

20 für 2020

# DIE BESTEN SPIELE 2020

Endlich! Nach dem Dürrejahr 2019 stehen wir in den nächsten 12 Monaten wieder im Hit-Regen. Wir sagen euch, für welche Titel es sich lohnt, Geld und Zeit einzuplanen. Von Petra Schmitz und Markus Schwerdtel

Wer sich an unsere 250 besten PC-Spiele aller Zeiten oder die 100 besten Rollenspiele erinnert, der weiß: Wir bei GameStar lieben subjektive Hitlisten und die in der Regel endlosen Diskussionen darüber! Besonders

lange haben wir jedoch in der Redaktion über die Hit-Spiele 2020 nicht diskutieren müssen, zumindest nicht über die ersten paar Kandidaten. Das unvermeidliche Cyberpunk 2077 drängelt sich förmlich auf die Liste, auch der Flight Simulator, Mount & Blade 2 oder Doom Eternal waren gesetzt. Aber dann fing die Diskussion auch schon an: Trauen wir es Ubisoft und dem neuen alten Entwicklerteam zu, Die Siedler erfolgreich zu restarten? Kann System Shock 3 der durch die Vorgänger aufgebauten, immensen Erwartungshaltung standhalten? Steckt hinter Marvel's Avengers mehr als nur ein schnödes Lizenzspiel? Und schaffen es Age of Empires 4 und Iron Harvest vielleicht gemeinsam, das Genre der Echtzeitstrategie wiederzubeleben? Fragen über Fragen, unsere Antworten lest ihr auf den folgenden zehn Seiten.

## Entschuldigt es Fehlen

Moment mal, sagt ihr, da fehlen doch noch wichtige Titel! Was ist zum Beispiel mit dem nächsten Assassin's Creed aus der Ubisoftschen Open-World-Fabrik? Oder mit Star Citizen, da kommt doch dieses Jahr bestimmt und endlich mal Squadron 42 raus, oder? Und wo ist eigentlich Diablo 4? Stimmt, wir haben uns bei der Liste tatsächlich auf Titel beschränkt, die bereits angekündigt wurden und von denen mehr oder weniger feststeht, dass sie 2020 erscheinen. Da sind wir zum Beispiel bei Diablo 4 mehr als skeptisch, bei Star Citizen mittlerweile sowieso. Zu Assassin's Creed gibt es noch nicht mehr als Gerüchte (Wikinger!), und auch andere Ubisoft-Titel wie Beyond Good & Evil 2 scheinen noch in weiter Ferne. Ebenso fehlen in unserer Aufstellung natürlich die Neuanmeldungen zur E3 2020, zum Beispiel von Bethesda. Möglicherweise überrascht uns das Studio ja mit einem baldigen Release des Weltraumspiels Starfield. An ein Elder Scrolls 6 glauben wir indes dieses Jahr nicht mehr, das heben wir uns für die Hits 2021 auf.

Was natürlich ebenfalls fehlt, sind die klassischen Überraschungshits, denn die hat nicht mal unsere ansonsten allwissende Hausastrologin Petra (siehe Seite 129) in ihrer Kristallkugel. Schließlich hätte auch Anfang 2019 niemand eine Rollenspiel-Überraschung wie Disco Elysium oder die Klamauk-Lausbuberei Untitled Goose Game erwartet.

## 20 Eckpfeiler

Doch egal, welche Überraschungen das Spielejahr 2020 für uns bereithält, mit unserer Liste seid ihr fürs Erste schon mal gut gerüstet. Wir denken, dass diese 20 Titel zu den Highlights gehören werden, für die man schon jetzt getrost Budget und Spielzeit reservieren kann. Ein Cyberpunk 2077 ist schließlich nicht an einem Wochenende durchgespielt, sondern braucht vielleicht ein paar Urlaubstage (oder -wochen). Und vom Rest des Spieleangebots 2020 lassen wir uns dann einfach mal überraschen – hoffentlich angenehm.



Wir denken nicht, dass Diablo 4 noch 2020 erscheint, also hat es auf unserer Liste der (so gut wie) sicheren Hits des nächsten Jahres nichts zu suchen.

# AGE OF EMPIRES 4

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Relic Entertainment** Termin: **2020**



Belagerungen gehören bei einem Mittelalter-Strategiespiel natürlich auch dazu, Age of Empires 4 fährt große Geschütze auf.

Ach, was waren wir froh, als Microsoft im November 2019 endlich, endlich Spielszenen aus dem schon länger angekündigten Age of Empires 4 gezeigt hat, wenn auch nur in einem Trailer. Froh, weil das Ankündigungsfilmchen zeigt, dass die Reihe trotz frischem Entwickler Relic Entertainment (Dawn of War, Company of Heroes) am bewährten Mix aus Ressourcenabbau, Aufbauen und Kämpfen festhält. Und noch viel froher, weil uns in Age 4 trotz aller Befürchtungen das klassische Mittelalterszenario des zweiten Teils erwartet, das (nicht nur) Echtzeitstrategen lieben. Denn das bedeutet vertraute

Völker (Engländer, Mongolen etc.) sowie vertraute Einheiten (Priester, Ritter, Katapulte usw.). Zudem soll das neue Spiel zeitaltermäßig früher beginnen als Age of Empires 2 und »länger« dauern. Nicht ganz so froh waren viele Spieler nach der Ankündigung über den Grafikstil von Age of Empires 4. Zu bunt, zu kindlich, zu unrealistisch! Microsoft verspricht jedoch die Möglichkeit, für angemessene Mittelalter-Tristesse die Farbsättigung einstellbar zu machen.

## Mods für mehr Blut

Nicht ganz so flexibel sind die Macher jedoch beim Gewaltgrad der Echtzeitschlachten. Blut, abtrennbare Körperteile und sonstige Splattereffekte wird es trotz der nachweislich in der Hinsicht unzivilisierten historischen Vorlage nicht geben, Age 4 soll familienfreundlich bleiben. Allerdings steht es Moddern natürlich frei, im Nachhinein Blut & Morde ins Spiel zu bringen. Apropos Nachhinein: Ab Werk wird Age of Empires 4 weniger als die von Age 2 gewohnten 13 Zivilisationen enthalten, eine genaue Anzahl steht aber noch nicht fest. Sicher ist dagegen, dass der Völkerreigen nach Release mit klassischen Addons erweitert wird. Mikrotransaktionen und Mini-DLCs sind jedenfalls nicht geplant, die würden laut Microsoft auch nur schlecht zum Genre passen. Ein Trost für die anfängliche Völkerarmut: Die Parteien sollen sich deutlicher voneinander unterscheiden als in früheren Serienteilen und mehr sowie komplexere Spezialeigenschaften bekommen. Damit dürfte es vor allem in Multiplayer-Matches wichtig sein, das gewählte Volk zu beherrschen, allerdings haben die Entwickler noch überhaupt keine Details zu den Mehrspielermodi von Age of Empires 4 verraten.

# BALDUR'S GATE 3

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Larian Studios** Entwickler: **Larian Studios** Termin: **2020**

Manchmal sind die Kämpfe vor einem Rollenspiel genauso spannend wie die Kämpfe in einem Rollenspiel. Gut, Feargus Urquhart von Obsidian (Pillars of Eternity, The Outer Worlds), Brian Fargo von inXile (Torment, Wasteland 3) und Swen Vincke von Larian (Divinity: Original Sin) werden wohl nicht mit Schwertern und Zaubersprüchen aufeinander losgegangen sein, sondern eher mit Geldscheinen und Rechtsanwältinnen. Die Trophäe war aber mindestens so wertvoll wie ein magisches Artefakt, es ging immerhin um die Rechte an Baldur's Gate 3! Den Zuschlag bekam am Ende Larian, schließlich hatte das Team um Swen Vincke mit Divinity: Original Sin 2 bewiesen, dass das (gar nicht mehr soooo) kleine Studio aus Belgien in der Lage ist, Rollenspiele auf Weltniveau abzuliefern. So kommt es, dass Larian im Sommer 2019 auf einem Event zu Google Stadia Baldur's Gate 3 mit einem Trailer ankündigt. Blöd nur, dass das Filmchen zwar schicke Renderszenen, aber keinen noch so winzigen Schnipsel Gameplay zeigt. Alles was wir bisher über das Spiel wissen, stammt demnach aus Interviews und Online-Wortmeldungen der Entwickler.

## Testphase nur für Stadia?

So ist zum Beispiel eine Spielzeit zwischen 60 und 100 Stunden geplant, normal für ein Rollenspiel dieses Kalibers und in etwa deckungsgleich mit Larians bisherigen Werken. Zudem soll die Kameraperspektive nicht strikt isometrisch sein. Ob sie allerdings vom Spieler frei verstellbar ist oder an bestimmten Punkten automatisch wechselt, wissen bisher nur die Entwickler. Freigiebiger sind sie mit Details zur Story: Wir besuchen die namensgebende Stadt Baldur's Gate rund 100 Jahre nach dem zweiten Teil. Sie wird von den fiesen

Illithiden (auch »Gedankenschinder« genannt) überrannt, die Bevölkerung wird von den Invasoren sozusagen assimiliert. Übrigens: Wer gern offline rollenspielt, kann sich schon seit September mit dem Pen&Paper-RPG Baldur's Gate: Descent Into Avernus auf Baldur's Gate 3 vorbereiten, das behandelt nämlich die Vorgeschichte. Ein großes Mysterium ist nach wie vor das Kampfsystem: Echtzeit (idealerweise mit Pause zum reiflich Überlegen der nächsten Aktion) oder gleich rundenweise? Noch hält Larian hier dicht, vor der E3 2020 soll es allerdings Spielszenen geben, dann ist die Katze aus dem Sack. Außerdem ist eine Art Beta- oder Early-Access-Phase geplant, möglicherweise aber nur für Nutzer von Google Stadia.



In Baldur's Gate 3 kehren wir an den namensgebenden Schauplatz der Vorgänger zurück, allerdings rund 100 Jahre nach deren Ereignissen.

# CYBERPUNK 2077

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **CD Projekt Red** Termin: **16.4.2020**



Cyberpunk 2077 ist – ganz unabhängig von der finalen Qualität des Spiels – der vielleicht größte Spiele-Release des beginnenden Jahres.

Selbst wer mit The Witcher 3 nichts anfangen konnte, wird 2020 am neuesten Werk von CD Projekt Red nicht vorbeikommen. Natürlich können wir noch nicht sagen, ob die Sci-Fi-Saga die erzählerischen und spielerischen Qualitäten von Geralts Abenteuer erreicht, noch (!) haben wir schließlich keine einzige Quest selbst gespielt, doch was nach und nach an Informationen durchsickert, lässt uns hoffen. So soll zum Beispiel der Schauplatz Night City zwar deutlich kleiner sein als die Spielwelt von The Witcher 3, dafür aber »tiefer«. Das heißt nicht, dass die Entwickler besonders viele Kellergeschosse

und U-Bahn-Tunnel einbauen (obwohl sie das vielleicht sogar machen), sondern dass das Questsystem besonders flexibel ist und eine Menge Variationen zulässt. Während sich Quests für gewöhnlich (abhängig von den Spielerentscheidungen) bestenfalls verzweigen und eine Baumstruktur haben, gibt es in Cyberpunk 2077 eher ein »Questnetz«. Das führt dazu, dass jede Entscheidung den Storyverlauf verändern kann und man vielleicht neue Aufgaben entdeckt, die andere Spieler niemals zu Gesicht bekommen. Das klingt extrem aufwändig, und wir (vor allem unsere Komplettlösungs-Autoren) sind extrem gespannt, wie dieses System in der Praxis funktioniert und ob CD Projekt Red das vollmundige Versprechen halten kann.

## Gut gestimmt

Die Unmengen an möglichen Quests stellen die Autoren und Sprecher von Cyberpunk 2077 vor eine echte Mammutaufgabe, schließlich müssen sie für alle Varianten sinnvolle Texte schreiben und einsprechen. Apropos sprechen: Die deutsche weibliche Stimme der Hauptfigur V übernimmt die Schauspielerin Flavia Vinenz, die außer in Werbespots für die Deutsche Bahn oder Nivea auch schon in Spielen wie Fallout 4 und Mafia 3 oder in TV-Serien wie »Southpark« sowie »Orange is the New Black« zu hören war. Ihren männlichen Counterpart übernimmt Björn Schalla. Den kennt man aus TV-Serien wie »Sons of Anarchy«, wo er den Titelhelden Jax Teller spricht. Das dürfte auch gleich eine gute Übung für den rauen Umgangston in Cyberpunk 2077 gewesen sein. Passend zum Szenario mangelt es nicht an farbigem, ausdrucksstarkem Vokabular – das Spiel wendet sich eben eher an erwachsene Abenteurer.

# DEATH STRANDING

Genre: **Action-Adventure** Publisher: – Entwickler: **Kojima Productions** Termin: **2. Quartal 2020**

Wenn dereinst die große Bombe fällt, das Klima kollabiert, die Zombies kommen oder irgendeine andere Katastrophe die Menschheit um Jahrhunderte zurückwirft, welche zivilisatorische Errungenschaft werden wir dann am meisten vermissen? Das UN-Menschenrechtsabkommen? Netflix? Tischmanieren? Pizza-Lieferservice? Zumindest Letzteres gibt es in der Welt von Death Stranding noch irgendwie. Als Hauptfigur Sam Porter Bridges durchstreifen wir postapokalyptisch öde Landschaften und liefern Waren zwischen den letzten Bastionen der Menschheit hin und her – darunter eben auch Pizza. Das ist allerdings eher eine Gag-Mission, denn eigentlich geht es darum, die versprengten Siedlungen zu vernetzen und so die USA von Osten nach Westen wieder bewohnbar zu machen. Denn irgendwo am Pazifik wartet Sams Schwester auf ihn. Dazwischen liegen aber unendliche Meilen Latscherei und Konfrontationen mit den BTs, bedrohlichen Schattenwesen. Die kann Sam immerhin mit Granaten in Schach halten, die er aus seinen Exkrementen herstellt. Ja, das Leben in der Postapokalypse macht erfinderisch. Eine Besonderheit ist die asynchrone Multiplayer-Komponente. So trifft ihr nicht etwa auf andere Spieler, wohl aber auf deren Hinterlassenschaften. Nein, nicht was ihr denkt, wir reden von Brücken, Stromgeneratoren usw.

## Meisterwerk oder Trollerei?

Death Stranding erschien bereits im November 2019 für die PlayStation 4 und sorgte für Diskussionen in der Spielerschaft. Die einen fühlten sich vom Kult-Designer Hideo Kojima getrollt. Das sollte sein großes Meisterwerk sein, das so viele Jahre in Entwicklung war? Für diese Postbotensimulation haben sich Weltstars wie Norman Ree-

bus, Mads Mikkelsen, Guillermo del Toro und viele mehr hergegeben? Die anderen ließen sich von der ganz eigenen, melancholisch-einsamen Atmosphäre von Death Stranding faszinieren. Von den weiten Landschaften, dem fantastischen Soundtrack, den mysteriös-bedrohlichen Gegnern. Objektiv ist der Titel spielerisch jedenfalls solide und voller ungewöhnlicher und mutiger Ideen, allein dafür gebührt Kojima Respekt. Zu welchem der beiden Lager ihr letztendlich tendiert, könnt ihr im Sommer 2020 selbst überprüfen.



Für die einen ist es ein grandioses Endzeitepos, für die anderen eine Postbotensimulation. So oder so kommt Death Stranding auf den PC.

# DESPERADOS 3

Genre: **Echtzeitaktik** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Mimimi Productions** Termin: **2. Quartal 2020**



Darf in einem Westernszenario nicht fehlen: der obligatorische Überfall auf einen Zug, möglichst auf einer klapprigen Holzbrücke.

Eigentlich hatten wir ja alle ein bisschen darauf gehofft, dass Desperados 3 es noch ins Jahr 2019 schaffen würde, es wäre zumindest für einige aus der Redaktion (zum Beispiel die Kollegin Petra) das perfekte Weihnachtsspiel geworden (also eine Ausrede, sich über die Feiertage mal ins »Arbeitszimmer« zurückzuziehen). Entschleunigte Echtzeitaktik mit viel Tüfteln und Ausprobieren, während man konzentriert am Lebkuchen und Mutterns Plätzchen kaut. Statt Lebkuchen diesbezüglich also leider nur Pustekuchen, doch im Frühjahr 2020 soll es dann endlich losgehen mit Cooper und Kollegen.

## Diesmal mit Magie

Seit der letzten gamescom wissen wir aber endlich auch, welchen bizarren Spaß der neue Charakter Isabelle Moreau uns bereiten dürfte. Die anderen vier sind entweder alte Bekannte oder relativ klassisch angelegt. John Cooper, schon immer Hauptfigur der Serie, macht hauptsächlich in Schießereien, Kate O'Hara ist unter anderem für die Ablenkung von Gegnern verantwortlich, Hector Mendoza platziert Bärenfallen, und Doc McCoy flickt Verwundete wieder zusammen. Neuzugang Isabelle hingegen kann zaubern. Genauer: Passend zum Westernszenario von Desperados 3 beherrscht die Dame Voodoo. So kann sie Gegner per Gedankenkontrolle übernehmen und sie in eine von Hectors Bärenfallen latschen lassen. Oder sie zwingt jemanden dazu, einen anderen zu erschießen. Besonders gemein sind die Möglichkeiten, die sich durch das magische Verbinden von zwei Charakteren ergeben. Denn so passiert dem einen, was auch dem anderen passiert. Wird einer erschossen, muss folglich auch der andere ins Gras beißen. Die Zauberei geht sogar so weit, dass man einen Gegner auf trockenem Land ertrinken lassen kann, wenn man seinen Partner im Geiste ins Wasser wirft. Aber Isabelles Fähigkeiten sind nicht immer fies, auch ihre Kollegen können wir verbinden, um etwa John und Hector gleichzeitig zu heilen. Damit Isabelles mächtige Zaubereien das Spiel nicht zum allzu leichten Spaziergang verkommen lassen, wird uns Desperados 3 wie auch schon Mimimis erstes Taktikspiel Shadow Tactics: Blades of the Shogun die Helden vorgeben, die in den Missionen zum Einsatz kommen. So wollen die Entwickler auch sicherstellen, dass wir immer wieder neue Herangehensweisen austüfteln.

## DIE SIEDLER

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Blue Byte** Termin: **2020**

Okay, wir probieren's: Der folgende Text kommt garantiert ohne das mittlerweile allzu abgenudelte Wort »wuseln« aus, versprochen! Gar nicht so einfach, schließlich soll Die Siedler als Reboot den Geist der ersten drei Serienteile atmen, und die waren nunmal ziemlich wus... kleinteilig und lebendig! Damit das Vorhaben gelingt, hat Blue Byte mit Volker Wertich einen der Ur-Siedler-Designer zurückgeholt. Der gute Mann kehrt mit eisernem Besen durch das in den letzten Teilen arg verlotterte Siedler-Gamedesign und bringt jede Menge neue alte Ideen zurück. Schlachten sollen zum Beispiel größtenteils ohne nervige Echtzeitstrategie-Elemente auskommen. Und noch wichtiger: Warenkreisläufe bekommen ihre frühere Bedeutung. Wie damals kann man verfolgen, wie die Arbeiter Rohstoffe und Produkte durch die Siedlung schleppen. Hach, das wird sicher wieder wunderbar wus... nachvollziehbar und transparent!

### Sieg durch Ehre!

Trotz aller Neuerungen wollen sich Volker Wertich und sein Team aber durchaus auch bei neueren Serienteilen bedienen, wenn die Spielelemente passen. Dazu gehören etwa die drei unterschiedlichen Siegbedingungen. Wer zum Beispiel seine Armee lieber schonen möchte, schickt stattdessen einen besonders starken Helden los. Der kämpft aber nicht etwa im Feld, sondern tritt in einer Arena gegen die Vertreter anderer Völker an. Ist unser Mann siegreich, heimst er jede Menge Ruhm und Ehre ein und überzeugt so das ehemals verfeindete Volk davon, dass wir der bessere Herrscher sind. Vorteil: Wir bekommen nicht nur schnellen Bevölkerungszuwachs, sondern auch die Waren und Gebäude des Gegners. Wenn ihr statt-

dessen lieber auf grobe Gewalt setzt, schickt ihr halt doch eure Armee los – allerdings eben ohne Echtzeit-Mikromanagement. Als dritte Möglichkeit gibt es den Glaubenssieg, über den wollen die Macher aber noch keine Details verraten. Momentan läuft eine Art Alphatest, in dem ausgewählte Siedler-Fans jeden Tag eine Stunde spielen dürfen und ihr Feedback an das Entwicklerteam geben sollen. Das soll wohl sicherstellen, dass die Kombination aus alter Mechanik und neuen Ideen auch gut funktioniert. So oder so haben die Blaubeißer (den Gag wollen wir schon lange mal wieder bringen) bis zum Release in diesem Jahr noch jede Menge zu tun. Da herrscht im Studio bestimmt ganz schön viel Gewu... Hektik!



Mit wunderhübschen Städten und nachvollziehbaren Warenkreisläufen besinnt sich Die Siedler auf die Tugenden der ersten Serienteile.

# DOOM ETERNAL

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **id Software** Termin: **20.3.2020**



Der Doom-Slayer legt sich in Doom Eternal wieder mit Monstern an: Nicht nur auf dem Mars und in der Hölle, sondern auch auf der Erde.

Auch wenn es verflucht noch mal Zeit wird, dass unser Doom-Marine (inzwischen offiziell in Slayer – genau, wie die Band – umgetauft) endlich auch mal auf die Erde kommt und nicht nur zwischen Hölle und Mars hin und her pendelt: Nach unserer ersten längeren Anspiel-Session waren wir skeptisch. Entscheidende Dinge an Doom Eternal wirkten auf uns wie Veränderungen um der Veränderungen willen und nicht wie etwas, über das sich die Entwickler wirklich Gedanken gemacht hatten. Da wäre etwa das schreiend bunte HUD, das so gar nicht ins düstere Setting von Doom passen will. Oder die granatenmäßig nervenden Jump&Run-Passagen, die in Sachen Steuerung bei unseren ersten Versuchen viel zu häufig in den Tod

führten. Natürlich mussten wir im Doom-Reboot von 2016 auch das ein oder andere Mal springen, und der Doppelhüpfer hat die Action tatsächlich fetziger gestaltet, aber unser Anspiellevel ließ uns daran zweifeln, dass uns Doom Eternal den gleichen herrlichen Flow bieten kann, den der Vorgänger so wunderbar hinbekommen hat. Der neue Dash, der in den Schießereien extrem cool rüberkommt, soll uns nämlich auch an Wände katapultieren, an denen wir dann hochklettern müssen. Das klappte aber viel zu selten reibungslos.

## Verschiebung auf März

Im Oktober 2019 dann folgende Nachricht von Bethesda: »Um sicherzustellen, dass wir die bestmögliche Spielerfahrung bieten, und damit Doom Eternal unseren Standards in Bezug auf Spielgeschwindigkeit und Feinschliff gerecht wird, haben wir beschlossen, den Starttermin um einige Monate nach hinten auf den 20. März 2020 zu verschieben.« Nun kann man wild spekulieren, was Bethesda dazu getrieben hat, den Termin zu verlegen. War es wirklich der Zustand des Spiels oder doch eher der drohende PC-Release von Red Dead Redemption 2, der vier Tage vor dem Rückzieher bekannt wurde und im ursprünglichen Release-Fenster von Doom Eternal liegen sollte? Schließlich wäre es sogar für den Slayer gegen Rockstars Cowboys eng geworden. Spekulationen sind müßig, wir werden den Shooter vor der Veröffentlichung sehr sicher noch mal (und auch länger) spielen können, um euch dann entweder Entwarnung zu geben, weil die Jump&Run-Abschnitte entschlackt wurden und/oder weil die Steuerung überarbeitet wurde – oder um den Finger in den vielleicht noch offenen Wunden von 2019 abermals umzudrehen.

## DYING LIGHT 2

Genre: **Open-World-Action** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Techland** Termin: **2. Quartal 2020**

Techland hat sich für Dying Light 2 natürlich nicht von den Zombies verabschiedet, wäre ja Quatsch. Neu und wichtig scheint für die Entwickler der Rollenspiel-Aspekt des Open-World-Titels zu sein. In den letzten Präsentationen standen die Entscheidungen, die wir treffen und so die Welt um uns herum formen, im Vordergrund – auch wenn es noch immer reichlich Infizierte zu sehen gab. So sollen wir uns etwa im Laufe der Handlung dafür entscheiden, einen gefluteten Bereich der Stadt trockenzuliegen, in der wir unterwegs sind. Das erschließt für uns ein neues Terrain mit neuen Ressourcen, lässt aber auch eine bestimmte Zombie-Art auf die Menschen los. Techland will uns die Entscheidungen also nicht allzu einfach machen, ein langweiliges Schwarz-Weiß scheint man vermeiden zu wollen. Dazu passt auch, dass wir es im Laufe der Handlung mit unterschiedlichen Fraktionen zu tun bekommen, die alle unterm Strich nur das eigene Überleben sichern wollen. Mal mehr, mal weniger radikal.

### Parkour wie in Mirror's Edge?

Ein weiteres herausragendes Merkmal des Spiels ist wie schon im ersten, hierzulande immer noch indizierten Teil das Parkour-Gehüpfe und -Geklettere in Ego-Perspektive. Und nach unserem Empfinden hat Techland da noch mal eine gehörige Schippe an Möglichkeiten draufgelegt. Uns liegt eine riesige Stadt mit teilweise wirklich übel hohen Gebäuden zu Füßen (und Händen). Wir laufen über schmale Stege und an Wänden entlang, springen über tiefe Abgründe, suchen stets nach der besten Route. Hilfsanzeigen, die für uns zumindest eine mögliche Strecke klar hervorheben, scheint es nicht zu geben. Dafür sieht das alles aber im Vergleich zum ersten Dying Light

um Längen flüssiger aus. Allein beim Zuschauen stellt sich ein Körpergefühl ein, das stark an das aus Mirror's Edge erinnert. Und das ist das beste Kompliment, das man einem Spiel machen kann, in dem man Parkour aus der Ego-Sicht erlebt.

Dying Light 2 hat in Sachen Hintergrundgeschichte mit dem Vorgänger übrigens nur wenig zu tun. Die Handlung spielt 15 Jahre nach dem ersten Teil, wir sind in einer an Europa erinnernden Stadt unterwegs. Mit Aidan, einem neuen Charakter. Vorwissen müssen wir also nicht mitbringen, um der Handlung folgen zu können.



Das Körpergefühl in Dying Light 2 erinnert zumindest beim Zuschauen stark an das aus Mirror's Edge. Hoffentlich bleibt es beim Spielen so.

# GODS & MONSTERS

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Québec** Termin: 2020



Bisher gibt es von Gods & Monsters nur ein paar (gestellte) Screenshots. Wir haben es jedoch schon in Aktion gesehen und waren begeistert.

Was machen Spieleentwickler (wie auch Regisseure oder Schriftsteller), wenn sie ihr noch unbekanntes, neues Projekt an den Mann bringen wollen? Sie ziehen Vergleiche mit großen Vorbildern, am besten gleich mit dem jeweiligen Genre-Primus. Das weckt zum einen Interesse und macht zum anderen auch gleich klar, was man von der Neuvorstellung zu erwarten hat. Diesen Trick kennen auch die Leute von Ubisoft Québec und preisen ihr Action-Rollenspiel Gods & Monsters mit dem nicht unbescheidenen Versprechen »wie Zelda: Breath of the Wild« an. Und tatsächlich fühlt man sich schwer

an den Nintendo-Hit erinnert: Weitläufige, saftig-grüne Landschaften wechseln sich ab mit finsternen Dungeons. Wie der Zelda-Held Link verbrauchen wir beim Klettern, Springen oder Fliegen Ausdauer. Und wie der Switch-Abenteurer manipulieren wir die Umgebung und fällen etwa per Schwerthieb Bäume, um sie als Brücke oder Waffe zu nutzen. Allerdings sind wir ein bisschen mächtiger als der gute Link, schließlich spielen wir mit dem jungen Helden eine Art Halbgott, der dem Göttervater Zeus aus der Bredouille helfen will.

## AC: Odyssee in knuffig

Moment mal, Zeus? Yep, Gods & Monsters bedient sich heftig bei der griechischen Mythologie. Wir kämpfen gegen Harpyen, Zyklopen und anderes Sagengetier oder treffen die ein oder andere griechische Gottheit. Obendrein wird die gesamte Geschichte von Homer erzählt ... nein, nicht Simpson, sondern dem »OG« der Sagenschreiber. Der Bezug zum alten Griechenland kommt nicht von ungefähr, hinter Gods & Monsters stecken mit Jonathan Dumont und Marc-Alexis Coté die Macher von Assassin's Creed: Odyssee. Die hatten aber offenbar keine Lust mehr auf den knurrigen Alexios oder die toderne Cassandra und verpassen ihrem neuen Spiel eine eher lustige Atmosphäre, mit vielen Gags und blöden Sprüchen. Auch spielerisch wird es nicht ganz so tiefschürfend, Rollenspielelemente kommen hauptsächlich durch entsprechende Items ins Geschehen. Schließlich gibt die griechische Mythologie da genug her, Goldenes Vlies etc. Ursprünglich war Gods & Monsters für den Februar 2020 geplant. Allerdings verschob Ubisoft im Herbst 2019 das gesamte Portfolio auf das nächste Geschäftsjahr, vor April wird es also nix.

# FLIGHT SIMULATOR

Genre: **Simulation** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Asobo Studio** Termin: 2020

Ungeschriebenes Gesetz in der GameStar-Redaktion: Wer in einem Text über eine Flugsimulation den ollen Gassenhauer »Über den Wolken« von Reinhard Mey zitiert, muss sich abwechselnd hundert mal die Coverversionen von Dieter Thomas Kuhn sowie Xavier Naidoo anhören. Echt wahr! Eigentlich schade, schließlich sind es unter anderem diese Wolken, die Microsofts Flight Simulator so hübsch aussehen lassen. Auf Wunsch basierend auf realen Wetterdaten aus dem Internet legen sie sich in 32 Schichten über die Landschaft, komplett mit jeweils eigenem Feuchtigkeitsgehalt und Temperatur. Weil das Programm darauf basierend das Ingame-Wetter berechnet, kommt es deshalb auch mal zu Gewittern, oder man beobachtet einen Regenbogen aus dem realistisch gestalteten Cockpit. Dabei lohnt es sich durchaus, nicht nur in den Himmel, sondern auch mal auf den Boden zu schauen. Die Daten hierfür zieht sich das Spiel nämlich von Microsofts Kartendienst Bing, der größtenteils hochauflösende Satellitenbilder liefert. Über das Menü lässt sich so weltweit jeder beliebige Flughafen anspringen. Wichtige Gebäude und Sehenswürdigkeiten sind als detaillierte 3D-Modelle enthalten. Andere Gebäude platziert Microsofts Azure Cloud, sodass wir über dicht bebaute Städte fliegen statt über platte Texturteppiche.

## Alles erst der Start

Selbstverständlich soll trotz der tollen Optik der Simulationsaspekt nicht zu kurz kommen. Entwickler Asobo (A Plague Tale: Innocence) verspricht die korrekte Darstellung von Luftströmungen, Flugzeugmaterial und -Gewichtsverteilung usw. Einige der Macher haben während der Arbeit am Flight Simulator sogar selber den Piloten-

schein gemacht. Obwohl der Flight Simulator schon 2020 erscheinen soll, sehen Asobo und Microsoft die Software als langjähriges Projekt. Viele Elemente werden erst nach und nach ins »Spiel« kommen. Leichte Erweiterbarkeit soll es zudem Modern und Drittherstellern ermöglichen, ständig Elemente wie neue Flugzeuge hinzuzufügen. Theoretisch soll es so sogar möglich sein, den Flight Simulator zu einer realistischen Kampfjet-Simulation umzubauen. Ein kleiner Kreis von Alphatestern ist momentan schon über den Wolken (verdamm!) unterwegs, der Rest von uns wird voraussichtlich Ende 2020 abheben. Wie alle neuen Microsoft-Titel ist auch der Flight Simulator ab Tag eins im Xbox Game Pass enthalten.



Dank Microsofts Kartendienst Bing wirken die Landschaften im Flight Simulator extrem echt, Cloud-Berechnungen sorgen für realistische Bebauung.

# HALF-LIFE: ALYX

Genre: **VR-Shooter** Publisher: **Valve** Entwickler: **Valve** Termin: **März 2020**



Diese Handschuhe sind keine gewöhnlichen. Es sind Gravity Gloves, die wie die Gravity Gun funktionieren.

Menschen, die glauben, Half-Life: Alyx würde nur ein kleiner Snack, um Virtual Reality und die zugehörigen Geräte zu promoten, will Valve beruhigen. Laut dem Studio spielen wir daran ungefähr so lange wie an Half-Life 2 (das laut unserem Test von 2004 sage und schreibe 30 Stunden dauert. Huch, stimmt das?). Nur eben nicht mit Maus und Tastatur, sondern mit dem VR-System unserer Wahl. Valve sagt außerdem, Alyx sei das »bisher größte Projekt des Studios«. Glauben wir, dazu muss es nicht mal ein VR-Spiel sein. AAA-Produktions-

standards sind seit 2011 (Portal 2) gestiegen und erfordern folglich mehr Leute. Und neue Leute! Die aus Half-Life 2 und den dazugehörigen Episoden bekannten englischen Stimmen mussten zum Teil ersetzt werden. Im Falle von Alyx allein schon, weil wir eine jüngere Version von ihr als in Half-Life 2 spielen, immerhin besuchen wir mit ihr City 17 in der Zeit zwischen dem ersten und dem zweiten Serienteil. Fun Fact: Damit hätte ein Half-Life-Spiel dann endlich auch mal einen sprechenden Helden bzw. eben eine sprechende Heldin). Unser aller Lieblingsphysiker Gordon Freeman blieb ja bei jedem seiner Auftritte stumm. Auch Alyx' Vater Eli Vance wird von jemand anderem vertont, da der Originalsprecher 2017 verstarb. Der G-Man hingegen ist noch immer der G-Man, den wir kennen und ... lieben?

## Mehr Komfort als in Half-Life 2

Die Handschuhe, die wir an Alyx bereits im Trailer gesehen haben, sind tatsächlich Gravity Gloves, also Handschuhe, die unter anderem das leisten, was die Gravity Gun in Half-Life 2 geleistet hat. Wir werden mit den Dingen Objekte heranziehen, hochheben und werfen können. Aber damit nicht genug, sie dienen auch als Gesundheitsanzeige – man beachte die kleinen Herzchen auf dem linken Handrücken. Das ist eine gelungene Idee, um das HUD möglichst aufgeräumt zu halten. Idealerweise stört uns gar keine HUD-Anzeige, während wir mit Alyx die Combine bekämpfen. Aber mit Schießereien ist es nicht getan: Wie im zweiten Teil sollen wir auch immer mal wieder kleinere und größere Puzzles lösen. Ganz dringende Bitten an Valve in diesem Zusammenhang: Verzichtet auf aufgesetzte Physikrätsel, die innerhalb der Welt keinerlei Sinn ergeben.

# HALO: INFINITE

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **343 Industries** Termin: **4. Quartal 2020**

Fast 20 Jahre ist die Halo-Reihe nun alt, da wird es nach den Gesetzen der Branche höchste Zeit für einen Neustart. Das auf der E3 2018 angekündigte Halo: Infinite ist zwar kein Reboot, aber Microsoft bzw. der Entwickler 343 Industries wollen sich darin wieder auf das besinnen, was für die Fans wichtig ist: den Master Chief und seine Abenteuer! Halo: Infinite ist damit sozusagen die Fortsetzung von Halo 5: Guardians, soll sich aber eben mehr auf den altbekannten Helden (und Fan-Liebling) konzentrieren. Dazu passt die Designsprache des Titels, so erinnern etwa die Rüstungen der Kämpfer wohlthuend an die aus den ersten Serienteilen, ohne dabei altmodisch auszusehen. Völlig neu ist dagegen das Grafikgerüst von Halo: Infinite. Die hauseigene Slipspace Engine soll besonders gut mit den Halo-typischen, weiten Landschaften zurechtkommen, schließlich soll der Schauplatz von Halo: Infinite Gerüchten zufolge wieder eine der klassischen Ringwelten sein. Apropos Welt und Gerüchte: Angeblich wird Halo: Infinite in einer Art offenen Spielwelt stattfinden. Zwar wird die nicht mit klassischen Open Worlds wie etwa in Assassin's Creed: Odyssey vergleichbar sein, trotzdem soll es für die Spieler viel Freiheit und vor allem viel zu entdecken geben.

## Master Chief as a Service

Fest steht dagegen bereits, dass Halo: Infinite eine Service-Game-Komponente haben wird. So suchte 343 Industries bereits im Sommer 2019 nach einem »Live Team Design Lead«, also einem Abteilungsleiter, der mit seinem Team das Spiel auch nach der Veröffentlichung am Leben hält. Darunter fallen ganz konkret auch Mikrotransaktionen, wir könnten uns da vor allem Skins für Spielermodel-

le, Waffen und Fahrzeuge vorstellen. Das Warthog-Grün war eh immer ein bisschen langweilig. Vor allem aber dürften Community-Events geplant werden, also spezielle Herausforderungen, die man im Koop-Modus von Halo: Infinite zusammen mit Kumpels meistern muss – Destiny & Co. lassen grüßen! Schließlich ist die Koop-Komponente schon seit dem ersten Teil eine der Stärken der Halo-Reihe. Und auf eben diese alten Stärken will sich 343 Industries ja konzentrieren. Auch Halo: Infinite dürfte im Game Pass landen.



So richtig viele Informationen gibt es zu Halo: Infinite bisher nicht. Wir sind jedoch ziemlich sicher, dass darin wieder geschossen wird.

# IRON HARVEST

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **King Art Games** Termin: **1.9.2020**



In der ungewöhnlichen Hintergrundstory von Iron Harvest sind Spinnen-Panzer-Mechs auf dem Schlachtfeld ganz normal.

Mechs sind cool, jeder mag Mechs! Außer vielleicht die Bürger von Polonia, Rusviet und dem Sächsischen Imperium. Denn diese drei Völker sind im Echtzeitstrategiespiel Iron Harvest in einen Krieg verwickelt, der mit Mechs statt mit Panzern ausgetragen wird – und das zu Beginn der 20er-Jahre des letzten Jahrhunderts. Iron Harvest basiert nämlich auf den Fantasywelten des polnischen Künstlers Jakub Różalski. Der entwirft in seinen Bildern ein Szenario, in dem ein paar Jahre nach dem Ersten Weltkrieg eben diese drei Fraktionen in

einen Konflikt geraten, in dem die Tank-Mechs zum Einsatz kommen. Für uns als Spieler von Iron Harvest bedeutet das, dass wir für jede der Parteien eine eigene Kampagne bestreiten, die Geschichten sind jedoch eng miteinander verzahnt. Insgesamt soll es 21 Story-Missionen mit jeweils rund 45 Minuten Spielzeit geben. In dieser Zeit schlagen wir uns allerdings nicht mit Ressourcen-Beschaffung oder Basisbau herum, diese Elemente hat Entwickler King Art (Book of Unwritten Tales, Die Zwerge) ordentlich entschlackt. Stattdessen geht es schnell und direkt auf dem Schlachtfeld zur Sache. Neben den Mechs steuern wir auch Infanteristen, allerdings nicht einzeln, sondern in Squads organisiert. In dieser Hinsicht erinnert Iron Harvest sehr an den hochgelobten Genre-Veteran Company of Heroes.

## Anna ist die Beste!

Wie es sich für ein modernes Echtzeitstrategiespiel gehört, wird auch Iron Harvest Heldeneinheiten haben. Auf der Seite der Republik Polonia kämpft etwa die Scharfschützin Anna Kos, die – Überraschung! – Gegner aus großer Entfernung ausschalten kann. Jede Fraktion soll über drei solcher Spezialisten verfügen. Eine Spezialität des Spiels soll auch die zerstörbare Umgebung sein: Neutrale Gebäude können wir mit großen Mechs einfach über den Haufen rennen und so neue Deckungsmöglichkeiten schaffen bzw. den Gegner seiner Deckung berauben. Wir sind gespannt, wie das in der Praxis funktioniert, sowas ist oft ein zweischneidiges Schwert. Cool: Wer mag, geht die Missionen von Iron Harvest im Koop-Modus an und muss sich dann mit einem zweiten General koordinieren. Natürlich ist auch ein klassischer Multiplayer-Modus mit von der Partie.

# MARVEL'S AVENGERS

Genre: **Action** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Crystal Dynamics / Eidos Montreal** Termin: **15.5.2020**

Natürlich darf man Angst davor haben, dass einem die launigen Dialoge und Spüche von Iron Man und Thor recht bald hart auf den Keks gehen werden, aber die beiden sind ja nur ein Teil der Avengers. Captain America, Black Widow und insbesondere der Hulk sind bekanntlich nicht so anstrengend dauerlustig wie die beiden. Und natürlich darf man Angst davor haben, dass die Wow-Momente in Marvel's Avengers nicht an die von »Endgame« rankommen, aber hey, das ist auch schwer möglich. Der Trick wäre, dass das Spiel eine schöne Mischung aus cooler Action und ebenso cooler Handlung parat hält, ohne ins Übertriebene abzudriften. Das wenige, was wir bisher vom Spiel sehen konnten, sah schon mal gar nicht so dumm aus, weil's eben nicht nur um Weltenrettung, sondern auch um persönliche Probleme der Avengers zu gehen scheint.

## Fünf Jahre später

Ach, hätten die Spiel-Avengers doch nur mal den ersten Film gesehen! Nein, Moment, den zweiten! Ok, halt irgendeinen der Filme aus dem MCU, in dem die Superhelden blöd von der Seite angeschaut werden, weil sie irgendwas und irgendwen kaputt gemacht haben. Dann wüssten sie, dass sie im Prolog des Spiels etwas pfleglicher mit San Francisco hätten umgehen sollen. Doch die Stadt ... nimmt ordentlich Schaden, die Avengers strecken die Waffen, nachdem sie plötzlich nicht mehr erwünscht sind. Das eigentliche Spiel setzt fünf Jahre später ein, inzwischen hat eine ominöse Sicherheitsfirma namens Advanced Idea Mechanics (AIM) mit Robotern den Schutz des Planeten übernommen – und natürlich ist die böse und führt Finsternes im Schilde. Zunächst müssen wir in der Rolle einer jungen Frau

(später Ms. Marvel) die Bande wieder zusammentrommeln und dann eine Basis errichten. Von dort starten wir dann entweder in die Storymissionen oder in Just-for-fun-Einsätze, die sich auch im Koop mit anderen erleben lassen. Und wir schalten dabei tonnenweise Kram und Fähigkeiten frei. Wenn das alles cool ineinandergreift, könnte Marvel's Avengers mal wieder ein gelungenes Mini-Service-Game werden – bis irgendwann Teil 2 erscheint.



Bevor es in Marvel's Avengers richtig zur Sache gehen kann, muss die Band erstmal wieder zusammengebracht werden.

# MOUNT & BLADE 2: BANNERLORD

Genre: **Rollenspiel** Publisher: – Entwickler: **TaleWorlds** Termin: **2020**



Auch wenn ihr ein friedliches Mittelalter erleben könnt, ist der große Reiz von Mount & Blade 2 doch der Krieg.

Bitte nicht reihenweise in Ohnmacht fallen, weil da oben neben Termin nur ziemlich grob 2020 steht. Der Plan, Mount & Blade 2 im März 2020 in den Early Access zu schicken, steht laut den Entwicklern noch immer. Zumindest hat uns TaleWorlds noch nichts anderes mitgeteilt. Falls wir diesbezüglich etwas erfahren, versuchen wir, es euch möglichst schonend beizubringen, so mit vorher Hinsetzen usw. Wir sind da nicht so hart und rücksichtslos wie es Mount & Blade 2 sein würde ... das auch irgendwie nicht mehr so hart wie War-

band ausfallen will, immerhin kann man in den Optionen den Permadeath abschalten, wenn man denn will. Aber ist das dann noch das ultimative Mittelalter-Rollenspiel, das uns versprochen wurde?

## Für Menschen mit Ambitionen

Aber es muss ja in Mount & Blade 2 überhaupt nicht dazu kommen, dass ihr in Todesgefahr geratet. Wenn ihr nur friedlicher Händler werden wollt, ist das auch ok. Oder ihr schlagt euch als erdverbundener Bauer durch. Oder ihr zieht singend als Barde umher, das geht doch bestimmt auch? Niemand wird zum Krieg gezwungen. Und doch sind es die großen Belagerungsschlachten, die einen immensen Reiz des Spiels ausmachen. Die Entwickler wollen sage und schreibe 1.000 Einheiten gleichzeitig auf dem Bildschirm ermöglichen, auf der letzten gamescom waren es immerhin bereits 450. Doch bis zu den 1.000 Einheiten ist es noch ein weiter Weg. In etwa so weit wie eurer, wenn ihr euch vornehmt, vom kleinen Niemand zum gefürchteten Kriegsherren aufzusteigen. Immerhin läuft das Spiel in Echtzeit ab – na gut, mit Zeitbeschleunigungsoption für die Weltkarte. Und ein Tag hat in Mount & Blade 2 auch keine 24 Stunden. Vielleicht geht das mit dem Kriegsherrendasein unterm Strich dann doch schneller, als die Entwickler ihre ambitionierten Pläne umsetzen können. Wir rechnen jedenfalls mit einem Full Release erst sehr spät im neuen Kalenderjahr. Wahrscheinlicher ist aber sogar 2021, wenn man sich den bisherigen Werdegang des Spiels anschaut. Egal, wie und wann der Titel erscheinen wird, eines ist jetzt schon sicher: Die Mod-Community wird's schon richten. Bereits die Early-Access-Version soll mit vollem Modding-Support erscheinen.

## PATH OF EXILE 2

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Grinding Gear Games** Entwickler: **Grinding Gear Games** Termin: **2020/2021**

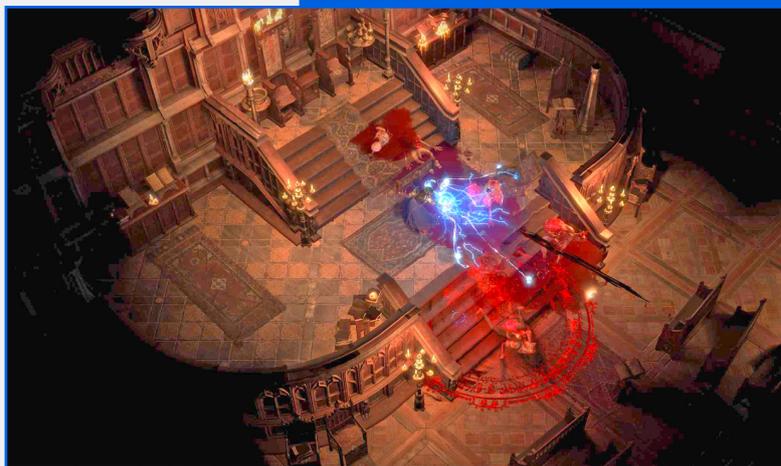
Ja, Chris Wilson, Managing Director bei Grinding Gear Games, hat gesagt, dass wir erst Ende 2020 mit einer Beta von Path of Exile 2 rechnen dürfen, aber wie bei allen Free2Play-Titeln ist das ja quasi schon der Erscheinungstermin, weil der Full Release anschließend peu à peu stattfindet. Insofern haben wir uns dann mal die Freiheit genommen, den Titel in diese Liste aufzunehmen. Schließlich wird man das Ding dann auch schon spielen können – und darin vorausichtlich auch schon Geld ausgeben »dürfen«.

Path of Exile 2 also, das vor allem grafisch besser und noch vielfältiger in Sachen Charakterklassen werden soll. Wobei sich eure alten Helden ins neue Spiel übernehmen lassen werden, und ihr schlimmstenfalls eure Skills und den einen oder anderen (will sagen: viele!) Ausrüstungsgegenstand neu überarbeiten müsst. Apropos Ausrüstung und Charaktere: Wir sind guter Dinge, dass neue Charaktere in Path of Exile 2 nicht wie etwas aussehen, das man vor Jahren in einer Ecke der Vorratskammer vergessen hat. Soll heißen, der schreckliche Lumpen-Look scheint für Teil 2 Geschichte zu sein.

### Noch immer knackig

Eines der Herausstellungsmerkmale von Path of Exile war seit jeher die Komplexität, und das soll sich auch mit Teil 2 nicht ändern. Insbesondere auf den schier angsteinflößenden Talentbaum, der viele Spieler zu Beginn hat schlucken lassen, wollen Grinding Gear Games nicht verzichten, er sei eine Art Markenzeichen des Spiels. Ganz sicher ist er aber ein Gegenentwurf zum letzten Diablo, das mit seinem reduzierten System einigen Unmut auslöste. Auch Diablo 4 dürfte sich in dieser Hinsicht nicht allzu sehr von seinem Vorgänger

wegbewegen – und da kommt Path of Exile 2 gerade richtig. Grinding Gear hat genau deswegen keine Angst vor Diablo 4, im Gegenteil. Das neuseeländische Studio wünscht der Konkurrenz von Blizzard alles erdenklich Gute. Weil die Erfahrung mit Diablo 3 und Path of Exile gezeigt hat, dass Ersteres wie eine Art Katalysator für Letzteres funktionierte. Als Diablo 3 fad wurde, haben sich viele nach Alternativen umgeschaut und sind bei Path of Exile gelandet. Ähnliches versprechen sich die Macher nun auch für den nächsten Teil.



Der zweite Teil des Free2Play-Action-Rollenspiels soll grafisch ansprecher und noch vielfältiger bei den Klassen werden.

# RESIDENT EVIL 3

Genre: **Survival-Horror** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **3.4.2020**



Was? Warum steht hier statt einem vernünftigen Text nur ein Bild? Sind wir etwa zu faul zum Schreiben? Nein, dieses Spiel bekommt in dieser Ausgabe einen eigenen großen Artikel. Alle Infos über das Remake von Resident Evil 3 findet ihr in unserer sechsseitigen Preview ab Seite 42.

## SYSTEM SHOCK 3

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: – Entwickler: **Otherside Entertainment** Termin: **2020**

Habt ihr manchmal das Gefühl, dass euch euer Smartphone belauscht? Dass Google, Amazon oder Apple deutlich mehr über euch wissen, als sie eigentlich wissen sollten? Dass irgendwo eine Menge persönlicher Daten gesammelt werden, die irgendwann von einem misanthropen Algorithmus gegen euch verwendet werden können? Wenn ihr euch all das auch schon mal gedacht habt, dann seid ihr nicht etwa paranoid, sondern habt schlichtweg die idealen Voraussetzungen für System Shock 3. Denn auch da bekommt ihr es mit einer übermächtigen Künstlichen Intelligenz zu tun: Shodan. Für die Jüngeren unter uns: Shodan war bereits in System Shock 2 von 1999 der übermächtige Widersacher bzw. Widersacherin, die KI ist weiblich. Teil 3 soll direkt an die Ereignisse des Vorgängers anknüpfen, in dem sich Shodan zum Schluss durch einen Trick in die ... nein, wir wollen nicht spoilern, spielt es einfach selbst. System Shock 2 soll nämlich schon bald in einer Enhanced Edition spielbar sein, in der die 20 Jahre alte Optik etwas aufpoliert wird.

### Bewegte Geschichte

Noch weiß man nichts über die Story von System Shock 3, die Entstehungsgeschichte des Spiels ist aber auch schon spannend genug. Wir erinnern uns: Das erste System Shock entstand bereits 1994 beim Kult-Entwickler Looking Glass (Ultima Underworld, Thief 1 und 2) unter der Ägide von Doug Church und Warren Spector. Beim zweiten Teil von Irrational Games hatte Ken Levine (BioShock-Reihe) das Ruder in

der Hand. Doch das Ende von Irrational stürzte die Marke ins Chaos. Die Rechte landeten zunächst bei Electronic Arts, doch die brachten 2008 lieber das thematisch ähnliche Dead Space. Im November 2015 schnappten sich die bis dato unbekanntenen Night Dive Studios die Rechte und erlaubten den Otherside Studios (gegründet vom Ex-Looking-Glass-Mann Paul Neurath) die Entwicklung von System Shock 3. Auf der GDC 2019 zeigte der mit an Bord geholte Warren Spector das Spiel, seitdem ist es aber ruhig um den Titel geworden. Allerdings hält Otherside am Release 2020 fest, wir erwarten deshalb zur E3 2020 neue Informationen. Außer natürlich, Shodan funkt bei der Entwicklung irgendwie dazwischen.



System Shock 3 soll genauso düster und bedrückend werden wie seine Vorgänger, die Killer-KI Shodan soll ebenfalls ein Comeback feiern.

# VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES 2

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Paradox** Entwickler: **Hardsuit Labs** Termin: **2020**



Seattle bei Nacht: Hier werden wir unser neues Leben als Vampir bestreiten. Hoffentlich ohne Bugs und Gamedesign-Fehler.

Seattle wird hin und wieder Rainy City genannt, und wenn man sich die bisher bekannten Gameplay-Szenen von Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 anschaut, dann scheint das auch wunderbar zu passen. Die Straßen der Stadt sind nass, als hätte es gerade erst ordentlich geschüttet. Ein aus Filmen bekannter Look, spiegeln doch die Pfützen das Licht der Häuser und Laternen so wundervoll wider und zaubern damit eine ganz eigene Stimmung. Eine düstere, aber gut ausgeleuchtete Stimmung, wenn ihr versteht. In dieser nassen,

nächtlichen Stadt müssen wir unser Leben von nun an als Vampire meistern. Frisch geschlüpft nach einer ausufernden Halssaugerei versuchen wir, uns mit unserem neuen Dasein zu arrangieren. Das bedeutet zunächst einmal, sich mit den unterschiedlichen Fraktionen der Seattle-Vampire vertraut zu machen, bevor die Story, von der wir noch nicht allzu viel wissen, so richtig losgeht.

## Vampire kommen später

Ursprünglich war Bloodlines 2 für den 20. März 2020 eingetaktet, Publisher Paradox und Entwickler Hardsuit Labs haben das Spiel aber im Oktober 2019 auf einen nicht näher definierten Termin später in diesem Jahr verschoben. »Die letzten dreieinhalb Jahre haben wir hart daran gearbeitet, euch einen würdigen Nachfolger zu Bloodlines zu bieten. [...] Auch wenn Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 weiterhin 2020 erscheint, ist uns die Qualität wichtiger, als es im ersten Quartal zu veröffentlichen«, heißt es in einem Blogbeitrag auf der offiziellen Website des Titels. Und ja, Hardsuit hat noch einiges zu tun, die bisher gezeigten Kämpfe und Animationen machen bei der letzten Präsentation noch keinen besonders runden Eindruck, die Dialoge erschienen wenig ambitioniert – dabei sind gerade die bei so einem Spiel extrem wichtig. Und der Wechsel von Ego- zu Third-Person-Perspektive in bestimmten Action-Sequenzen irritierte allein schon beim Zusehen. Ob Hardsuit aber diese Punkte angeht oder noch ganz andere Baustellen im tiefen System des Spiels hat, werden wir wohl nicht so bald erfahren. Dennoch bleibt Bloodlines 2 unterm Strich eines der spannendsten und wichtigsten Rollenspiele des Jahres. Hoffentlich auch eines der besten.

## WATCH DOGS LEGION

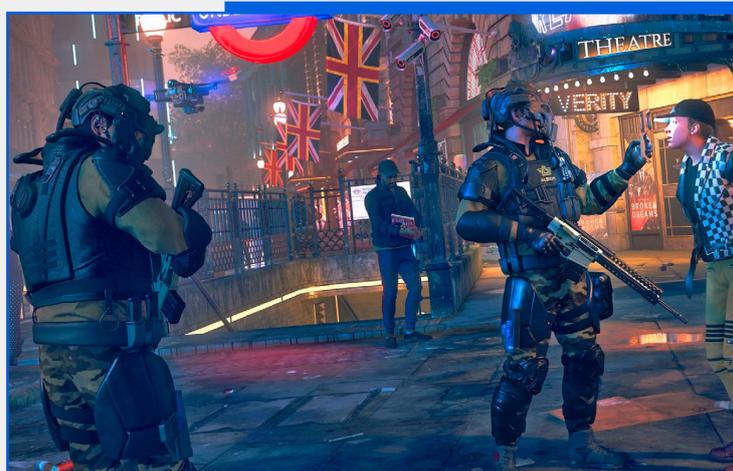
Genre: **Action** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Toronto** Termin: **3. Quartal 2020**

Bei Ubisoft läuft's nach ein paar sehr erfolgreichen Jahren gerade nicht sonderlich rund. Die erwarteten Nettogewinne für das Fiskaljahr 2019/2020 (endet im kommenden April) wurden bereits im letzten Oktober wegen verhaltener Gewinne mit Ghost Recon: Breakpoint und The Division 2 ordentlich nach unten korrigiert (von 2,18 Milliarden auf 1,45 Milliarden). Und im gleichen Atemzug verschob das Unternehmen etliche für Anfang 2020 angedachte Spiele auf nicht näher definierte Termine später im Geschäftsjahr. Darunter auch Watch Dogs Legion, das genau wie etwa Gods & Monsters offenbar weiteren Feinschliff benötigte, um Ubisofts Verkaufsamitionen und damit die finanziellen Ziele erreichen zu können. Dabei klingt das Grundrezept von Legion mindestens faszinierend. Wer einfach nur ein neues Watch Dogs mit einer Geschichte rund um einen Hackerhelden erwartet, der könnte falscher nicht liegen.

### Wir sind ganz London

Legion spielt nicht mehr in einer amerikanischen Großstadt, sondern im London einer fiktiven Zukunft. Wir übernehmen keinen vordefinierten Charakter wie in den vorherigen Teilen, sondern können quasi jeden Londoner für unsere Zwecke rekrutieren. Vom coolen Hipster bis zur agilen Großmutter ist alles drin. So bauen wir uns nach und nach ein Team auf, dessen Mitglieder wir gezielt nach den jeweiligen Talenten für die einzelnen Missionen einsetzen dürfen. Und natürlich lassen sich Hipster und Oma auch aufleveln. Blöderweise sind die aber auch unwiederbringlich hinüber (Permadeath!), wenn sie mal ins Gras gebissen haben, wir müssen dann für neue Teammitglieder sorgen. Um eine möglichst große Vielfalt zu bieten,

wird die Londoner Bevölkerung in Sachen Aussehen und Fähigkeiten prozedural erstellt. In diesem Ansatz liegt aber auch eine Gefahr für Legion, Spieler brauchen erfahrungsgemäß nunmal Identifikationsfiguren, um Bindung zu einem Titel aufbauen zu können. Fehlt diese Bindung, dieses Das-bin-ich-Gefühl, wird ein Spiel schnell langweilig. Und das wäre der Todesstoß für Watch Dogs Legion, das ähnlich wie Ghost Recon: Breakpoint und The Division 2 auch den Service-Game-Gedanken in der DNA tragen dürfte.



In Watch Dogs Legion übernehmen wir nicht nur einen Helden oder eine Heldin, wir sind quasi ganz London. Ob das funktioniert?