

Redaktionsausblick

FREUSPIELE 2019

Entgegen anderslautenden Unterstellungen sind wir Spielejournalisten kein übel gelaunter Haufen verbitterter Miesepeter, die nur Rumgranteln können (außer Kollege Peter natürlich). Nein, wir sind durchaus zu gespannter Erwartung und Vorfreude fähig. Zum Beispiel auf diese Spiele des Jahres 2019.



Rebel Galaxy Outlaw

Genre: **Weltraum-Action** Entwickler: **Double Damage** Termin: **1. Quartal 2019**

Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Es gibt schon jetzt viele Spiele, auf die ich mich 2019 freue. Am wenigsten erwarten kann ich aber tatsächlich ein eher unbekanntes Indie-Spiel, nämlich Rebel Galaxy Outlaw. Als jemand, der Hunderte Stunden in Titel wie Elite, Privateer 2, X-Wing, Tie Fighter, Freelancer und zuletzt Darkstar One versenkt hat, drückt Rebel Galaxy Outlaw bei mir einfach genau die richtigen Knöpfe. Ein frei erkundbares Universum, in dem ich mich als Schmuggler oder Söldner verdingen kann, knackige Dogfights gegen andere Raumjäger oder Großkampfschiffe, dazu eine interessant klingende Story. Das alles sieht für ein Indie-Spiel dann auch noch zum Anbeißen gut aus! Dass die Entwickler meine hohen Erwartungen erfüllen können, haben sie bereits mit dem Vorgänger angedeutet. Wer weiß: Sollte Rebel Galaxy Outlaw nicht nur meine Erwartungen erfüllen, sondern auch kommerziell abheben, könnte das vielleicht sogar das längst überfällige Comeback der klassischen Weltraum-Actionsimulation einläuten.

Nils Raetting
@nraettig

Da ich nicht mehr oft zum Zocken komme und wenn dann meistens doch wieder in League of Legends lande, gibt es nicht viele Titel, auf die ich mich besonders freuen würde. The Division 2 ist aber ein möglicher Kandidat. Der zweite Teil wird zwar vermutlich immer noch viele Probleme aus dem Vorgänger mit sich schleppen. Kurzweilige, durchaus unterhaltsame Koop-Shooter-Action sollte es aber wieder genug geben – und das endlich nicht mehr nur in verschneiten Häuserschluchten! Außerdem freue ich mich 2019 auf neue Hardware von AMD, genauer gesagt auf die Ryzen-3000-CPU's. Noch wissen wir zwar nicht sicher, wie die technischen Eckdaten genau aussehen werden. Es spricht aber einiges dafür, dass AMD den ohnehin überschaubaren Abstand zu Intel in Sachen Single-Core- und Spiele-Leistung weiter verkürzen kann. Und als neutraler Beobachter freut es mich einfach, wenn ein ehemaliger Quasi-Monopolist endlich wieder so richtig Gegenwind bekommt.

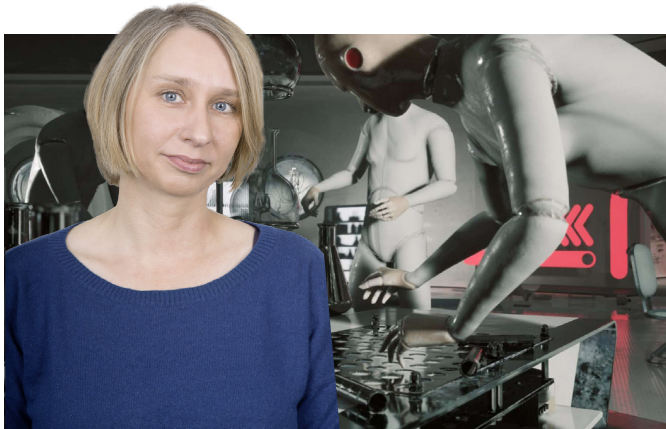


The Division 2

Genre: **Online-Rollenspiel** Entwickler: **Massive Entertainment** Termin: **15.3.2019**

Petra Schmitz
@flausensieb

Ich freu mich ja zuerst auf Desperados 3, aber in die Richtung muss und will ich mir zunächst eine kritische Distanz bewahren, immerhin will ich das Ding im Idealfall selbst testen. Also weg mit dir Desperados 3, mach bitte Platz für diesen Irrsinn aus Russland. Na gut, richtig viel weiß man noch nicht über Atomic Heart, es gibt bisher lediglich einige (und in gebrochenem Englisch verfasste) Beschreibungen über eine alternative Realität und meine Rolle als KGB-Offizier. Aber der erste Trailer hat mich aus den Schuhen gehoben. Das war beim Schauen ein bisschen, wie den ersten Trailer zu Stalker zu sehen. Natürlich beschlichen mich auch erste Zweifel. Wegen Stalkers Geschichte. Aber das auch weggeschoben, bleibt vor allem eine große Faszination für diese verrückte Welt, die mir Mundfish so unvermittelt vor die Füße geworfen hat. Eine Mischung aus Tim-Burton-Film, Silent Hill, Bioshock, Fallout und Myst irgendwie. Und dann auch wieder ganz anders. So anders, wie man es sich im Zeitalter der wiedererstarkten Militär-Shooter eigentlich nur wünschen kann.



Atomic Heart

Genre: **Ego-Shooter** Entwickler: **Mundfish** Termin: **2019**

Markus Schwerdtel
@kargbier

Ich freue mich neben Red Dead Redemption 2 für den PC (haha) auf das neue Die Siedler. Ja klar, Anno 1800 wird komple-

xer, und die Siedler müssen nach den letzten Teilen erst mal beweisen, dass sie es noch können. Aber für mich haben die knuffigen Mittelalter-Siedlungen einfach mehr Charme als die rauchenden Schlote der Industrialisierung – Fließbandarbeit habe ich im Alltag schließlich schon genug. Natürlich kann bei den Siedlern noch jede Menge schiefgehen. Was, wenn es nicht gelingt, den alten Zauber wieder einzufangen? Wenn die Nostalgie nicht zündet? Oder wenn man vor lauter Eifer, es alten Fans wie mir recht zu machen, die Innovation vergisst? Oder wenn es schlicht langweilig wird? Obwohl, das glaube ich nicht, dafür sind hier zu viele Profis involviert, allen voran Siedler-Papa Volker Wertich. Die Siedler wird mein Chipstüten-Spiel 2019. Also ein Titel, bei dem man gemütlich mit der rechten Hand spielen kann, während die andere nach Knabbereien fischt.



Die Siedler

Genre: **Aufbaustrategie** Entwickler: **Blue Byte** Termin: **3. Quartal 2019**



Star Citizen: Squadron 42

Genre: **Weltraum-Action** Entwickler: **Cloud Imperium Games** Termin: **2019**

Michael Graf
@greulich

Okay, bringen wir's hinter uns: Squadron 42. Ja, ich würde mich wie ein Maniac (höhö) über die Singleplayer-Kampagne von Star Citizen freuen.

Oder zumindest über die erste Episode. Oder zumindest über die erste Mission! Oder zumindest über irgendwas Spielbares, Chris Roberts! Jede Präsentation, jeder Trailer dieser Kampagne sieht so! gut! aus, nur damit es hinterher wieder heißt: dauert noch. Schon klar, Roberts ist Perfektionist und wird Squadron 42 erst durchwinken, wenn sich das komplette All in den Stiefelspitzen der Piloten spiegelt. Aber irgendwann muss das fertig werden. Zumindest die erste Episode. Zumindest die erste Mission. Nein? Okay, dann spiele ich erst mal Rebel Galaxy Outlaw. Oder ... Moment, kommt Bethesda's Starfield schon nächstes Jahr? Dann das! Bin sehr gespannt! (Disclaimer: Dieser Text entstand, bevor Roberts den Betastart von Squadron 42 für die zweite Jahreshälfte 2020 angekündigt hat. Aus Trotz bleibe ich aber dabei: Ich will das haben!)

Dimitry Halley
@dimi_halley

Nach dem zweiten Medieval habe ich für sehr viele Jahre eine Total-War-Pause eingelegt, die erst 2018 ein Ende fand. Ich zockte fleißig Total War: Warhammer. Zu 100 Prozent ging mein Herz aber nicht in den rauen Wäldern Reiklands auf. Fantasy-Kreaturen sind cool, keine Frage, aber Three Kingdoms dürfte mich 2019 mit seinem historischen China-Szenario deutlich mehr begeistern. Das liegt zum einen daran, dass ich ein kleiner Geschichts-Geek bin, zum anderen aber auch ganz konkret an dieser faszinierenden Epoche. Die Zeit der drei Reiche gehört zu den kulturell einflussreichsten Szenarien Chinas, die Charaktere werden seit Jahren in Dynasty Warriors, Romance of the Three Kingdoms und anderen Asia-Spielen ins Rampenlicht gerückt. Nur reden wir bei Musou-Titeln eben von recht ... speziellen Spielen. Ich freue mich einfach, dass jetzt auch ein Total War die Reise in die chinesische Antike wagt. Und werde ab Tag 1 Maurice zwingen, mit mir im Koop Cao Cao zu bekämpfen.



Total War: Three Kingdoms

Genre: **Strategie** Entwickler: **Creative Assembly** Termin: **7.3.2019**



The Surge 2

Genre: **Action-Rollenspiel** Entwickler: **Deck 13** Termin: **2019**

Christian Fritz Schneider
@GrummelFritz

Da hat mir der Chef doch glatt mein Spiel geklaut. Aber nicht so wild, es gibt für mich auch noch The Surge 2.

Dessen Vorgänger hat mich so positiv überrascht, dass es mir das ganze Genre der Souls-Spiele schmackhafter gemacht hat. The Surge 2 entfernt sich zwar nicht sehr weit vom Original, doch mir würden ein paar kleine Anpassungen und vor allem neue Gebiete und Gegner völlig reichen. Und genau das hat Deck 13 für das Actionspiel angekündigt. Statt der Industrieanlage der fiktiven Techfirma Creo geht es diesmal in eine Stadt, die unter Quarantäne steht. Außerdem baut sich jeder Spieler seine Figur diesmal selbst, ich hoffe trotzdem auf ein Wiedersehen mit Warren, dem Protagonisten des ersten Surge-Spiels. Auch, dass die Story diesmal etwas mehr im Mittelpunkt stehen und deutlicher erzählt werden soll, klingt für mich gut, immerhin sind Deck 13 doch gute Geschichtenerzähler – warum also nicht auf alte Stärken bauen.