



Michael Graf
@Greu_Lich

Battlefield 1

Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice** Termin: **21.10.2016**

Ja, Battlefield 1. Sage ich, der in Online-Shootern normalerweise kein Scheunentor trifft. Dennoch hat mich die Messedemo nachhaltig beeindruckt, nicht mit ihrer hervorragenden Grafik oder ihrem angenehmen Spielgefühl, sondern mit ihrer Karte! Die riesige Wüstenmap Sinai Desert erinnert nämlich ans großartige El Alamein aus Battlefield 1942, nur ist sie noch abwechslungsreicher. Im Sandmeer brause ich mit dem Panzer Dünen hinauf und kippe auf der anderen Seite wieder runter; im Oasendorf hechte ich als Fußsoldat von Mauer zu Mauer, während um mich herum Granaten und Panzergeschosse die Lehmbauten zerlegen (wenn auch, wie in den Vorgängern, entlang von Sollbruchstellen, nicht komplett dynamisch).

Am meisten angetan haben's mir die Pferde. Ich kann direkt auf einem der Klepper spawnen und durch die Wüste galoppieren. Im Sattel darf ich nicht mehr über Kimme und Korn feuern, sondern nur noch aus der Hüfte (lies: ich treffe überhaupt nichts), dafür nutze ich das Reittier zur Ablenkung und galoppiere wie ein Irrer vor den feindlichen Linien hin und her. Und während die Gegner versuchen, mich zu treffen, rückt mein restliches Team vor. Auch die Steuerung fühlt sich prima an; man kann sich die Pferde wie etwas trägere Motorräder vorstellen, die dafür automatisch Mauern überspringen.

Und dann wären da ja auch noch die Sandstürme! In der Gamescom-Demo wechselt das Wetter tatsächlich dynamisch, mitten in der Mission kann ein Wüstenwind aufziehen, und die Sichtweite sinkt auf ein paar Meter. Im Rush-Modus nutze ich diesen Sichtschutz, um mich mit einem Panzer hin-

ter die feindlichen Linien zu schleichen und die blind herumwuselnden Gegner auszuknipsen oder für meine Teamkameraden zu markieren. Solche Momente machen Battlefield 1 für mich aus, und Sinai Desert beschert mir in der kurzen Anspielzeit auf der Gamescom jede Menge davon.



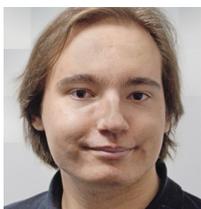
Die Karte Sinai Desert hat genügt, um Michael in den Bann von Battlefield 1 zu schlagen.

Gamescom 2016



DAS WAREN UNSERE HIGHLIGHTS

Auf der Gamescom gab es auch dieses Jahr einiges zu sehen, doch was hat uns am besten gefallen? Hier sind die persönlichen GC-Höhepunkte der GameStar-Redaktion. Von Redaktion GameStar



Maurice Weber
@Froody42

Dawn of War 3

Publisher: **Sega** Entwickler: **Relic** Termin: **2017**

Ein erhebender Moment: Nach all den Jahren des Wartens, Hoffens und Bangens schlug auf der Gamescom endlich wieder die Stunde der Blood Ravens. Es gab eine komplette Kampagnenmission von Dawn of War 3 zu spielen. Und ich war sofort wieder Feuer und Flamme! Die Schlachten sind fast dreimal so groß wie im zweiten Teil, brachial inszeniert und spielen sich richtig klasse. Ich pflügte mit dem riesigen Imperial Knight durch die ketzerischen Eldar-Horden, zerpfückte ihre Reihen mit Raketensalven und aus dem Orbit schmettern Verstärkungskapseln und verheerende Laserschläge aufs Schlachtfeld – das ist der Stoff, aus dem spektaku-

läre Echtzeitstrategie gemacht ist! Doch auch wenn der dritte Teil viele Tugenden des ersten Dawn of War wiederaufleben lässt, schöpft er für meinen Geschmack noch nicht ganz aus dem Vollen. Gerade Forschung und Einheitenupgrades fühlen sich etwas zu stark zusammengestrichen an, nur noch die Space Marines und Land Speeder können mit zusätzlicher Ausrüstung wie Plasma-Waffen verbessert werden. Die Entwickler wollen, dass reguläre Einheiten eher einzelne, sehr klare Rollen auf dem Schlachtfeld erfüllen, während die Elite-Einheiten mit vielfältigen Fähigkeiten glänzen und dem Spieler damit auch mehr Aufmerksamkeit abverlangen. Was auch sinnvoll ist und funktioniert, aber für mich war beim Spielen doch noch etwas Komplexitätsspielraum nach oben. Allerdings will Relic auch noch

mit weiteren Aufwertungen experimentieren, die neue Kampftricks freischalten. Trotzdem hatte ich aber bereits jetzt enorm viel Spaß und kann es kaum erwarten, mich das nächste Mal in die Schlacht zu stürzen.



Maurice findet Dawn of War 3 schon großartig, es darf aber gerne noch besser werden.



Markus Schwerdtel
@kargbier

For Honor

Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal** Termin: **14.2.2017**

Ja, ich weiß: eine langweilige Wahl. Aber beim Anspielen von For Honor hatte ich nun mal einen Höllenspaß. Vielleicht liegt es daran, dass ich das Ding zum ersten Mal selber in den Händen hatte und sich das Kampfsystem für mich schön frisch anfühlt. Vielleicht ist auch die wirklich fette Inszenierung verantwortlich, denn in der Gamescom-Version krachte und schepperte es ordentlich. Der brachial durchinszenierte Singleplayer-Level erinnerte tatsächlich an die besten Call-of-Duty-Levels, so muss das sein. Die 15 Minuten Anspielen haben mich jedenfalls schwer beeindruckt zurückgelassen. Allerdings hatte ich nach der Viertelstunde auch das Gefühl, For Honor schon zu »kennen«, so als hätte ich bereits alles Wichtige gesehen. Darauf angesprochen haben mir jedoch die Ubisoft-Leute versichert, dass da noch ganz, ganz viel Neues kommt. Ob sie recht haben, sehen wir ja dann im Februar 2017.



Ritter vs. Wikinger vs. Samurai – wäre ein klasse Trashfilm, war aber auch Markus' Messe-Highlight.



Heiko Klinge
@HeikosKlinge

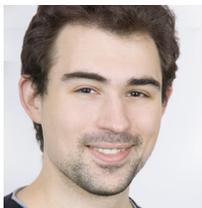
Star Citizen

Publisher: **Cloud Imperium Games** Entwickler: **Cloud Imperium Games** Termin: **2017**

Ich wage nach wie vor keine Prognose, ob und in welcher Form das Megaprojekt von Chris Roberts irgendwann einmal wirklich fertig wird. Aber ich kann definitiv sagen, dass mich kaum eine Messepräsentation in meinen 17 Jahren als Spielejournalist so sehr beeindruckt hat wie die von Star Citizen. Klar, es ist in erster Linie eine Technologiedemo, aber eben eine enorm faszinierende. Fließend vom Weltall auf die Planetenoberfläche zu fliegen, dort in einer gigantischen Bergbaustation zu landen, die ich komplett zu Fuß erforschen kann. Das alles gemeinsam mit anderen Spielern und in einer bis dato nie gesehenen Detailverliebtheit erleben – der Wahnsinn. Natürlich gibt es noch tausende Fragezeichen. Und über allem steht die Frage, ob das in der Praxis auch wirklich Spaß macht. Aber Fakt ist, dass kaum ein Spiel seine Fans so sehr fasziniert wie Star Citizen – die Jubelstürme während der Fanevent-Demo sprechen Bände. Und ich finde es großartig, dass Spiele bei aller berechtigten Skepsis noch so eine Begeisterung auslösen können.



Heiko kann es kaum erwarten, dass Star Citizen endlich fertig wird. Es wird doch fertig, oder?



Dimitry Halley
@dimi_halley

Die Retro-Area!

Eigentlich müsste ich mir als Spieleredakteur wahrscheinlich irgendein neues Spiel rauspicken, aber am meisten Spaß hatte ich in der grandiosen Retro-Halle. Keine acht Stunden anstehen für Battlefield 1, stattdessen mit richtig coolen Leuten ein paar gepflegte Runden Street Fighter 2 zocken – mir persönlich ging da das Herz auf. Es gab Vitrienen voll mit alten Konsolen, Klassikern, Controllern, besonders beeindruckt hat mich beispielsweise die riesige Turrican-Sammlung mit allen möglichen Portierungen. Kollegin Ann-Kathrin entdeckte hingegen ihr Lieblingsspiel aus der Kindheit wieder (Jazz Jackrabbit). Ich habe währenddessen meine Zeit im Multiplayer von Daytona USA verbracht, denn Arcade-Automaten gab's ebenfalls. Und das Highlight im Highlight: Auf der Messe wurden auch diverse Neuentwicklungen für C64 und Co. vorgestellt, also echte neue Spiele, die von Liebhabern aktuell für die verstaubte Hardware entwickelt werden. Ich find's klasse, dass all diese Meilensteine mit so viel Enthusiasmus am Leben gehalten werden.



Je größer die Pixel, desto glücklicher unser Dimi: Die Retro-Halle hat es ihm angetan.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Resident Evil 7: Biohazard

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

»Aaaaaaaah!« fasst meine Erfahrung mit der VR-Demo zu Resident Evil 7 gut zusammen. Ja, ich habe geschrien. Und nein, ich bereue es nicht. Denn die Demo zeigt, wie genial Horror in Kombination mit VR sein kann. Schon seit den ersten Oculus-Devkits verfolge ich die Entwicklung von VR gespannt und ringe mit mir selbst, wann ich endlich zugreifen soll. Eigentlich will ich klug sein und warten, bis die Technik ausgereift ist und es eine größere Auswahl von Spielen gibt, aber Resident Evil 7 hat meinem vernünftigen Ich ordentlich eine verpasst: Das ganze Spiel in der virtuellen Realität zu erleben, wäre es mir wert, inklusive Herzinfarkt. Und das, obwohl ich in der Demo eigentlich nur auf einen Stuhl gefesselt bin und mich nicht einmal bewegen kann. Oder gerade deshalb? Als eine Zombiefrau den Raum betritt, mich mit einem Messer bedroht und ihre blutigen Hände über meine Augen legt, läuft es mir jedenfalls eiskalt den Rücken herunter, panisch drehe ich meinen Kopf, versuche zurückzuweichen, aber es gibt kein Entkommen. Selbst jetzt denke ich schauernd an den Moment zurück. So intensiv habe ich noch kein Spiel erlebt.



Die VR-Erfahrung von Resident Evil 7 war Elena fast schon ein wenig zu viel des Guten.