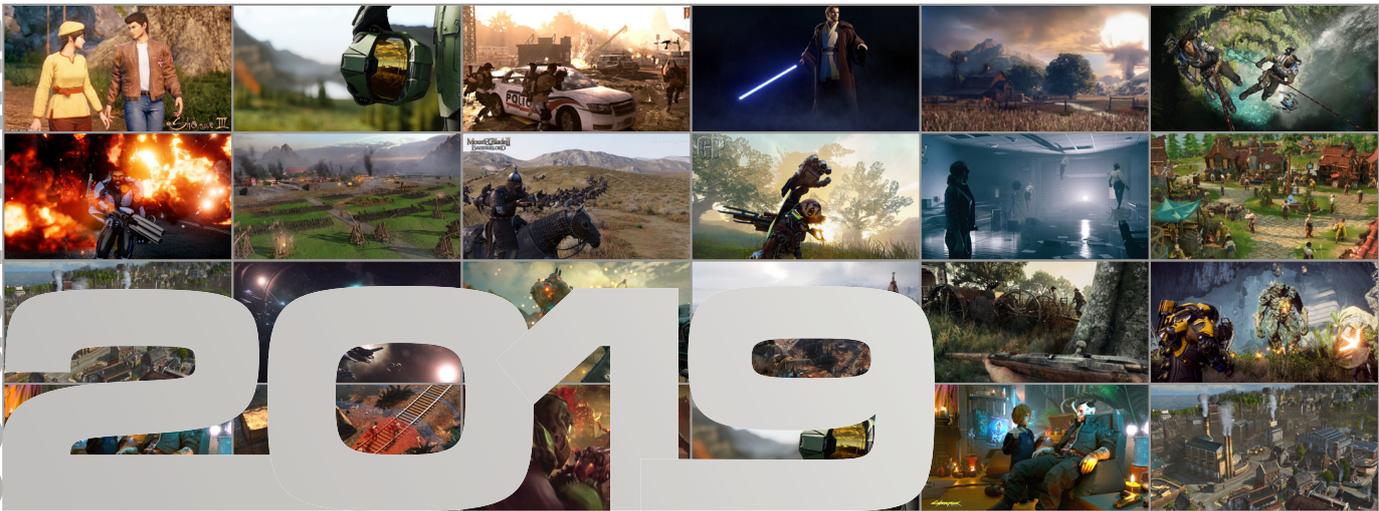


SO GUT WIRD



Der Vorteil, wenn Publisher aus Angst vor Red Dead Redemption 2 ihre Spiele ins nächste Jahr verschieben: 2019 ist voller Hits! Hier sind die 20 heißesten Kandidaten.

Von Petra Schmitz, Kai Schmidt, Dimitry Halley und Markus Schwerdtel

Nein, natürlich wissen wir nicht mit Sicherheit, ob diverse Publisher aus Furcht vor dem Rockstar-Western ihre Titel aus dem Herbst 2018 ins nächste Jahr geschoben haben. Aber auffällig war es schon, wie rund um die Bekanntgabe des Releasedatums von Red Dead Redemption 2 plötzlich Verspätungsmeldungen auftauchten. Egal ob The Division 2, Biomutant, Crackdown 3, Metro: Exodus oder Rage 2 – eine ganze Reihe von eigentlich für 2018 geplanten Titeln kommt nun im Frühjahr 2019. Wir gehen mal

davon aus, dass diese Verschiebungen den Spielen guttun – mehr Entwicklungszeit hat schließlich noch nie geschadet!

Harter Frühling

Ohnehin haben wir nächstes Jahr jede Menge zu tun, unsere Spieledatenbank auf GameStar.de listet für 2019 stolze 455 Titel auf. Und das sind nur die, von denen wir jetzt schon wissen. Vor allem der 22. Februar wird ein harter Tag, denn da sollen Biowares Anthem und Metro: Exodus erscheinen.

Und ein paar Tage später am 26.2. dann Anno 1800 und Dirt Rally 2.0, die wir hoffentlich durch haben, wenn dann am 7.3. Total War: Three Kingdoms und am 15.3. The Division 2 erscheinen. Puh! Damit ihr wisst, für welche Spiele es sich lohnt, Zeit und Geld zu investieren, stellen wir hier die (vielleicht) 20 besten Titel des Jahres 2019 vor. Auf ein Fazit oder eine Einschätzung für die Spiele verzichten wir in diesem Artikel, es handelt sich schließlich durchweg um vielversprechende Hochkaräter.

ANNO 1800

ANNO 1800 ANNO 1800 ANNO 1800 ANNO 1800

Genre: **Aufbau-Strategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Blue Byte** Termin: **26.2.2019**

Entwickler Blue Byte schickt uns in Anno 1800 ins Zeitalter der Industrialisierung. Und weil Fabriken nun mal viel Platz brauchen, werden die Inselwelten mit 1600x1600 Feldern die größten der gesamten Anno-Historie. Dazu passt, dass die Macher mit mehreren Arbeitertypen und Fachkräften den Komplexitätsgrad erhöhen. Wichtig für gnadenlose Industriearbete: Wer seine Unterta... äh, Angestellten in 12-Stunden-Schichten schuftet schickt, erhöht zwar kurzfristig die Produktivität, schürt aber zugleich Streiklust und Widerstand.

Satt und glücklich

Was es in Anno 1800 jedoch nicht mehr gibt, ist der direkte Zusammenhang zwischen Bürgerzufriedenheit und Stufenaufstiegen, wie man ihn aus früheren Serienteilen kennt. Bedürfnisse und Zufriedenheit sind jetzt nämlich getrennt und werden durch unterschiedliche Güter bedient. Mit Essen und Kleidung sind die Leute zufrieden und steigen in der Stufe auf. Richtig glücklich sind sie aber nur, wenn es auch Alkohol zu trinken gibt. Schnaps ist folglich kein Grundbedürfnis, aber wie im echten Leben eben auch nice to have.

Sendungsverfolgung

Anno-Veteranen freuen sich über die Rückkehr »echter« Warentransporte, Güter werden wie in den anderen historischen Serienteilen tatsächlich von A nach B gekarrt. Das ist nicht nur deutlich idyllischer als auf Zahlen in Menüs zu starren, sondern macht dem Spieler zugleich klar, dass er auf lange Wege und Transportgeschwindigkeit achten muss. Effizientes Planen zahlt sich nämlich aus, wenn man unnötige Verzögerungen und vor allem Kosten vermeiden will. Das gilt erst recht für teure Transportwege wie die Eisenbahn, mit der größere Entfernungen überbrückt werden. Und weil Anno traditionell in einer Inselwelt stattfindet, gibt es natürlich auch Schiffe, mit denen wir Waren hin und her fahren bzw. von KI-Geschäftsfreunden abholen. Wer mag, legt per Editor komplexe Handelsrouten an. Oder verlässt sich auf die kostenpflichtigen Charterrouten, die automatisch abgefahren werden. Wir hoffen jedenfalls, dass Ubisoft die Bedürfnisse von Blue Byte befriedigt, damit das Studio ordentlich produktiv ist und Anno 1800 rechtzeitig fertig wird.



Wer rauchende Schloten sehen will, der sorgt in seiner Siedlung mal lieber für zufriedene und damit fleißige Bürger.

ANTHEM

ANTHEM ANTHEM ANTHEM ANTHEM ANTHEM

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware** Termin: **22.2.2019**

Kollege Weber, der den kreativen Bankrott von Bioware ja bereits mit Mass Effect proklamiert hat, wird mit Anthem noch weniger Freude haben. Anthem orientiert sich im Aufbau nämlich sehr deutlich an Destiny, The Division oder gar Warframe, dem Free2Play-Hit von Digital Extremes – nur dass die Warframes in Anthem als Javelins (Speere) bezeichnet werden.

Vier Freunde

Doch genug mit den ewig Gestrigen und ihren Befindlichkeiten. Anthem setzt tatsächlich auf Koop, aber auch Solisten sollen auf ihre Kosten kommen. Allerdings lässt sich die wunderschöne und extrem



Mit bis zu drei weiteren Spielern erkunden wir die Welt von Anthem und legen uns teils mit haushohen Gegnern an.

gefährliche Spielwelt am besten zu viert erkunden. Schon allein deswegen, weil man mit Partnern mächtige Kombo-Attacken auf Riesenspinnen und ähnliche Ungetüme fahren kann.

Vieles, sehr vieles in Anthem erinnert an Destiny. Das beginnt mit der Begleiter-KI Owen, die stark an den Geist aus Bungies Koop-Sause gemahnt. Das geht weiter beim Welt-Layout mit seinen speziellen Herausforderungsorten. Und das endet beim Loot, Anthem will uns mit legendären Gegenständen locken, die besonders mächtig sind.

Speere gleich Klassen

Die Javelins richten sich an unterschiedliche Spielstile wie Tank, Sniper oder ... Magier. Der Anzug namens Storm macht etwa in Elektroattacken aus der Distanz, hält dafür aber kaum was aus. Allerdings lassen sich die Anzüge auch immer ein Stückweit individualisieren. Sowohl in der Bewaffnung als auch im Aussehen natürlich. Das passiert in unserer mobilen Basis, einem großen Walker, in dem auch diverse NPCs leben. Mit denen sprechen wir übrigens nicht in Schulterperspektive, sondern in Ego-Ansicht.

Und was ist mit der Handlung?

Noch spannend, weil großteilig unbekannt: die Story von Anthem. Drew Karpysyn, der Autor von Mass Effect, war kurzfristig für Anthem wieder Teil des Bioware-Teams, hat die Firma aber bereits im März 2018 abermals verlassen, um sich erneut auf Romane zu konzentrieren. Wir rechnen für Anthem sicherlich nicht mit einer ähnlich bewegenden Story wie der vom ersten Mass Effect, aber ein bisschen mehr als in Destiny darf's dann bitte schon sein.

BIOMUTANT

BIOMUTANT BIOMUTANT BIOMUTANT BIOMUTANT

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Experiment 101** Termin: **2. Quartal 2019**

Mutanten sind eigentlich immer die Bösen, die wir besiegen müssen, um die Welt zu retten – naja, wenn es sich nicht gerade um vier Schildkröten handelt. Das haben wir mittlerweile aus unzähligen Action-, Horror- und Rollenspielen gelernt, die meist in postapokalyptischen Zukunftsszenarien angesiedelt sind. Doch in Biomutant ist die unerwartet flauschige, ein wenig an Rocket Raccoon erinnernde Mischung aus Katze, Waschbär und Kampfkunst die einzige Hoffnung einer sterbenden Welt, das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse wiederherzustellen. Wie genau unser Biomutant im Detail aussieht, legen wir vor dem Spiel per Editor fest. Durch seine Themen ist Biomutant zudem brandaktuell: Ihr müsst den Baum des Lebens heilen, der die zunehmende Umweltverschmutzung aufhalten kann, und ganz nebenbei sollt ihr sechs Völker im Frieden vereinen. Wahlweise pfeift ihr aber auch auf die Rettung des Baums und schwingt euch zum alleinigen Herrscher der Völker auf. Die Wahl zwischen guter oder böser Gesinnung liegt ganz bei euch.

Kung-Fu-Katzenwaschbär

Biomutant ist das erste größere Werk des schwedischen Entwicklers Experiment 101, hinter dem ein früherer Avalanche-Mitarbeiter steht: Stefan Ljungqvist war bei den Just-Cause-Machern Art Director sowie Game Director und arbeitete in Schlüsselpositionen an Mad Max und Just Cause. Entsprechend geht es in den Martial-Arts-Kämpfen gut zur Sache, und auch die Spielwelt steckt voller Überraschungen und cooler Mechaniken – beispielsweise müsst ihr mithilfe von »Seifenblasen« Abgründe überwinden oder auf Seilen balancieren. Experiment 101 bemüht sogar den mutigen Vergleich

zum Nintendo-Kracher The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Den ebenfalls mutierten Gegnern zieht euer Katzenwaschbär mit Martial-Arts und Schusswaffen die Ohren lang. Für die Knarren gibt's sogar eine Spezialmunition, die uns ziemlich an Oddworld: Strangers Vergeltung erinnert: flauschige Lebewesen, die zuweilen als Kugelsatz erhalten müssen. Das klingt alles wirklich fantastisch, doch ob das fertige Spiel (mit dem mild ungelungenen Namen) um den schlagkräftigen Katzenwaschbären halten kann, was die Entwickler vollmundig versprechen, wird sich erst noch zeigen müssen.



Euer Biomutant lässt sich im Spielverlauf immer weiter verbessern.

CONTROL

CONTROL CONTROL CONTROL CONTROL

Genre: **Action** Publisher: **505 Games** Entwickler: **Remedy** Termin: **2019**

Das Klischee will es, dass die Menschen im kalten Finnland den ganzen Tag in der Sauna sitzen und sich dort Geschichten über Gott und die Welt erzählen. Vielleicht hat sich das finnische Studio Remedy deshalb auf Spiele mit großem Story-Anteil spezialisiert, wenn auch immer mit jeder Menge Action angereichert. Egal ob die beiden Gangsterdramen Max Payne 1+2, das Horror-Actionspiel Alan Wake oder der Serien-Crossover Quantum Break, jeder dieser Titel würde genauso gut als Film oder TV-Serie funktionieren. Control geht dagegen neue Wege: Als die junge Agentin Jesse Faden erkunden wir für



Jesse Faden lässt mit ihren Telekinese-Fähigkeiten die Puppen tanzen.

das Federal Bureau of Control (FBC) das sogenannte Älteste Haus, ein mysteriöses Gebäude, das aufgrund irgendwelcher Dimensions-tricks innen deutlich größer ist als außen. Blöd nur, dass uns dabei das dämonische Wesen Hiss im Weg steht, das die Bewohner des Hauses vereinnahmt hat und uns auch immer wieder Schattenwesen vor die Nase setzt. Dazu kommen irre Physiktricks, nichts ist im Ältesten Haus so, wie es auf den ersten Blick scheint. Wir kämpfen also gegen Dämonen, besessene Menschen und nicht zuletzt gegen komplett auf den Kopf gestellte Naturgesetze.

Psychotricks vs. Dämonen

Ein Glück, dass Jesse neben ihrer Spezialpistole mit abwechslungsreichen Schussmodi (Schrotflinte, Scharfschützengewehr etc.) auch diverse Fähigkeiten wie Telekinese oder Schweben zu ihren Talenten zählen kann. Damit wehrt sie sich nicht nur gegen die Besessenen, sondern erschließt sich durch Fertigkeitenausbau auch immer neue Wege im Haus. Bei ersten Anspielsessions hat das schon super funktioniert, wir sind aber gespannt, wie sich dieses eher nonlineare Konzept mit der Storylastigkeit typischer Remedy-Titel verträgt.

Story vs. Freiheit

Die Geschichte von Control wird durch Erzählungen und Aufträge von im Alten Haus lebenden NPCs vorangetrieben, auf die Jesse immer wieder trifft. Zudem soll das verrückte Haus selbst durch Audioaufnahmen seine eigene Geschichte erzählen. Wir sind gespannt, ob Remedy es schafft, all diese einzeln vielversprechenden Elemente zu einem runden Spiel zusammenzuschrauben.

CRACKDOWN 3

CRACKDOWN 3 CRACKDOWN 3 CRACKDOWN 3

Genre: **Action** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Reagent/ Sumo Digital/ Ruffian Games** Termin: **15.2.2019**

Crackdown 3 ist die Fortsetzung der beiden ehemals indizierten Xbox-360-exklusiven Actionspiele um eine Gruppe von augmentierten Agenten, die wie Superhelden durch eine futuristische Metropole hüpfen, um Verbrecherbanden das Handwerk zu legen und dabei immer stärker zu werden. Am grundlegenden Spielprinzip ändert sich nichts. Noch immer kämpft ihr euch in der offenen Welt durch die unzähligen Handlanger der Verbrecherbosse, um den Kingpins schließlich im Bosskampf gegenüberzutreten. Im Lauf des Spiels erhaltet ihr zusätzliche Kräfte, die euch beispielsweise höher springen oder beim Landen Schockwellen auslösen lassen. Relativ spät in der Entwicklung stieß der charismatische Muskelmann Terry Crews (»The Expendables«) dazu. Er übernimmt in der Solokampagne die Rolle eures Commanders.

Unendliche Geschichte mit Ende

Ursprünglich bereits auf der E3 2014 als Xbox-Exklusivtitel angekündigt, hat Crackdown 3 eine lange und bewegte Geschichte hinter sich. Die

Entwicklung verläuft dreigeteilt: Während sich Crackdown-Erfinder Dave Jones' Studio Reagent um die generelle Spielmechanik kümmert, bastelt Sumo Digital an der Solokampagne, und bei Ruffian Games (Crackdown 2) entsteht der Multiplayer-Modus.

Krawall in den Wolken

Letzterer wurde bereits bei der Ankündigung als das Sahnehäubchen auf der Crackdown-Torte hervorgehoben. Dank Microsofts Cloud-Technologie Azure soll die Umgebung im Multiplayer komplett zerstörbar sein, und die Hochhäuser der Zukunftsmetropole, in der

Crackdown 3 spielt, sollen physikalisch korrekt in sich zusammenstürzen. Nach einer schier endlosen Odyssee mit mehreren Terminankündigungen und postwendend folgenden Verschiebungen soll das Spiel im Februar 2019 endlich erscheinen. Und zwar dank Microsofts Play-Anywhere-Programm nicht nur auf der Xbox One, sondern auch auf dem PC.



Die Verbrecherjagd ist in Crackdown 3 eine explosive Sache.



PCZentrum empfiehlt Windows  Windows 10



KONFIGURIEREN SIE GAMING-DESKTOP-PCS & -LAPTOPS

KONFIGURIEREN SIE IHR SYSTEM AUF
WWW.PCZENTRUM.DE

ERHALTEN SIE BEI ONLINE-BESTELLUNG MIT DIESEM
CODE EINEN RABATT VON 15€ AUF IHRE BESTELLUNG:

GMS18

069 5050 2555

DESPERADOS 3

Genre: **Echtzeittaktik** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Mimimi** Termin: **2019**



Im Wilden Westen von Desperados 3 wird auch mit Schrotflinten geballert, die gleich mehrere Gegner auf einmal fällen können.

Es gibt Spiele, auf die freut man sich aus gleich mehreren Gründen. Zunächst einmal wegen des wahrscheinlich tollen Gameplays. Und dass das bei Desperados 3 eine runde Sache wird, ist so unwahrscheinlich nicht. Immerhin haben Mimimi Productions mit Shadow Tactics: Blades of the Shogun bewiesen, dass sie Echtzeittaktik nicht nur irgendwie so ein bisschen können, sondern regelrecht beherrschen. Bei Desperados 3 freuen sich Kenner der Serie aber auch schlicht auf ein Wiedersehen, auf das sie schon viel zu lange warten mussten. Der letzte Kontakt mit dem Westernhelden Cooper und seiner Bande fand immerhin 2007 mit Helldorado, einer Art inoffiziellen Fortsetzung von Desperados 2, statt.

DIE SIEDLER

Genre: **Aufbaustrategie** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Blue Byte** Termin: **2019**

Wandern bildet den Charakter, heißt es. Und sorgt offenbar auch für gute Ideen, denn der Siedler-Erfinder Volker Wertich ist leidenschaftlicher (Berg-)Wanderer und ganz nebenbei für eine der erfolgreichsten Strategiespielserien verantwortlich. Begleitet hat Volker Die Siedler aber nur bis Teil 3, dem nicht ganz besten Serienableger (siehe Seite 60). Für die schlicht Die Siedler genannte Neuauflage hat Wertich die Wanderstiefel beiseite gestellt – ein Glücksfall! Denn der Reboot der Reihe setzt auf bewährte Tugenden, wie wir sie von früher kennen. So gibt es jetzt zum Beispiel wieder klassische



Das Ziel eines jeden Siedler-Spielers wird auch im neuesten Serienteil ein funktionierender Wirtschaftskreislauf sein.

Vor den Vorgängern

Desperados 3 spielt zeitlich noch vor den Vorgängern. Das ist ein cooler Kniff, der Fans und Serieneinsteiger gleichermaßen abholt. Hauptfigur ist wieder der Kopfgeldjäger John Cooper, der eine Gruppe höchst talentierter Menschen um sich schart. Die insgesamt fünf Helden sollen ... ja, was eigentlich? Über Handlungsdetails hat sich Mimimi noch nicht ausgelassen. Aber viele Mechaniken sind bereits bekannt. Die Entwickler orientieren sich zum einen an den ersten Desperados-Teilen (Kate O'Hara tritt wieder zu), aber auch an Shadow Tactics (Neuzugang Hector stellt Fallen auf und lockt Feinde hinein). Überdies sollen die Levels interaktiver als in Shadow Tactics werden. Wir haben bereits gesehen, welchen Eindruck Kirchglocken und Hausfassaden bei Gegnern lassen können. Und vollkommen neu: Mimimi wird neutrale Zonen in einige der Missionen einbauen. Also Gebiete, in denen sich die Helden frei und unbehelligt bewegen und Informationen einholen können.

Ein Auftrag

Desperados 3 entsteht als Auftragsarbeit, ist aber auch eine Herzensangelegenheit, weil viele Menschen bei Mimimi just mit Commandos oder eben Desperados aufgewachsen sind. Das haben wir bereits gemerkt, als wir uns Desperados 3 das erste Mal für unsere große Preview in der 09/18 angeschaut haben. Selbst Hand anlegen konnten wir damals nicht, das tun aber aktuell immer mal wieder Tester, die Mimimi unter anderem über Twitter (@MimimiProd) sucht. Wir werten das als Zeichen, dass der zunächst für Ende 2019 gedachte Release vielleicht schon früher ins Haus steht.

Warenkreisläufe (mit deutlich mehr Waren als früher) und natürlich Wegebau. Dazu kommen Gebäude-Upgrades und Technologiestufen. Das führt im Endeffekt zu deutlich realistischeren Städten als früher. Beim Anspielen einer frühen Version hatten wir deshalb schon viel Spaß beim Austüfteln der optimalen Siedlungslogistik.

Wer führt schon gerne Krieg?

Bereits aus Siedler 7 kennt man die unterschiedlichen Siegbedingungen. Wer auf Krawall gebürstet ist, strebt einen eher gewaltsamen Militärsieg an und schickt seinen Hauptmann Richtung Ziel, die Armee kämpft dort angekommen automatisch und erobert hoffentlich das angepeilte Gebiet. Weniger brutal sind die Arenakämpfe, dabei erobert unser siegreicher Champion hoffentlich die Herzen der gegnerischen Siedler, die dann zu uns überlaufen. Das funktioniert natürlich auch umgekehrt, es soll aber genug Zeit bleiben, Gegenmaßnahmen einzuleiten und die abtrünnigen Untertanen von der eigenen Großartigkeit zu überzeugen.

Viele Wege zum Sieg

Blue Byte plant noch eine Reihe weiterer Siegbedingungen, will die aber noch nicht verraten – schließlich ist bis zum Release noch etwas hin. Auf jeden Fall soll es möglich sein, die Partien auch durch gemütliches Siedeln zu gewinnen. Schließlich ist es genau das, was Siedler-Fans der ersten Stunde immer so an der Serie geliebt haben. Jetzt darf es sich Blue Byte nur nicht zu gemütlich machen, damit Die Siedler auch wirklich 2019 erscheint. Aber vermutlich macht der gute Volker da schon Druck, der will ja wieder raus zum Wandern.

DOOM ETERNAL

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **id Software** Termin: **2019**

Das Coole an Doom Eternal? Dass es noch weniger auf die Sinnhaftigkeit der Maps hustet als Doom von 2016 schon. Da war immerhin die Mars-Station noch ein bisschen so konstruiert, dass man sich (wenn auch unter großen Anstrengungen) vorstellen konnte, es sei eine ... nun, eine Station auf dem Mars. Die Höllenlevels haben sich dann in Gänze dem Gameplay untergeordnet. In Doom Eternal geht's mit unserem Marine (der keiner ist) auf die Erde. Und ja, wir freuen uns (Petra ganz besonders, die das hier zufälligerweise auch schreibt), dass unsere Prognose (Petras Prognose, um genau zu sein), Doom würde eine Fortsetzung bekommen, mit Eternal 2019 dann Wahrheit wird. Wir freuen uns aber noch mehr darüber, wie id Software die von Höllenkreaturen überrannte Erde entworfen hat. Das Leveldesign ist den Fähigkeiten des Helden hörig.

Enterhaken!

Unser Marine bekommt in Doom Eternal einen Enterhaken spendiert, den er an Rohre hängen kann, um sich über Abgründe zu schwingen. Oder um ihn an fliegende Cacodemons zu hängen. Dann zieht er sich in die Lüfte, um den Dämonen eine Ladung Schrot zwischen die Augäpfel zu drücken. Eternal wird in Sachen Tempo noch mal eine ganze Schippe drauflegen, nicht nur wegen des Enterhakens, sondern auch, weil wir nun mit Dashes schnell kurze Distanzen überwinden können, um für einen Glory Kill schnell näher an die Gegner zu kommen oder um feindlichen Attacken auszuweichen. Apropos Glory Kills: Die sind jetzt noch variantenreicher in den Animationen als vorher. Und überdies können wir jetzt vor allem große Gegner sichtbar in Einzelteile zerlegen.

Die Monster

Die Entwickler von id Software finden wohl Dark Souls ganz prima und haben eine der Mechaniken für Eternal adaptiert. Während wir munter Dämonen schnetzeln, können andere Spieler dabei mitmachen. Und zwar auf Dämonenseite. Ob wir höllischen Besuch bekommen wollen, entscheiden wir allerdings selbst. Das Feature lässt sich auch deaktivieren. Überdies soll's die üblichen Multiplayer-Modi geben – die wir allerdings wie schon beim »Hauptspiel« von 2016 nicht wirklich brauchen, wenn wir ehrlich sind.



Die Erde ist in Doom Eternal eigentlich nicht die Erde, sondern ein Spielplatz für die Fähigkeiten unseres Helden.

FAR CRY: NEW DAWN

Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montreal** Termin: **15.2.2019**

Gibt es im menschenleeren US-Bundesstaat Montana eigentlich strategische Ziele, die im Falle eines Atomkriegs bombardierungswürdig wären? Offenbar schon, denn genau das passiert in Far Cry: New Dawn. Rund 17 Jahre nachdem die Bomben gefallen sind, baltern wir uns durch die postnukleare Welt, die stark an Far Cry 5 erinnert – inklusive Sehenswürdigkeiten wie die Kirche des Sektenführers John Seed. Generell ist die Endzeitwelt von Far Cry: New Dawn aber deutlich bunter als etwa die von Fallout 76, es fehlen allerdings Mutanten oder Anomalien. Allerdings begrenzen radioaktiv verseuchte Gebiete die Karte, die etwas kleiner ist als die von Far Cry 5.



Die Karte von Far Cry: New Dawn recycelt Elemente von Far Cry 5, das von radioaktiver Strahlung begrenzte Gebiet ist aber etwas kleiner.

Verstrahlte Expeditionen

Ein paar Neuerungen sollen New Dawn vom direkten Vorgänger unterscheiden. So bauen wir zum Beispiel neue Waffen, etwa eine (mit Verbesserungen bis zu drei) Sägeblätter verschießende Armbrust. Natürlich soll es aber weiterhin Klassiker wie Schrotflinten, Scharfschützengewehre oder Maschinenpistolen geben. Vermutlich sind auch wieder lautlose Waffen für Schleichfreunde mit von der Partie. Modifikationen wie Zielfernrohre fallen diesmal allerdings weg. Spannende Neuerung: Die sogenannten Expeditionen führen uns in Gebiete außerhalb der Spielwelt, etwa an die Westküste oder einen Vergnügungspark. Dort sollen wir dann zum Beispiel den bösen Highwaymen einen Schatz klauen. Mit dabei sind Begleiter, die wir vor der Mission auswählen, zum Beispiel die nette Omi Nana mit ihrem schallgedämpften Scharfschützengewehr. Wer mag, nimmt auch Tiere wie einen Hund oder ein Wildschwein mit auf den Trip. Nach erfolgreichem Missionsabschluss bekommen die Begleiter Erfahrungspunkte und steigen im Level auf.

Eskalation!

Far Cry: New Dawn hält sich eng an die Ubisoft-Formel, beim Erobern eines Außenpostens haben wir jetzt allerdings die Wahl zwischen Einnehmen und Plündern. Bei Letzterem erobern die verfeindeten Highwaymen das Lager zurück und rüsten es mit besseren Verteidigungsanlagen aus – die nächste Eroberung wird für uns also deutlich schwerer. Die Entwickler nennen diese Spirale der Gewalt schlicht aber treffend »Eskalation«. Wir sind gespannt, wie sie für uns im Spieleralltag funktioniert.

GEARS 5

GEARS 5 GEAR 5
GEARS 5 GEAR 5
GEARS 5 GEAR 5
GEARS 5Genre: **Action** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **The Coalition** Termin: **2019**

Nach dem Teaser am Ende von Gears of War 4 war allen Fans eigentlich klar, dass eine Fortsetzung kommen muss. Und so werdet ihr in Gears 5, wie der verschlankte Titel nun lautet, losziehen, um das dunkle Geheimnis von Kait Diaz' Familie zu lüften. Kait wurde zusammen mit JD Fenix, dem Sohn des langjährigen Haupthelden Marcus Fenix, und Delmont Walker als neues Heldentrio eingeführt. Die Suche nach Kait's von den Locust verschleppter Mutter war der Mittelpunkt der Handlung in Gears of War 4, was aber nicht bedeutete, dass die Fenix-Familie in den Hintergrund gerückt wurde. Im Gegen-



Im Mittelpunkt von Gears 5 steht Kait Diaz, doch auch ihre Freunde JD und Del mischen ordentlich mit.

teil: Der bärbeißige Marcus durfte als NPC noch ordentlich mitmischen, und sein Nachwuchs machte am Kettensägen-MG eine ordentliche Figur. Zwar sind alle auch im fünften Teil wieder mit von der Partie, aber es scheint, als würde der Fokus nun deutlicher auf Kait gerückt. Kein Wunder, entpuppte sie sich doch in Gears 4 als überaus interessanter Charakter.

Eklige Egel

Außer einer kurzen Präsentation, die unsere Heldentruppe unter anderem in einen eisigen Winterwald entführt, ist noch nicht viel zu Gears 5 bekannt. Aus dem gezeigten Material wissen wir aber immerhin schon, dass die Robotergegner des Vorgängers wieder dabei sind – und eine neue Gefahr im Gepäck haben: In den kurzen offiziellen Clips winden sich Tentakel aus den Metallkörpern der DeeBee, und Kait bekommt es im Nahkampf mit einem mutierten Blutegel zu tun, der zu der im vierten Teil eingeführten Gegnergruppe »The Swarm« gehört. Die Biester fliegen ähnlich wie die Kryll im ersten Teil in Schwärmen durch die Gegend und stürzen sich auf ihre Opfer. Ob sie die Fähigkeit haben, die Kontrolle über Roboter zu übernehmen, was die Tentakel erklären würde, ist noch unklar. Menschliche Opfer scheinen jedoch von innen heraus zu zerbersten, wenn die Egel es in eine Körperöffnung schaffen. Ganz schön widerlich. Aber für Fans natürlich schön zu sehen, dass sich die Reihe trotz jugendlicherer (und weiblicherer) Hauptfiguren nicht vom gewohnten Härtegrad und Ekelfaktor verabschiedet. Die Gears-Serie bleibt auch beim fünften Teil blutige Unterhaltung für Erwachsene, die gern mit dem Kettensägenbajonett schleimige Monster zerlegen.

HALO: INFINITE

HALO: INFINITE HALO: INFINITE HALO: INFINITE
HALO: INFINITE HALO: INFINITEGenre: **Ego-Shooter** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **343 Industries** Termin: **2019**

Mit dem Ego-Shooter Halo: Infinite setzen Microsoft und Entwicklerstudio 343 Industries die Geschichte des grün gepanzerten Master Chief fort. Obwohl es der Titel zunächst nicht vermuten lässt, handelt es sich also um Halo 6. Ob hinter dem Titel die Angst vor immer größer werdenden Zahlen steht oder man einfach nur einen eleganten Titel wollte, ist nicht klar. Allerdings wäre es etwas ungeschickt, eine 6 durch »unendlich« zu ersetzen, um dem Image einer Endlosserie zu entgegen. Immerhin gibt es erfreuliche Neuerungen: Das Spiel basiert auf einer komplett neu entwickelten Engine, die auf den Namen SlipSpace hört und in Microsofts Ingame-Teaser bereits wundervolle Grafik zauberte. Die Engine erlaubt unter anderem deutlich bessere Effekte, detailliertere Texturen und größere Gebiete als die in Halo 5 verwendete Technologie.

Offene Ringwelt

Eins ist ganz klar: Der aktuelle Trend geht in allen Genres eindeutig zur offenen Spielwelt. Ob Halo: Infinite das erste Spiel der Reihe mit einer Open World sein wird, steht zwar noch nicht fest, völlig undenkbar ist es aber auch nicht. Zumal der erste und bislang einzige Trailer darauf hindeutet, dass der Schauplatz von Halo: Infinite wieder einer der titelgebenden Halo-Ringe sein wird, vermutlich Installation 07. Die Größe einer möglichen offenen Welt lässt sich so für die Entwickler zumindest auf relativ einfache Weise beschränken. Denkbar ist statt dem erfolgreichen Far-Cry-Modell eines völlig offenen Shooters aber auch der nicht minder beliebte Mix aus offener »Oberwelt« und linearen Unterabschnitten, in denen der Master Chief sich durch Missionen ballern würde.

Crafter-Chief? Nein, danke!

Allerdings hoffen wir, dass die Entwickler sich nicht an der Ubisoft-Formel orientieren. Den Chief auf Türme klettern und Ausrüstung craften zu lassen, würde einfach nicht zu der Figur passen. Bis Redaktionsschluss hatte Microsoft außer dem beeindruckenden Teaser noch keine weiteren Details zum Spiel enthüllt und suchte nach einer angemessenen Möglichkeit dazu. Ebenfalls noch nicht ganz klar ist, ob das Spiel tatsächlich 2019 erscheinen wird.



Außer einem grafisch beeindruckenden Teaser-Video gab es bisher nichts zum Spiel zu sehen.

SKILLER SGH3

STEREO GAMING HEADSET

sharkoon

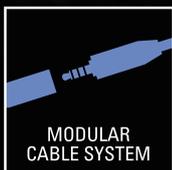
EIN HEADSET, VIELE KLÄNGE



EXTERNAL
USB
SOUND CARD
INCLUDED



INLINE
CONTROLLER



MODULAR
CABLE SYSTEM

- Professionelles Gaming Stereo Headset in geschlossener Bauweise
- Inklusive USB-Soundkarte SBI mit Hardware-Equalizer und Software mit Surround-Effekten
- Exzellenter Tragekomfort und Klang durch gepolsterten Kopfbügel und weiche Ohrpolster (ohrumschließend) mit 53 mm Treiber
- Perfekt auch im mobilen Einsatz durch abnehmbares, flexibles Mikrofon und modulares Kabelsystem
- Inline-Controller mit Mikrofon-Stummschaltung
- Kompatibel zu PCs, Notebooks, Smartphones und Playstation 4 sowie Xbox One

WEITERE INFOS:



www.sharkoon.de

HUNT: SHOWDOWN

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Crytek** Entwickler: **Crytek** Termin: **2019**

Das Ding wächst und gedeiht. Hunt: Showdown, Cryteks Team-Shooter, mausert sich in der Early-Access-Phase tatsächlich zu einer großartigen Alternative zu PUBG und Konsorten. Stichwort PUBG: Mit Update 4.0 soll bald auch eine echte Battle-Royale-Variante Eingang ins Spiel halten. Doch zu Quickplay gleich mehr.

Neue Map

Bei einem exklusiven Studiobesuch Ende 2017 sprach Crytek noch davon, es bei zunächst einer Map für Hunt: Showdown zu belassen. Mit dem Update 3.0 hat sich das allerdings geändert. Wir können nun auf zwei Karten auf Monster- und Spielerjagd gehen. Die Karte Lawson Delta hat laut Entwickleraussagen sehr von den Erkenntnissen der EA-Phase profitiert. Man hat für den Bau unter anderem Daten der ersten Map zu Rate gezogen: In welchen Gebieten fühlen sich die Spieler wohl, wo halten sie sich nur ungern auf?

Neben der neuen Karte sind inzwischen auch weitere Verfeinerungen und Inhalte (etwa neue Waffen-Upgrades) sowie ein neues Monster ins Spiel implementiert worden.

Hunt: Battle Royale

Quickplay, so der Name des neuen Spielmodus, soll nach aktueller Planung kurz vor oder nach Silvester eingebaut werden. Das Ding ist im Kern tatsächlich Battle Royale, allerdings mit ein paar Feinheiten. Jeder Spieler startet mit einem Tier-3-Hunter, Bossmonster gibt's nicht. Extraktionspunkte entfallen auch. Wir jagen insgesamt vier Hinweisen hinterher, sammeln derweil Waffen und schalten andere Spieler aus. Hat ein Hunter den vierten Hinweis gefunden, wird er in

einem Kreis mit 200 Metern Durchmesser eingeschlossen. Die noch lebenden anderen Spieler müssen den Finder nun ausschalten, während der stetig Punkte gutgeschrieben bekommt. Ist der Spieler erledigt, entsteht der Kreis um seinen Killer. Das geht so lange weiter, bis nur noch ein Hunter übrig ist.

Dieser Battle-Royale-Ansatz klingt mindestens cool. Hunt: Showdown ist jedenfalls auf dem richtigen Weg. Das haben nach einem kostenlosen Wochenende im August auch viele andere Menschen erkannt, da war der Titel in den Steam-Bestsellern.



Hunt: Showdown ist ein Spiel für Bedachte, die auch in heiklen Situationen einen kühlen Kopf bewahren und lauern können.

MOUNT & BLADE 2: BANNERLORD

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Taleworlds** Termin: **2019**

Vielleicht macht der Sonnenschein in Ankara chronisch optimistisch. Das würde erklären, wieso das dort ansässige Studio Taleworlds für ihr Epos Mount & Blade 2: Bannerlords an einem Release-Datum in 2019 festhält. Das gletscherschnelle Entwicklungstempo des Spiels (es wurde bereits 2012 angekündigt!) liegt möglicherweise am angepeilten Umfang. Wie schon im Vorgänger will Taleworlds eine realistische Mittelalter-Sandbox abliefern. Die soll zwar diesmal eine kleine Kampagne bieten, aber die dient eher als Tutorial denn als richtige Story. Der Schwerpunkt liegt nämlich auch diesmal wieder auf freiem Vorgehen in einer lebensechten Spielwelt.

Held im Schnellgang

Zu Beginn basteln wir im Charaktereditor einen Helden, doch der ist anfangs noch schwach und unfähig. Dank etwas Startkapital können wir jedoch Söldner engagieren und uns einen Namen machen. Je besser der Ruf, desto stärkere Truppen schließen sich an; und vielleicht marschieren sogar ein paar Freiwillige mit. Apropos Marschieren: Damit wir in der riesigen Spielwelt Calradia mit ihren unterschiedlichen Klimazonen nicht ewig unterwegs sind, können wir auf Wunsch den Spielablauf beschleunigen. Auch sonst gibt's ein paar Komfortfunktionen wie Schnellreisen innerhalb der Siedlungen und die Möglichkeit, fix zu Händlern zu springen. Wer mag, kann sich seine Kohle nämlich mit bravem Warenhandel verdienen.

Ritterliche Aufgaben

Handeln, reisen, handeln, reisen, hin und wieder kämpfen – das könnte schnell etwas öde werden. Abwechslung kommt jedoch

durch die generierten Quests ins Spiel, denen man ihre »künstliche Erzeugung« nicht allzusehr ansehen soll. Ein raffinierter Questgenerator soll immer wieder neuen Stoff liefern, der sich auch immer wieder neu anfühlt. Oder man verdingt sich als Gladiator bei Arenakämpfen. Ein ausgeklügeltes Fertigkeitensystem sorgt dafür, dass bei all diesen Möglichkeiten der Rollenspielaspekt nicht zu kurz kommt. Schließlich geht es am Ende darum, ein episches Mittelalter-Abenteuer zu erleben. Hoffentlich noch 2019.



Epische Massenschlachten und extreme spielerische Freiheit sind das Markenzeichen der Mittelalter-Sandbox Mount & Blade 2.

METRO: EXODUS

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **4A Games** Termin: **22.2.2019**

Doppelt so viele Dialogzeilen wie in den Vorgängern (mitsamt DLCs) zusammen? Das klingt zunächst so, als wolle uns Metro: Exodus ein Kotelett an die Backe labern. Aber wer Metro 2033 und Last Light kennt, weiß, dass die unterirdischen Reisen des jungen Artjom nicht unbedingt vor verbaler Mitteilbarkeit strotzen. Wenn die Entwickler also sagen, dass in Exodus doppelt so viel geredet wird wie in den Vorgängern zusammen, ist das noch immer nicht auf Rollenspielniveau. Und trotzdem ist es bemerkenswert, so wissen wir immerhin schon, dass uns die Reise von Artjom und Co. durch das postnukleare Russland wirklich was erzählen will und uns nicht nur von Schauplatz zu Schauplatz schickt, um dort auf Mutanten zu schießen.



Unser Zug wartet auf der Brücke auf uns. Da müssen wir aber zunächst mal mit heilen Knochen hinkommen.

Raus aus Moskau

Erstmals in der Serie verlassen wir mit Held Artjom die Tunnel und Straßen von Moskau. Wir fahren mit einem Zug (und Begleitern) von Westen nach Osten durch Russland. Und durch die Jahreszeiten: Die Reise (über deren Zweck und Ende wir auf Basis der Bücher nur mutmaßen können) soll circa ein Jahr dauern. Nicht in echt, logisch, aber das Spiel will uns die Größe, Dauer und Anstrengung der Fahrt auch durch die sich verändernden Witterungen näherbringen. Außerdem soll's einen dynamischen Tag- und Nacht-Wechsel geben, den wir vor allem in den größeren Arealen spüren sollen.

Halboffene Welt

Dass Artjom mit einem Zug durch Russland fahren kann, bedeutet schon mal eins: Ja, die Radioaktivität ist inzwischen auf ein erträgliches Maß geschrumpft, wir müssen nicht ständig mit Verstrahlung rechnen – was auch bedeutet, dass wir nicht ununterbrochen mit Gasmasken durch die Gegend rennen. Es bedeutet aber auch, dass die Entwickler uns in die Landschaft schicken werden. Nicht in eine offene Welt, sondern immer mal wieder in größere Abschnitte, in denen der Zug aus unterschiedlichen Gründen Halt machen wird. Dort treffen wir dann eben nicht nur auf Mutanten, sondern auch auf Menschen, die unter anderem dafür verantwortlich sind, dass das Skript von Exodus so lang geworden ist. Sie erzählen uns von sich und ihren Erlebnissen in der Postapokalypse.

Schön in diesem Zusammenhang: Auch an Exodus hat Metro-Erfinder Dmitry Glukhovsky wieder maßgeblich mitgearbeitet. Er hat viele der Dialoge sogar selbst geschrieben.

RAGE 2

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Avalanche / id Software** Termin: **Juni 2019**

Gerade erst hat Avalanche Just Cause 4 veröffentlicht (Test in diesem Heft), aber eine Pause gibt's für die Schweden offenbar nicht, sie arbeiten derzeit noch an zwei weiteren Projekten, an einem sogar im Koop mit dem Traditionsstudio id Software: Rage 2. Das soll nach aktuellem Plan im kommenden Sommer erscheinen und zwei coole Dinge miteinander verbinden: den überdrehten Open-World-Blödsinn eines Avalanche-Spiels und das griffige Ego-Shooter-Gefühl eines id-Titels. Klingt nach einem Plan.

Nicht drin

Auf der letzten Quake Con wurde id-Boss Tim Willits über Details zu Rage 2 befragt, das Thema Lootboxen war dabei unvermeidlich. Und Willits versprach: Nein, es werde keine Lootboxen geben, man denke über alternative Systeme nach, Rage 2 auch über einen längeren Zeitraum attraktiv zu halten. Was in Kombination mit der Info, es werde auch keine klassische Multiplayer-Komponente geben, durchaus für hochgezogene Augenbrauen sorgt. Wird's am Ende gar der fast ebenso klassische DLC-Ansatz bei Rage 2? Es bleibt spannend.

Oh, Bäume!

Rage 2 spielt übrigens etliche Zeit nach dem ersten Rage von 2011, der alte Held ist Geschichte. Und die offene Welt soll dieses Mal wirklich eine offene Welt sein, die überdies mehr bieten wird als öde Wüste oder wahlweise wüste Öde. Das Spiel schließt zwar in Sachen Handlung grob an den Vorgänger an, aber dank der verstrichenen Zeit hat die Natur die Zukunftserde schon ein wenig zurückerobert. So werden wir uns auch in Sümpfen und unter Bäumen wiederfin-

den. Ein großes Plus für die optische Abwechslung in einer Postapokalypse. Menschen, die Avalanches Mad-Max-Umsetzung von 2015 kennen, werden wissend nicken, während sie sich noch etwas Sand von den Schultern streichen. Jetzt müssen die beiden Studios nur noch aufpassen, dass sie die Bereiche von Rage 2 mit Leben und einer gescheiterten Motivation für uns füllen. Die fehlte uns im ersten Rage wegen der halbgaren Story irgendwie. Allein auf überdrehte Action zu setzen, reicht in unseren Augen jedenfalls nicht.



In Rage 2 treffen wir auch auf Gegner, die wir schon aus dem ersten Teil kennen. Allerdings in wesentlich cooler und hübscher.

SHENMUE 3

SHENMUE 3
SHENMUE 3SHENMUE 3
SHENMUE 3
SHENMUE 3
SHENMUE 3Genre: **Adventure** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Ys Net** Termin: **27.8.2019**

Shenmue erschien ursprünglich für Segas Dreamcast-Konsole und erzählt in bisher zwei Teilen die Geschichte des jungen Japaners Ryo, der mitansehen muss, wie sein Vater vom chinesischen Verbrecherboss Lan Di wegen eines uralten, angeblich magischen Handspiegels ermordet wird. Ryo schwört Rache und verdient sich das Geld für eine Schiffsreise nach Hongkong, wo er nach einigen Abenteuern Lan Di findet. Der ruchlose Gangster entkommt jedoch in die Berge, wo Ryo bei der Verfolgung auf die junge Shenhua trifft, deren



Ryo und Shenhua dürfen ihr Abenteuer nach 18 Jahren endlich fortsetzen. Wir wollen übrigens dringend wieder Gabelstapler fahren.

Familie den mystischen Baum Shenmue pflegt. Hier soll dann der dritte Teil einsetzen, der per Kickstarter finanziert wurde und im August 2019 endlich erscheint. Sollte das Spiel genug Geld einbringen, will Serienschöpfer Yu Suzuki auch die restlichen Kapitel noch veröffentlichen. Wir dürfen uns also darauf einstellen, dass die Rachegeschichte um den jungen Karateka nach Shenmue 3 wohl noch nicht völlig zu Ende erzählt sein wird.

Holprige Entwicklung

Segas ambitioniertes Dreamcast-Projekt zählte bei Erscheinen des ersten Teils Ende 1999 zu den teuersten Spielen überhaupt. Durch die schleppenden Verkäufe der Konsole gelang es Sega aber nicht, die Kosten wieder reinzuholen, und man zog nach dem zweiten der auf mindestens vier Teile ausgelegten Geschichte den Stecker. Doch Projektleiter Yu Suzuki gab nicht auf. Auf der E3 2015 stellte er sein Crowdfunding-Projekt Shenmue 3 vor, das anschließend die Kickstarter-Server zusammenbrechen ließ. Doch die Arbeiten am Spiel und auch die Finanzierung sollten sich länger hinziehen, als man zu Beginn dachte. 2017 hatte Yu Suzukis Team noch immer einige Crowdfunding-Aktionen laufen, und mit Deep Silver fand sich ein Publisher. Da die Entwicklung teuer geriet als angenommen und die Finanzierung nach der anfänglichen Fan-Euphorie schlagartig abebbte, musste das Team trotz zusätzlicher Crowdfunding-Kampagnen einige geplante Features streichen und wohl auch bei der Grafik Abstriche machen. Bei einem Verkaufsflop ist stark davon auszugehen, dass es kein weiteres Shenmue-Spiel geben wird und die Anhänger mit einer Geschichte ohne Auflösung leben müssen.

STAR CITIZEN: SQUADRON 42
STAR CITIZEN: SQUADRON 42Genre: **Weltraumspiel** Publisher: **Cloud Imperium Games** Entwickler: **Cloud Imperium Games** Termin: **2019**

Vor ein paar Wochen veröffentlichten die Entwickler im Rahmen der Citizen Con einen neuen Trailer zu Squadron 42. Und viele fragten sich danach, wofür man denn eigentlich die ganzen aufwändigen Motion-Capture-Aufnahmen mit Mark Hamill, Gary Oldman, Gillian Anderson und Consorten im Vorfeld gemacht habe. Die Gesichter sahen gut aus, die Animationen allerdings sorgten für einen tiefen, tiefen Blick ins berühmte uncanny valley.

Ein bisschen generisch

Aber immerhin gab's endlich mal wieder neues Bewegtbild-Material aus der Solokampagne zu Star Citizen. Und auch wenn die gezeigten Szenen auf uns arg uninspiriert wirkten und die Gegner (die Vanduul) ein wenig wie die Überbleibsel aus dem letzten Ramschverkauf für generische Aliens anmuten, so sind wir doch nach wie vor gespannt, welche Geschichte uns Chris Roberts und Kollegen abseits von »Die Menschheit wird von Außerirdischen bedroht, nur du kannst uns retten!« erzählen wollen. Denn mehr wird's unterm Strich schon sein müssen, sonst bleibt am Ende nur eine Technikdemo fürs eigentliche Star Citizen, die das Staraufgebot und die dafür aufgewendeten Backer-Dollar nicht wirklich rechtfertigt. Und dann weht bestimmt auch durch die Reihen der noch glühenden Verehrer des Projekts ein eisiger Wind.

2019? Echt jetzt?

Aber 2019? Echt jetzt? Ja, echt jetzt – glauben wir. Wissen es aber natürlich nicht. Immerhin wurde der Solo-Ableger nun wirklich schon oft genug verschoben, seit 2017 will Cloud Imperium Games

auch diesbezüglich keinen Termin mehr nennen. Trotzdem: Spätestens Ende 2019 sollte Roberts zumindest die Solokampagne liefern, eigene Ansprüche und Perfektionsdenken hin oder her. Denn theoretisch kann man jedes Spiel unendlich weiter schleifen, unendlich oft verbessern, unendlich verschieben. Die Kunst ist allerdings auch, zu erkennen, wann Anspruch und Perfektionsdenken zu Wahn wird, und vorher auf die Bremse zu treten. Wir wünschen uns, dass Chris Roberts das neben seinen anderen Talenten auch beherrscht.



Der neueste Trailer von Star Citizen: Squadron 42 hat bei uns gemischte Gefühle hinterlassen. Dennoch freuen wir uns auf die Kampagne.

STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

Genre: **Action** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Respawn Entertainment** Termin: **4. Quartal 2019**

Auf der E3 2018 kündigte Electronic Arts beinahe beiläufig und ohne großes Tamtam ein neues Star-Wars-Spiel an, das derzeit bei Respawn Entertainment (Titanfall) entsteht. Allerdings hielt man sich bisher mit Details sehr zurück, außer einem Logo gab es noch nicht einmal einen Schnipsel bewegtes Material aus dem Spiel zu sehen. Was wir bisher wissen, ist entsprechend wenig: Star Wars Jedi: Fallen Order soll im sogenannten »Dunklen Zeitalter« spielen, das zeitlich zwischen den Episoden 3 (»Die Rache der Sith«) und 4 (»Eine neue Hoffnung«) der Kino-Saga angesiedelt ist.

Nach der Auslöschung

Fans wissen, dass es in dieser Zeit um die meisten Jedi-Ritter dank der berüchtigten »Order 66« des aufstrebenden Imperiums bereits geschehen war. Imperator Palpatine ließ die Beschützer der Alten Republik von seinen Klontuppen kaltblütig ermorden. Wahrscheinlich ist also, dass wir in die Kutte eines Jedi schlüpfen, der diesem hinterhältigen Massaker entkommen konnte. Zwar rechnen wir nicht unbedingt mit Yoda oder Obi-Wan Kenobi, doch Fans wissen, dass für die Hauptrolle zum Beispiel Padawan Ahsoka Tano in Frage kommt, die der Ermordung durch das Imperium entging.

Die Macht ist schwach in Star-Wars-Spielen

Beim Spiel von Respawn Entertainment dürfte es sich aller Wahrscheinlichkeit nach um ein Singleplayer-Abenteuer im Stil von The Force Unleashed handeln. Nach den beiden sehr durchwachsenen Battlefront-Spielen ist Electronic Arts den Star-Wars-Fans ein klassisches Solo-Abenteuer (haha!) nämlich bislang schuldig geblieben.



In Star Wars Jedi: Fallen Order werden wir eher nicht in die Haut von Obi-Wan oder anderen Jedi-Legenden schlüpfen.

Versuche gab es zwar einige, doch waren sie nie von Erfolg geprägt. Ein weiteres ambitioniertes Star-Wars-Spiel, das sich bei Visceral Games (Dead Space) in der Entwicklung befand und den Machern wohl über den Kopf wuchs, wurde zusammen mit dem Studio zu Grabe getragen. Das gleiche Schicksal erlitt das zuvor bei LucasArts begonnene Star Wars 1313, das die düstere Welt der Kopfgeldjäger und des kriminellen Untergrunds von Coruscant behandeln sollte. Motive daraus werden sich immerhin in der kommenden Star-Wars-TV-Serie The Mandalorian wiederfinden, die gerade unter der Leitung von Jon Favreau (»Iron Man«) gedreht wird. Viele Bothaner erlitten den Tod, um uns diese Information zu bringen.

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

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

Ach, euch hat die Grippewelle erwischt und jetzt ist euer Nasinasi ganz rotrot und ihr müsst dauernd husten? Sorry, für solche Lappalien gibt's von uns kein Mitleid, schließlich hat es die USA in The Division 2 deutlich härter erwischt. Wie schon im Vorgänger wütet ein Virus, die Spezialeinheit The Division soll im Zusammenbruch für Ordnung sorgen, diesmal allerdings im sommerlichen Washington D.C. statt im verschneiten New York. Insgesamt sollt ihr sechs Bezirke der amerikanischen Hauptstadt sichern.



Auch in The Division 2 wird es wichtig sein, im richtigen Moment vor Feindbeschuss in Deckung zu gehen.

Im Lootrausch

Am eigentlichen Spielprinzip ändert sich freilich auch in The Division 2 nichts: Wieder schießen wir uns allein oder (bevorzugt) zu mehr mit Teamkameraden im Koop durch die verseuchten Straßen und versuchen, diversen Gangs und Plünderern Einhalt zu gebieten. Triebfeder ist natürlich weniger unser Gerechtigkeitssinn als die Jagd nach immer besserer Beute. Wie gewohnt bekommen wir nämlich immer bessere Waffen und Gadgets, umfangreiche Statistiken verraten uns, welche Knarre wirklich den meisten Wumms hat. Abwechslung sollen auch die neuen Spezialistenklassen bringen.

Endgame von Anfang an

Ubisoft will einen Fehler des Vorgängers vermeiden und schon von Anfang an Endgame-Inhalte zur Verfügung stellen. Im ersten The Division hatten manche Spieler sehr schnell hohe Charakterlevel erreicht und sich dann mangels Aufgaben gelangweilt. Raids und besonders schwere Gebiete kamen erst später ins Spiel. Das soll sich nun ändern, unter dem Motto »Endgame first« will Entwickler Massive Entertainment schon von Anfang an herausfordernde Missionen und Raids liefern. Außerdem steht schon jetzt fest, dass es nach der Veröffentlichung mindestens drei Erweiterungen mit neuen Story-Inhalten und Spielmodi geben soll. Trotz Koop-Konzentration wollen die Macher auf jeden Fall sicherstellen, dass auch Solisten auf ihre Kosten kommen. Selbst wer ganz alleine im sonnigen Washington unterwegs ist, soll genug zu erkunden und erbeuten haben. Dazu passt, dass man beim Entwickler Massive Entertainment mehr Wert auf die Geschichte einzelner Überlebender legen will.

TOTAL WAR: THREE KINGDOMS

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Creative Assembly** Termin: **7.3.2019**

Wer das entzückend liebenswerte schwedische, englische oder belgische Königshaus von einem trauten Familienfoto in einschlägiger Fachliteratur beim Friseur kennt, der mag gar nicht glauben, dass Könige vor noch nicht allzu langer Zeit ein Haufen intriganter Fieslinge waren. Attentate, Pflichtheiraten, Scheinehen und Vatermorde waren da an der Tagesordnung, um sich die Krone zu erschleichen. Vielleicht war das aber auch nur im fernen Osten so, wo Creative Assemblys Total War: Three Kingdoms spielt.



An der bewährten Mixtur aus Strategiekarte und epischen Schlachten hält auch Total War: Three Kingdoms fest.

Streit ums Erbe

Das Strategiespiel nimmt sich jedenfalls die chinesische Ära der drei Königreiche um 200 n. Chr. als Vorlage, um vor diesem Hintergrund die serientypische Mischung aus Globalstrategie und Massenschlachten zu präsentieren – jede Menge Stoff für epische Schlachten also. Neu sind die zwei Spielmodi: Der erste stützt sich auf den historischen Roman »Die Geschichte der drei Reiche« und setzt damit eher auf eine romantisierte, leicht Fantasy-angehauchte Story. Der klassische Modus dagegen hält sich an harte historische Fakten und verzichtet etwa auf übermächtige, mythische Helden.

Drei Reiche für Cao Cao

Ein Problem für uns Europäer: Schauplätze und Figuren der chinesischen Geschichte wie der Meisterstrategie Cao Cao sind uns natürlich nicht so präsent wie Karl der Große & Co. Und dank eines Stammbaum-Systems erleben wir sogar eine zweite Generation von Generälen, wenn die alten Herren vernarbt vom Schlachtfeld abtreten. Dabei liegen die spannendsten Neuerungen von Three Kingdoms ohnehin in Details abseits der Gefechte. So sollen die Generäle jetzt persönliche Beziehungen haben und sich entsprechende Dialoge liefern, wenn sie sich auf dem Schlachtfeld begegnen. Auch spielerisch haben die Charaktere mehr Einfluss als bisher. Jede Armee hat nun bis zu drei Generäle, deren Spezialisierung bestimmt (unter anderem) die Zusammensetzung der Truppe. Obendrein gehören die Anführer unterschiedlichen Klassen wie Wächter oder Vorhut-Krieger an. Wer sich also nicht am ungewohnten Szenario stört, bekommt ein reiferes, besseres Total War geboten.

WAS IST EIGENTLICH MIT CYBERPUNK 2077?

Cyberpunk 2077 hat 2018 einen eindrucksvollen Auftakt hingelegt. Aber wann erscheint es denn jetzt? Geht man nach Amazon, dann müssen wir noch bis zum Ende 2019 darauf warten. Aber Scherz beiseite, dabei handelt es sich natürlich nur um einen Platzhalter. Ein konkretes Erscheinungsdatum wurde bisher nicht verraten, allerdings kreisen bereits einige Hinweise durchs Web, mit denen wir den Zeitraum eingrenzen können. Die wichtigste Info zuerst: Cyberpunk 2077 kommt garantiert noch für PS4 und Xbox One. Und laut CD-Projekt-CEO Marcin Iwinski soll es darauf »großartig aussehen«. Nun würde ein CEO wohl kaum das Gegenteil behaupten. Aber wir können zumindest davon ausgehen, dass Cyberpunk 2077 in keiner völlig desolaten Fassung



Nach unserer Einschätzung erscheint Cyberpunk 2077 frühestens 2020. Vielleicht aber auch noch später.

für Last Gen erscheint wie seinerzeit Black Ops 3, bei dem 2015 in der Xbox-360-Fassung die komplette Kampagne fehlte. Aufwendige Last-Gen-Fassungen ergeben in der Regel nur dann Sinn, wenn eine neue Konsolengeneration noch in den Kinderschuhen steckt. Und das grenzt den Release-Zeitraum zumindest auf die Übergangsphase zwischen einer PS4 und einer möglichen PS5 ein. CD Projekt wird sich gleichwohl nicht darauf beschränken, ihr großes Projekt allein auf dem PC und auf einer sterbenden PS4 oder Xbox One zu veröffentlichen. Es ergibt folglich Sinn, das Spiel genau auf den Übergang der Technik-Generationen zu taktieren. Cyberpunk 2077 erscheint demnach zwischen 2020 und 2021. Wir müssen also noch etwas Geduld mitbringen.