe. Eine ganze Stunde lang konnte ich zocken und habe mir dabei mehrmals verwundert die Augen gerieben: Das Spiel, das ich dieses Jahr gespielt habe, hat nämlich nur noch entfernt etwas mit dem Get Even zu tun, das mir 2015 gezeigt wurde. Aus dem Shooter ist ein Horrorthriller mit Actionelementen geworden. Das »neue« Get Even macht aber immer noch einen sehr guten Eindruck.



Gelungene Überraschung: Aus dem Shooter Get Even ist ein Horrorthriller geworden.



Markus Schwerdtel
@kargbier

Wilson's Heart

Publisher: **Oculus Studios** Entwickler: **Twisted Pixel Games** Termin: **2017**

Ich bin ja eher ein VR-Skeptiker. Mir fehlen immer noch Spiele, die nur durch die Möglichkeiten von Oculus & Co funktionieren, die auf dem »normalen« Monitor nicht möglich wären. Ja, Wilson's Heart könnte man genauso gut auf einem regulären PC spielen, schließlich unterscheidet sich das Psycho-Adventure spielerisch kaum von anderen Genre-Vertretern. Man durchstreift ein mysteriöses Irrenhaus, findet Gegenstände, setzt sie an anderer Stelle ein und kommt so einem Geheimnis auf die Spur. Gähn. Allerdings reißen es die VR-Brille und vor allem die Touch-Controller von Oculus raus. Es fühlt sich einfach (echt) an, mit der linken Hand ein Buch aufzuheben und dann mit der rechten umzublätern. Oder einen Schlüssel im Schloss umzudrehen. Oder mit kräftigen Armbewegungen eine Flügeltür zu öffnen. Oder einen Lichtschalter zu drücken. Oder, oder, oder. Dabei schaffen es die Entwickler, dass all diese Bewegungen sich richtig gut einfügen. Ganz davon zu schweigen, dass die fürs Genre üblichen Schockeffekte in VR natürlich noch besser überkommen, obwohl Wilson's Heart dankenswerterweise auf allzu krasse Jumpscars verzichtet. Es zeigt, wohin die Reise in meinem geliebten Adventure-Genre dank VR gehen kann.



Das VR-Adventure Wilson's Heart entführt uns in die 1940er-Jahre.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Battle Chasers: Nightwar

Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Airship Syndicate** Termin: **Dezember 2016**

Meine persönliche Gamescom-Überraschung habe ich an einer unscheinbaren kleinen Anspielstation entdeckt und wäre am liebsten gleich dageblieben. Battle Chasers: Nightwar macht einfach wahnsinnig viel Spaß. Das Action-Rollenspiel ehemaliger Darksiders-Entwickler erinnert ein wenig an Spiele wie Torchlight oder Diablo, wenn man durch mit Fallen und Rätseln gespickte Dungeons streift. Bei Monsterkontakt startet ein rundenbasierter Kampf, und Battle Chasers offenbart seinen wahren Charakter: Das storylastige Abenteuer ist nämlich eigentlich eine Hommage an klassische JRPGs. Ich wähle also taktisch Angriffe aus, sammle fleißig Mana und (man ahnt es bereits) haue den Gegnern meine mörderischen Spezialangriffe um die Ohren. Ist das cool! Nicht zuletzt dank der detaillierten Animationen, die die Figuren aus der Comicvorlage von Joe Madueira in Szene setzen. Wenn Schwertkämpfer Garrison seine Klinge schwingt oder Riesengolem Calibretto seine Kanone auspackt, wirkt das wie aus einem Anime. Am Ende erlege ich sogar einen gigantischen Roboter-Boss, der selbst einige fiese Spezialangriffe auf Lager hat.



Elena hatte als JRPG-Fan eine Menge Spaß mit THQNordics Battle Chasers: Nightwar.



Maurice Weber
@Froody42

Shock Tactics

Publisher: **Eurovideo Medien** Entwickler: **Point Blank Games** Termin: **2016**

Für Shock Tactics hatte ich gar keinen Messetermin, genauer gesagt hatte ich das Spiel überhaupt nicht auf dem Schirm – bis die Entwickler mir gerissen auf der Branchenparty auflauerten und mich überzeugten, es mir anzuschauen. Und ich hab's nicht bereut! Wer nach XCOM 2 dringend neues Rundentaktikfutter sucht, der könnte bei diesem kleinen Berliner Titel genau richtig sein. Shock Tactics macht aus seinen großen Vorbildern keinen Hehl, würzt das Spielprinzip aber mit eigenen Kniffen. Die Basis ist etwa kein komplett abgetrennter Bildschirm wie in XCOM 2, sondern ich platziere die Gebäude auf einer normalen Karte und verteidige dann im Falle eines Angriffs genau das von mir gestaltete Lager. In den Rundenschlachten muss ich energisch vorgehen: Sobald ich auf die erste Feindtruppe stoße, alarmiert die auch ihre verstreuten Verbündeten. Ich muss also aggressiv Gegner ausschalten, damit ich nicht von der Verstärkung überwältigt werde. Shock Tactics machte den Eindruck, jede Menge Raum für coole Schachzüge zu bieten. Es könnte ein echter Rundentaktik-Geheimtipp werden.



Maurice ließ sich von den Entwicklern zum Glück breitschlagen, Shock Tactics anzusehen.