

Darauf freuen wir uns

SPIELEZUKUNFT



Falls ihr noch nicht wissen solltet, auf welche Spiele ihr euch in diesem Jahr konzentrieren sollt, hätten wir hier 23 Vorschläge. Von Redaktion GameStar

In den vergangenen Jahren haben wir uns für diesen Artikel immer die (wahrscheinlich) besten und größten und tollsten Spiele der kommenden Monate herausgesucht, für 2023 verfolgen wir nun erstmals einen anderen Ansatz. Wir haben uns die Spiele geschnappt, auf die wir uns persönlich am

meisten freuen. Deswegen kann zum Beispiel Valentin auch schamlos über Robocop: Rogue City referieren. Aber damit stellt er auch ein bisschen die Ausnahme dar, denn die restlichen Titel dürften wirklich auch bei vielen von euch ganz oben auf der Wunschliste stehen. Oder aber zumindest auf der

Beobachtungsliste. Denn Vorsicht ist geboten: Bei all unserer Vorfreude auf Titel wie Diablo 4 und Starfield bleiben wir doch noch immer unserem Jobprofil treu und jubeln nicht unreflektiert los, sondern legen auch in diesem Fall unsere Finger in (eventuell noch aufreißende) Wunden. ★

GENRE: ACTION-ADVENTURE | RELEASE: 18.APRIL 2023 | ENTWICKLER: RESPAWN

Star Wars Jedi: Survivor

Dimitry Halley: Ich vergesse manchmal, wie sehr Star Wars verzaubern kann. Die neueren Serien drücken mich ja meistens mit der Nase in den Dreck, überall imperiales Grau, rostige industrielle Fabriken, abgeranzte Hinterhöfe, ja, auch das ist Star Wars, keine Frage. Aber Star Wars ist auch die Magie des Entdeckens! Wenn Luke auf Dagobah durch den Sumpf wadet, wenn Leia im Dschungel ihren ersten Ewok trifft, sich die mächtigen Pforten von Jabbas Palast öffnen, in den Dünen Tatooines das Skelett deines Drachen verwittert. Und genau das hatte Star Wars Jedi: Fallen Order 2019 verstanden. Ich habe Cal Kestis' erstes Abenteuer jüngst erst wieder durchgespielt und dachte mir auch drei Jahre später: Mensch, was ist das für eine runde Star-Wars-Erfahrung mit spektakulären Kämpfen, magischen Schauplätzen, einem wunderschönen Soundtrack und dem herzerwärmendsten Gefährten

seit Wall-E: BD-1. Aber Fallen Order war auch ein Prototyp. Der ganze Freischaft- und Entdeckungskrempel fühlte sich manchmal nach Füllmasse an, ich musste zu häufig alte Planeten nochmal umkrepeln, und die Story eines überlebenden Jedi-Padawans wurde im Expanded Universe schon recht oft erzählt. Aber eine Fortsetzung? Ich habe keine Ahnung, in welche Richtung Jedi: Survivor strebt – und genau das finde ich so spannend daran! Welche neuen Manöver bringt Jedi-Ritter Cal Kestis aufs Parkett? Wer sind die neuen Widersacher? Wie spielt sich der neue Blaster? Welche Schauplätze stelle ich nun auf den Kopf? Fallen Order merkt man an allen Ecken und Enden an, dass sich hier ein Team im Krieg der Sterne erproben durfte, das es richtig drauf hat – und gerade bei solchen Teams ist es ungemein spannend, was es für die Fortsetzung aus dem Ärmel schüttelt.



GENRE: METROIDVANIA | RELEASE: 2023 | ENTWICKLER: TEAM CHERRY

Hollow Knight: Silksong

Sören Diedrich: Ein falscher Sprung, eine falsche Eingabe, schon bekomme ich mit voller Wucht eins über den Schädel gebraten. Es dauert nur wenige Augenblicke, bis ich auf einer Bank sitzend wieder zur Besinnung komme. Ich schüttle meine lädierten Gliedmaßen, überschminke die blauen Flecken und weine nur innerlich ein bisschen, um meinen Feinden gegenüber nur ja keine Schwäche zu zeigen. Es folgt ein langer Spaziergang zum Ort meines Scheiterns, nur um wenige Augenblicke später erneut auf der Bank aufzuwachen. Was für ein Mordsspaß, den ich hoffentlich schon bald wieder haben werde!

Hollow Knight: Silksong wird 2023 endlich erscheinen! Nachdem das Hoffen auf einen Release-Termin im Laufe der vergangenen Jahre fast schon zum Running Gag unter eingefleischten Fans mutierte, scheint man dieses Jahr nun endlich Nägel (haha) mit Köpfen machen zu wollen. Und wisst ihr was? Ich kann es kaum noch erwarten, mich Stück für Stück durch die er-

neut atemberaubend aussehende Spielwelt zu kämpfen. Welche fies-ekligsten Bossgegner warten darauf, mich zu peinigen? Wie vielen traurigen, gruseligen oder einfach nur urkomischen Charakteren werde ich begegnen? Die tapfere und mysteriöse Kriegerin Hornet war bereits im Erstling mein unangefochtener Lieblingscharakter, nun darf ich sie tatsächlich selbst spielen.

Ich habe aber auch Angst. Hollow Knight: Silksong macht bislang den Eindruck, alles noch ein ganzes Stück besser zu machen als der in meinen Augen bereits fast perfekte Vorgänger. Aber kann man diesen Metroidvania-Titanen überbieten, indem man die gleichen Zutaten nimmt und einfach nur die doppelte oder gar dreifache Menge in den Kochtopf schmeißt? Es wäre bei weitem nicht das erste Spiel, das an zu großen Ambitionen scheitert. Ich hoffe, dass Team Cherry bei all seiner Leidenschaft weiterhin an die Qualitätssicherung denkt. Hornet hätte es verdient – und ich nach all der Wartezeit auch!

GENRE: ROLLENSPIEL | RELEASE: 2023 | ENTWICKLER: BETHESDA

Starfield

Géraldine Hohmann: Ich liebe Weltraumspiele, ich liebe Open Worlds. Aber ich kann euch aus dem Stegreif keine Weltraum-Open-World (Heißt das dann eigentlich Open Space?) nennen, die ich je geliebt habe. No Man's Sky finde ich trotz aller Verbesserungen zu generisch, beim Fliegen in Elite: Dangerous bin ich eingeschlafen (kein Witz), und selbst Freelancer – ein Spiel, das ich mehr als verehere – hat mich mit seinen frei erkundbaren Sonnensystemen nicht vollends abgeholt, weil es darin außer Artefaktwaffen und der Hispania nichts zu entdecken gab. Tja, und nun kommt mit Starfield ein Spiel, das die Tugend der Bethesda-Rollenspiele ins All verpflanzen soll: die Freiheit, zu gehen respektive zu fliegen, wohin ich will, und dort zu tun, was ich will. Das reizt mich so unglaublich! Ich möchte wie Captain Kirk am Ende von »Star Trek 6: Das unentdeckte Land« irgendwo ins Sternenmeer deuten und sagen: »Wir setzen Kurs auf den zweiten Stern von links.« Und dann möchte ich einfach sehen, was es dort zu finden gibt. Dieses Entdecken ist für mich die Krux an Starfield. Ich weiß aus Skyrim, dass Bethesda seine Welten mit wunder- und liebevollen Details regelrecht vollstopfen kann. Das will ich erneut haben: handgefertigte Abenteuer und Geschichten statt zufallsgenerierte Beliebigkeit à la No Man's Sky. Ich möchte einzigartige Orte finden, versteckte Quests, Geheimnisse. Ich will einen Kosmos erkunden, der es wert ist, erkundet zu werden. Und genau darin liegt ein mögliches Problem: Auch in Starfield wird der Zufall eine Rolle spielen, die Engine wird auf den Planeten nach dem Zufallsprinzip Quests platzieren. Zum Beispiel begegne ich der Crew einer Mondbasis, die über ein von Piraten entführtes Besatzungsmitglied klagt. Zugleich wird auf einem anderen Planeten eine Piratenbasis platziert, und ich darf zur Rettungsmission aufbrechen. Das mag ja einmal nett sein, vielleicht auch zweimal. Aber wenn ich auf jedem zweiten Felsbrocken ein Piraten-Kidnapping vereiteln soll, wird mir das härter auf die Nerven gehen als Wesley Crusher. Ich will in Rollenspielen Liebe spüren, keine Systeme. Ich hoffe, dass ich in Starfield Liebe spüre.





GENRE: ROLLENSPIEL | RELEASE: WINTER 2023 |
ENTWICKLER: SQUARE ENIX

Final Fantasy 7 Rebirth

Mary Marx: Das Remake des wohl bekanntesten Final-Fantasy-Spiels geht in die zweite Runde. Das Original von 1997 wird in seiner Remake-Version in drei Teile gesplittet. Alle drei Parts funktionieren als eigenständiges Spiel und erzählen jeweils einen kleinen Teil der Geschichte. 2021 machte der erste Remake-Teil der Trilogie den Anfang, im Winter 2023 folgt mit Rebirth die Fortsetzung. Dabei handelt es sich aber nicht nur um das alte Spiel in neuem Gewand. Wie schon beim Vorgänger gehe ich davon aus, dass es einige Änderungen zum Original geben wird. Schon im ersten Remake gab es neben neuen Bosskämpfen, mehr Auftritten einiger Nebenfiguren und teilweise tieferen Charakteren auch ein paar größere Änderungen. Ich gehe unter anderem davon aus, dass die unheimlichen Flusterer wieder einen Auftritt haben werden und irgendeine Rolle für das finale Ende im dritten Remake-Teil spielen werden. Spannend!

Wenn ihr euch aufgrund dieser doch größeren Änderungen Sorgen über die Story macht, kann ich euch zumindest teilweise beruhigen. Ja, das Final Fantasy Remake ist keine hübschere Kopie seines 26 Jahre alten Vorgängers, trotzdem werden einschneidende Storyerlebnisse und Wendungen weiterhin vorhanden sein. So teasert der Trailer bereits den Nibelheim-Vorfall oder den Kalm-Abschnitt an, in dem jedes Mitglied eurer Truppe seine oder ihre Erfahrungen mit Erzschorke Sephiroth erzählt. Aber auch hier gilt: Wie schon in früheren Final-Fantasy-7-Spin-offs (etwa Crisis Core) werden bestimmte Abschnitte immer etwas anders erzählt.

Wenn ihr damit genau wie ich kein Problem habt und euch auch mal auf eine neue Perspektive eines geliebten Spiels einlassen wollt, dann könnte das Remake die perfekte Gelegenheit sein, eines der wohl berühmtesten JRPGs überhaupt nachzuholen oder noch einmal zu erleben.

GENRE: RENN Spiel | RELEASE: 2023 |
ENTWICKLER: TURN 10 STUDIOS

Forza Motorsport

Sören Diedrich: Es ist nicht leicht, ein Motorsport-enthusiast zu sein. Oft werde ich belächelt, teils spöttisch, teils voller Mitleid, als ob meine Leidenschaft eine schwere Bürde wäre. In gefühlt jeder Gruppenkonstellation bin ich der Außenseiter, sobald sich das Gespräch um Sport dreht. »Wisst ihr noch, 2017, als Toyotas LMP1-Boliden kurz vor dem großen Triumph in Le Mans ... hey, wo wollt ihr alle hin?« Nicht so in Forza Motorsport, hier fühlt sich mein Racing-Herz pudelwohl! 2023 steht der nächste Teil von Microsofts populärer PS-Gaudi in der Startaufstellung. Wie gewohnt driftet der Titel gekonnt auf dem schmalen Grat zwischen unkomplizierter Arcade-Raserei und schweißtreibender Simulation. Als Rennsport-Fan treffe ich auf Gleichgesinnte, unter denen ich mich nicht dafür schämen muss, beim Klang eines V10-Motors am ganzen Körper Gänsehaut zu bekommen.

Was ich mir vom neuen Serienteil wünsche? Eine interessantere Karriere, eine weniger rabiate KI sowie realistischeren Reifenverschleiß und Spritverbrauch. Um die bewährten Forza-Stärken mache ich mir hingegen wenig Sorgen: packende Rennaction, ein gigantischer Fuhrpark, eine hervorragende Steuerung, alles verpackt in wunderschöner Grafik. Mehr brauche ich nicht, um glücklich zu sein.

Na gut, einen Herzenswunsch habe ich doch noch. Das bleibt aber unter uns, ja? Sonst werde ich in der Redaktion wieder nur ausgelacht. Ich wünsche mir einen speziellen Le-Mans-Modus, in dem ich gegen das komplette Starterfeld aus dem Vorjahresrennen antreten kann, und zwar in Echtzeit! 24 Stunden, inklusive Tag-Nacht-Zyklus, einsetzenden Regens, Unfällen, technischen Pannen und mehr. Dann kann ich endlich den bis heute gültigen Rekord von 397 absolvierten Runden brechen, der 2010 mit dem Audi R15 TDI ... hey, wo wollt ihr denn alle hin?





GENRE: ROLLENSPIEL | RELEASE: 2023 | ENTWICKLER: BIOWARE

Dragon Age: Dreadwolf

Steffi Schlottag: Ich will eigentlich gar keine Hoffnung haben, was den Release von Dragon Age: Dreadwolf angeht. Lalala, mir ist total egal, wenn ich bis 2025 drauf warten muss – so sage ich es mir jeden Morgen vorm Spiegel. Aber ich lüge mich dabei selbst an. Denn kein anderes Spiel brauche ich so dringend wie das nächste Bioware-Rollenspiel. Mein geliebtes Inquisition hatte ich mir extra aufgespart, immer nur bis zur vorletzten Mission gespielt und die DLCs aufgehoben wie besonders kostbare Leckerbissen auf einem Teller. So lange, bis der Reveal des nächsten Titels kam, dann habe ich endlich einen kompletten Durchgang gewagt und mich nochmal 60

Stunden lang in Thedas verloren. Konnte ja nicht mehr allzu lange dauern, bis Dreadwolf erscheint, dachte ich voller naiver Zuversicht. Und jetzt haben wir 2023. Ich. Brauche. Nachschub. Was plant mein ehemaliger Geliebter Solas? Wie geht es meinem besten Freund Dorian? Und wer wird die neue Heldin, in deren Haut ich mal wieder Thedas retten werde? In meinem Kopf schwirren tausend Fragen, die immer lauter werden. Außerdem hoffe ich so dringend darauf, dass diesmal kein MMO-Sammelwahn drin steckt, sondern wieder weniger, aber dafür liebevoll geschriebene Nebenmissionen. Das entsprechende Feedback der Community war ja laut genug. Komm schon, Bioware!

GENRE: ADVENTURE | RELEASE: 2023 |
ENTWICKLER: TELLTALE

The Wolf Among Us 2

Alexander Bernhardt: Bald sind schon zehn Jahre vergangen, seit The Wolf Among Us erschienen ist. Das wirklich Enttäuschende daran: Es ist seitdem nicht nur kein zweiter Teil erschienen, sondern auch kein anderes Spiel im »Fables«-Universum! Eine absolute Frechheit. Diese Welt steckt voller spannender Geschichten, die unterschiedlichste Genres bedienen könnten. In den Comics sind nämlich allerlei bekannte Märchenfiguren – beispielsweise Schneewittchen, Prince Charming, Pinocchio oder auch die alte Hexe von Hänsel und Gretel – nach einem schrecklichen Krieg in ihren Welten nach New York City geflüchtet. In The Wolf Among Us spielen wir den gefürchteten Bigby Wolf – also den großen bösen Wolf aus Rotkäppchen, der in menschlicher Gestalt die Rolle des Sheriffs für die sogenannten Fables verkörpert.

The Wolf Among Us 2 soll nun eine neue Geschichte erzählen, sechs Monate nach dem ersten Teil. Worum es aber genau geht, ist noch unklar. Der einzige bisherige Trailer bleibt noch recht vage, genau wie das Release-Fenster: 2023 soll das Adventure erscheinen, mehr wissen wir noch nicht. Aber egal wann es nun erscheint, ich kann es kaum noch erwarten, als großer böser Wolf wieder für Gerechtigkeit zu sorgen. Und vielleicht, nur vielleicht ist The Wolf Among Us 2 so erfolgreich, dass noch weitere Studios überlegen, ein Spiel im Fables-Universum zu entwickeln. Ich würde mich wochenlang nur mit Freudensprüngen fortbewegen.





GENRE: FIGHTING GAME | RELEASE: 2. JUNI 2023 |
ENTWICKLER: CAPCOM

Street Fighter 6

Dimitry Halley: Statt von Fighting Games zu schwärmen, könnte ich mir auch Zahnbürsten in die Ohren stecken, denn Prügeleien haben es hier verdammt schwer, irgendwen zu interessieren. Aber das wird mich keine Sekunde davon abhalten, Street Fighter 6 ganz oben auf meine persönliche Liste der heißesten Favoriten 2023 zu setzen. Wie bei vielen Kids der 90er hat Street Fighter überhaupt erst meine Liebe fürs Genre entfesselt. Und was ich vom sechsten Teil bisher gespielt habe, fühlt sich so, so gut an! Der neue Quasi-Open-World-Modus, in dem ich ein riesiges Stadtareal frei begehe,

interessiert mich nicht die Bohne. Ich will kloppen! Ich will als Ryu, Ken, Chun-Li und Co. in die Arena steigen, Feinde vertrimmen und endlich mal in einem Fighting Game online die Leiter erklimmen. Street Fighter 5 hat mir das in seiner kaputten, unfertigen Launch-Version unmöglich gemacht, aber dieses Mal wird es klappen!

Dass Street Fighter 6 außerdem auf einsteigerfreundliche Mechaniken setzt, halte ich für den richtigen Weg: Je mehr Menschen zu Fighting Games finden, desto größer die Chance, dass diese tolle Nische am Leben bleibt. Und ich Mit- oder Gegenspieler finde!

GENRE: ROLLENSPIEL | RELEASE: 22 JUNI 2023 |
ENTWICKLER: SQUARE ENIX

Final Fantasy 16

Mary Marx: Nachdem ich mein Glück zuletzt im Online-Rollenspiel Final Fantasy 14 gefunden habe, bin ich umso entzückter, dass auch bei Final Fantasy 16 Producer Naoki Yoshida und Director Hiroshi Takai die Zügel in der Hand halten, die schon im Online-Rollenspiel beweisen haben, wie eine fantastische Story und Atmosphäre auszusehen beziehungsweise sich anzufühlen haben. Statt auf fliegende Autos und Boyband setzt Final Fantasy 16 bereits in den ersten Trailern auf düstere High-Fantasy und viel Drama. Also genau das, was ich an früheren Final-Fantasy-Teilen schon geliebt habe.

Dieses Mal geht es in die Welt von Valisthea, deren Bevölkerung auf die magischen Mutterkristalle angewiesen ist. Deren Äther geht aber langsam zur Neige, was die ansässigen Nationen in den Kampf um Ressourcen treibt. Ihr könnt euch vorstellen, dass dadurch Konflikte wie Pilze aus dem Boden sprießen und an jeder Ecke Gefahren lauern. Vor allem wenn wir in der Haut von Clive Rosfield unseren jüngeren Bruder Joshua beschützen müssen.

Gekämpft wird schon wie in Final Fantasy 15 äußerst actionlastig und mit dem serientypischen Mix aus Nahkampf- und Magieattacken. Auch die beschworenen Bestia (hier nennen sie sich Eikos) spielen wieder eine Rolle. Besiegt Clive die elementaren Monster wie Shiva oder Ifrit, erhält er neue Attacken, die zu den jeweiligen Eikos passen. Selbst beschwören können hingegen nur die sogenannten Dominants wie Clives Bruder Joshua.

Alles in allem verspricht Final Fantasy 16 bisher einen spannenden Mix aus düsterer Fantasy mit politischen Intrigen und jeder Menge atmosphärischen Kämpfen. Dieses Mal gibt es für alle JRPG-Muffel sogar einen Storymodus, sodass ihr euch (hoffentlich) nicht stundenlang mit dem genretypischen Grind beschäftigen müsst. Juhu!





GENRE: EGO-SHOOTER | RELEASE: JUNI 2023 |
ENTWICKLER: TEYON RED

Robocop: Rogue City

Valentin Aschenbrenner: Eine Fortsetzung des 87er-Films, Entwickler Teyon? Und Peter Weller als Stimme von Alex Murphy? Als treu ergebener Fan von Paul Verhoevens Actionklassiker könnte ich mich im Angesicht dieser Umstände kaum mehr über den im Juni 2023 anstehenden Release von Rogue City freuen. Aber Moment mal. Wieso ausgerechnet Entwicklerstudio Teyon? Die haben doch diesen grottigen Rambo-Railshooter verbrochen. Klar, doch dafür hat sich das Team in meinen Augen dank Terminator: Resistance mehr als rehabilitiert.

Klar, Resistance ist alles andere als ein AAA-Shooter mit entsprechenden Qualitäten,

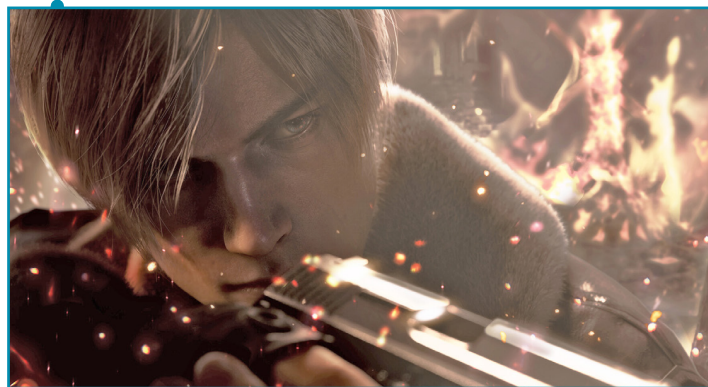
und das erwarte ich auch nicht von Robocop: Rogue City. Dafür hat Teyon mit seinem Terminator-Spiel aus dem Jahr 2019 bewiesen, wie Fan-Service mit dem genau richtigen Maß an Fingerspitzengefühl aussehen kann. Terminator: Resistance strotzt geradezu vor filmreifer Atmosphäre, liebevollen Anspielungen auf die Vorlage und smarten Ideen, die nicht übersehbare Mängel dann doch verschmerzen lassen. Entsprechend groß ist meine Vorfreude auf Robocop: Rogue City. Denn dass Teyon an einen meiner absoluten Lieblingsfilme in Spieleform ran darf, stimmt mich zuversichtlicher, als wenn es ein AAA-Studio wäre. Murphy, ich zähle auf dich.

GENRE: ACTION-ADVENTURE | RELEASE: 24. MÄRZ 2023 |
ENTWICKLER: CAPCOM

Resident Evil 4 Remake

Valentin Aschenbrenner: Eigentlich müsste ich wirklich die Nase voll von Resident Evil 4 haben. Kein Spiel habe ich öfter durchgespielt, kein Spiel befindet sich öfter in meinem Besitz. (Was bei den unzähligen Re-Releases nun aber auch wirklich keine Herausforderung darstellt.) Falls ihr mir nicht glaubt, fragt Dr. Salvador – der Mann ist Arzt, lasst euch von seinem ... exzentrischen Auftreten nicht verunsichern. Mit Teil 4 spendiert nun Capcom dem besten Resident Evil und auch einem der besten Horrorspiele aller Zeiten das lang verdiente Remake. Ob es das wirklich gebraucht hätte, sei mal dahingestellt, immerhin spielt sich das Original heute noch immer absolut wunderbar.

Sei's drum. Wenn die Neuauflage dafür sorgt, dass noch mehr Leute in den Genuss eines meiner Lieblingsspiele kommen, will ich gar nicht meckern. Viel eher beneide ich fast schon jeden Neueinsteiger, der sich völlig unvoreingenommen an Leon S. Kennedys Rettungsaktion der Präsidententochter wagen darf. Natürlich hoffe ich, dass das Remake eher dem Resident Evil 2 Remake und weniger dem des dritten Teils gleicht. Doch was ich bisher davon sehen durfte, stimmt mich allemal optimistisch. Die Neuauflage des Horrorklassikers könnte eines der besten Spiele überhaupt noch viel, viel besser machen.





GENRE: RUNDENSTRATEGIE | RELEASE: 2023 |
ENTWICKLER: HAEMIMONT GAMES

Jagged Alliance 3

Martin Deppe: Endlich, endlich, endlich hat wohl ein Entwicklerteam kapiert, was das Söldnerepos Jagged Alliance (2) wirklich ausmacht – und setzt es goldrichtig um. Darum freue ich mich schon auf das Wiedersehen mit alten Kumpalinnen und Kumpels wie Scope, Fidel und meinem Initialennamensvetter MD.

Jagged Alliance ist in den vergangenen 25 Jahren dermaßen oft nachgeahmt worden, dass ich die vielen üblen, durchschnittlichen, manchmal ganz netten Klonversuche gar nicht mehr aufzählen mag. Doch mit Haemimont Games sitzt jetzt ein Team daran, das Erfahrung und Ressourcen mitbringt. Statt das Rad ganz neu zu erfinden, setzen die Bulgaren auf die bewährten drei Elemente. Coole Söldner mit Persönlichkeit, die uns (wieder)

ans Herz wachsen und das Kampfgeschehen mit kernigen One-Linern kommentieren. Realistische Schusswechsel, bei denen jedes Geschoss, jede Granate einzeln berechnet wird – mit Querschlägern, Friendly Fire, splitternder Deckung und allem, was dazugehört. Und das alles eingebettet in einen Befreiungsfeldzug durch ein unterdrücktes fiktives Land, in dem wir Sektor für Sektor erobern, sichern und verteidigen. So, wie wir es wollen!

Auch das Drumherum ist bisher schön stimmig: Der gute alte Laptop ist wieder dabei, hier managen wir unsere Teams, heuern per Voicechat frische Söldner an, bestellen Ausrüstung. Ich bin mit Vorschusslorbeeren schon immer vorsichtig gewesen, aber was ich bisher gesehen habe, sorgt für ein seliges Dauergrinsen!

GENRE: ACTION-ADVENTURE | RELEASE: 26. MAI 2023 |
ENTWICKLER: ROCKSTEADY STUDIOS

Suicide Squad: Kill the Justice League

Valentin Aschenbrenner: Ein letztes Mal Kevin Conroy als Batman. Alleine deswegen komme ich als alteingesessener DC-Fan nicht um Suicide Squad herum. Umso spannender, dass gerade Rocksteady der berühmten Task Force X ein eigenes Spiel spendiert, nachdem das eigentlich Warner Bros. Montreal 2013 mit Arkham Origins anteaeserte.

Ohne Deathstroke, aber dafür mit Deadshot, Harley Quinn, Captain Boomerang und King Shark soll es in Kill the Justice League – wenig überraschend – der Justice League an den Kragen gehen. Um mit den Superhelden der absoluten Spitzenklasse wie Wonder Woman, The Flash, Superman und Batman mithalten zu können, bekommt das titelgebende Suicide Squad sogar das ein oder andere Upgrade spendiert, welches man nicht unbedingt aus der Comic-Vorlage kennt. So wird Captain Boomerang zum Teleporter, während der Scharfschütze Deadshot mit einem Jetpack durch die Gegend düst. Ob das reicht? Mal sehen. Sowas kommt auch in der Welt der Comics immer auf den jeweiligen Autor an. Einfach dranflanschen wäre jedenfalls doof und einfallslos.

Fest steht zumindest schon mal: Nach der fantastischen Arkham-Reihe (ja, damit ist auch das kontroverse Knight gemeint) haut Rocksteady erst nach satten acht Jahren mal wieder ein neues Spiel raus. Und dabei wirkt Suicide Squad gleichermaßen vertraut wie ungewohnt. Vertraut, da Kill the Justice League quasi die Geschichte von Arkham Knight fortsetzt. Ungewohnt, weil wir mit Task Force X nicht nur einen völlig neuen Blickwinkel, sondern ebenso einen neuen Gameplay-Fokus bekommen: Vier-Spieler-Koop statt einsamer Rächer. Man darf gespannt sein. Und wenn ihr bei all den Namen nur Bahnhof verstanden habt: Sechs! Setzen!





GENRE: ECHTZEITSTRATEGIE | RELEASE: 2023 |
ENTWICKLER: SLIPGATE IRONWORKS RED

Tempest Rising

Martin Deppe: Ich geb's zu: Bei keinem Spiel habe ich mich 2022 so oft verschrieben wie bei Tempest Rising. Ständig habe ich »Tiberium« statt »Tempest« getippt. Und ich fürchte, dass mir das 2023 auch wieder passiert. Aber hey, da ist das Spiel echt selbst schuld! Denn viel dreister kann man sich beim Klassiker Command & Conquer nicht bedienen: Aus der wild wuchernden außerirdischen Ressource Tiberium wurde kurzerhand Tempest, aus der Fraktion Global Defense Initiative (GDI) einfach die Global Defense Forces (GDF), was ich garantiert auch mal falsch tippen werde. Auch sonst liefert Tempest Rising viel C&C-Feeling:

ein Interface im EVA-Stil, Videoschnipsel mit echten Schauspielern, bekannte Einheiten wie Erntemaschinen und doppelläufige Panzer. Das alles macht Tempest Rising zum frechsten, aber auch selbstbewusstesten C&C-Klon seit Ewigkeiten – und genau deswegen freue ich mich drauf. Lieber gut kopiert als schlecht selbst erfunden, oder? Außerdem sieht Tempest Rising dank Raytracing und Unreal Engine 4 richtig gut aus, allen voran die Feuereffekte, Raketenrauspuren und die obligatorischen explodierenden Benzinfrässer. Hier könnte das klassische RTS kommen, auf das ich schon seit den goldenen Westwood- und Blizzard-Jahren warte.

GENRE: AUFBAUSTRATEGIE | RELEASE: 2023 (HOFFENTLICH) | ENTWICKLER: 11 BIT STUDIOS

Frostpunk 2

Géraldine Hohmann: Ich weiß, es ist ganz schön cool und punk von mir, ein Spiel zu wählen, das 2023 vielleicht nicht einmal erscheint. Man könnte fast sagen ... Frostpunk. Denn als alter Aufbauhase ist natürlich die Fortsetzung zu einem der besten Städtebauer aller Zeiten mein Highlight des Jahres – selbst wenn ich mich nur an die Hoffnung klammern kann, dass es nicht doch 2024 wird.

Natürlich freue ich mich erstmal über alles, das »in jeder Hinsicht größer und besser werden soll als sein Vorgänger«. Und wenn dann noch Öl eine große Rolle spielt! Junge, Junge, das Öl hab ich ja in Anno 1800 schon so geliebt. (Nein, natürlich nicht, ich bin ja nicht verrückt.) Aber es wird Zeit, dass mein verweichlichtes und verwöhntes Aufbaugemüt mal wieder richtig herausgefordert wird. Zeitdruck! Entscheidungsdruck! Ressourcenknappheit! Deine Bewohner sterben! Ich liebe es.

Ich kann es kaum erwarten, in Frostpunk 2 mal wieder eine richtige Aufbaustory zu erleben – und vor die Konsequenzen meiner harten Entscheidungen gestellt zu werden, die ich in Teil 1 getroffen habe. Aufbauspiele und Emotionen: Mehr davon!





GENRE: ACTION-ROLLENSPIEL | RELEASE: 2023 |
ENTWICKLER: DECK13

Atlas Fallen

Heiko Klinge: 2022 war das Jahr, das mich dank Elden Ring endlich mit dem Souls-like-Genre versöhnt hat. Ich wollte Dark Souls, Bloodborne und Co. immer lieben, habe es aber nie länger als 15 Stunden durchgehalten, weil irgendwann der Punkt kam, ab dem ich meine Freizeit nicht mehr respektiert fühlte. Elden Ring habe ich dagegen mehr als 140 Stunden lang mit Haut und Haaren verschlungen. Aus guten Gründen.

Warum ich das hier erzähle? Weil ich mir von 2023 und Atlas Fallen Ähnliches erhoffe. Denn eigentlich müsste ich die Action-Rollenspiele von Deck13 lieben. Art Design, Setting und Kampfsystem sprechen mich grundsätzlich an, aber sowohl Lords of the Fallen als auch The Surge 1 und 2 habe ich jeweils nach ein paar Stunden abgebrochen, weil sich für mich der Zyklus aus Sterben, Lernen, Wiederholen nicht mehr belohnend angefühlt hat. Und ich bin guter Hoffnung, dass Atlas Fallen dies ändern könnte. Zum einen, weil die

Entwickler bereits in unserer Preview zu Atlas Fallen versprochen haben, dass es zugänglicher werden solle als die bisherigen Titel. Zum anderen sollen auch die Areale offener werden und mehr zum Erkunden einladen als die doch recht schlauchigen Gebiete der Quasi-Vorgänger. Und genau das waren die Faktoren, weshalb Elden Ring bei mir den Souls-like-Durchbruch geschafft hat. Davon abgesehen fasziniert mich das Wüstenszenario samt der Möglichkeit, meine Waffen aus Sand zu beschwören. Das eröffnet so viele spannende Möglichkeiten für Kampfsystem, Monsterdesign und Storytelling!

Natürlich glaube ich nicht daran, dass Atlas Fallen auch nur ansatzweise an die Erfolge eines Elden Ring anknüpfen kann, da kämpft das verhältnismäßig kleine Team von Deck13 schlicht mit wesentlich winzigeren Waffen. Aber es ist für mich einer der spannendsten AA-Titel dieses Jahres, die meiner Prognose nach ja deutlich relevanter werden.

GENRE: ROLLENSPIEL | RELEASE: AUGUST 2023 |
ENTWICKLER: LARIAN STUDIOS

Baldur's Gate 3

Fabiano Uslenghi: Ich bin zwiegespalten. Einerseits hätte ich ungern noch länger auf Baldur's Gate 3 gewartet, das schon seit Oktober 2020 im Early Access verweilt. Auf der anderen Seite fühlt es sich manchmal so an, als wäre der große Donnerschlag nun schon verhallt. Ich meine, das ist Baldur's Gate 3, das vor fast drei Jahren im EA erschienen ist! Baldur's Gate 3! Ein Nachfolger, auf den ich eigentlich schon seit bestimmt 20 Jahren warte. Der Nachfolger zu einem der besten Rollenspiele aller Zeiten. Und trotzdem kommt es mir oft so vor, als würden einige Leute gedanklich mit den Achseln zucken, wenn ich ihnen vom Release im Jahr 2023 erzähle. Pfff, kalter Kaffee! Für die meisten ist dieses Spiel nämlich gefühlt schon erschienen, ohne übermäßig große Wellen zu schlagen. Aber liebe Leute, ich sage euch, dass ihr euch davon nicht täuschen lassen dürft. Egal ob Baldur's Gate 3 sich jetzt mehr nach D&D-Divinity anfühlt als nach einem waschechten Nachfolger. Was wir bislang von diesem Spiel gesehen haben, ist nur ein Bruchteil dessen, was Larian im August noch aus dem nimmervollen Beutel ziehen kann.

Ein über 20 Stunden langer Bruchteil, wohlgemerkt. Denn schon der im Early Access spielbare Akt ist so lang, wie manch anderes Spiel insgesamt an Umfang bietet. Und inzwischen teasert Larian ganz offensiv, dass uns noch eine Menge bevorsteht. Zuletzt wurden etwa jede Menge alte Bekannte enthüllt, die dem Spiel endlich noch mehr von dem Flair verleihen, für das wir die Vorgänger geliebt haben. Hat hier jemand Hamster gesagt? Ich für meinen Teil kann es nun kaum erwarten, endlich die ganze Geschichte zu erleben, und rate euch dazu, nicht zu denken, dass ihr Baldur's Gate 3 schon kennt. Da wartet etwas ganz Großes auf uns, glaubt an meine Worte.





GENRE: ADVENTURE | RELEASE: 2023 |
ENTWICKLER: TELLTALE GAMES, DECK NINE GAMESRED

The Expanse: A Telltale Series

Gloria H. Manderfeld: Meine »The Expanse«-Sucht begann so richtig mit dem SciFi-Roman »Leviathan erwacht« von James S.A. Corey, den ich nach der ersten Staffel der gleichnamigen TV-Serie wie im Rausch durchgelesen habe. Ab da gab es kein Halten mehr: Wohl wissend, dass ich mich fürs bequeme Gucken für immer spoilern würde, musste ich einfach alles lesen, was irgendwie mit dem faszinierenden Universum von »The Expanse« zu tun hatte, und nervte fortan meine bessere Hälfte mit düsteren Vorhersagen über den Fortgang der Serie, wann immer wir eine neue Staffel zusammen geschaut haben.

Den Autoren Daniel Abraham und Ty Franck, die gemeinsam unter dem Pseudonym James S.A. Corey schreiben, ist mit »The Expanse« ein echt großer Wurf gelungen, da ihr Hard-SF-Weltentwurf eine durchaus glaubhafte Zukunftsvariante präsentiert. Die Menschheit könnte sich so entwickeln, sollte es mal einen fortschrittlichen Antriebs für

Raumschiffe geben und andere Planeten besiedelt werden, sie könnte sich auf die geschilderte Weise bekriegen und ausbeuten, sie könnte so kopflos und gierig auf Alien-Lebensformen reagieren und vieles mehr. Die exzellent geschriebenen Charaktere setzen auf die mitreißende Story in dieser gelungenen Welt noch eine dicke Schippe obendrauf.

Dass es nun ein Telltale-Spiel über eine meiner Lieblingsheldinnen geben soll (die streitbare, starke, gleichzeitig verletzbare und tiefgründige Camina Drummer), lässt mich innerlich die Hände hochheben. Einerseits kann ich es kaum erwarten, bis ich mehr Futter aus einem meiner Lieblings-Franchises mit einer hoffentlich genauso gut wie in der Serie inszenierten Drummer bekomme. Andererseits waren die letzten Telltale-Spiele dermaßen lieblos zusammengeklatschte Ware vom Fließband, dass ich Angst davor habe, bei The Expanse: A Telltale Series vor einem ähnlichen Machwerk zum Lizenzmelken zu sitzen.

GENRE: SHOOTER | RELEASE: 4. APRIL 2023 |
ENTWICKLER: BEHAVIOUR INTERACTIVE

Meet Your Maker

Dennis Zirkler: Meet Your Maker ist genau das Spiel, auf das ich seit mehr als 20 Jahren warte – denn endlich wird der für mich legendäre Multiplayer-Modus aus dem 10er-Jahre-Shooter The Wheel of Time zu einem eigenen Titel. Jeder Spieler muss hier eigene Festungen errichten, die dann von anderen Spielern überfallen werden, die euch euer wertvolles Genetikmaterial stehlen wollen. Und nachdem ich bereits unzählige Stunden in der Beta verbracht habe, kann ich euch sagen: Das Aufbauen neuer Basen macht enorm viel Spaß.

Der Baumodus ist ein riesiger Spielplatz und hat schon in der Beta unzählige Möglichkeiten geboten, mit einer Mischung aus verwinkelter Architektur sowie tückisch platzierten Wachen und Fallen den Angreifern das Leben zur Hölle zu machen. Aber auch der Shooter-Part konnte mich bereits überzeugen, obwohl ich mir zunächst sicher war, immer nur neue Basen bauen zu wollen.

Mein Tipp: Alle Fallen lassen sich so modifizieren, dass sie erst dann erscheinen, wenn der Feind das Genetikmaterial gelootet hat. Eine Plattform über dem Material voller Wächter, die sich erst dann auflöst, wenn der Raider dieses gelootet hat, hat in der Beta für enorm viele Tode – und damit auch für Loot für mich – gesorgt. Zum Release Anfang April rechnet da garantiert niemand mit!





GENRE: ADVENTURE | RELEASE: APRIL 2023 |
ENTWICKLER: DRAMATIC LABS

Star Trek: Resurgence

Markus Schwerdtel: Als eingefleischter Star-Trek-Fan lebt man aktuell eigentlich in einer goldenen Ära. Noch nie gab es so viele Serien, Filme, Bücher und Spiele aus diesem Universum wie heute. »Eigentlich« deshalb, weil die Fan-Meinungen zu »Discovery« und »Picard« durchaus gespalten sind, »New Worlds« nur per teurem Paramount-Abo schaubar ist und für viele die hervorragenden Trickserien »Lower Decks« und »Prodigy« nicht zählen. Das alles wissen auch die Leute bei Dramatic Labs, den Machern von Star Trek: Resurgence, und siedeln ihr Adventure fünf Jahre nach den Dominion-Kriegen an, also kurz nach »Deep Space Nine«. Auf der USS Resolution steuern wir abwechselnd Commander Jara Rydek und den Ingenieur Carter Diaz. Erstere arbeitet als Nummer eins auf der Brücke, Zweiterer schuftet im Maschinenraum. Die Entwickler wol-

len als Ex-Telltale-Mitarbeiter auch in Resurgence eine packende Geschichte erzählen, die sich wie eine lange Folge von »Next Generation« oder eben »Deep Space 9« anfühlen soll. Als diplomatische Vermittler versuchen wir, die Alydianer und die Hotari bei ihrem Streit um Dillithium zu versöhnen. Toll: Bei den Verhandlungen steht uns der gute alte Mr. Spock zur Seite! Je nachdem wie wir uns in den vielen Dialogen im Spiel verhalten, soll es unterschiedliche Enden geben. Wir dürfen aber auch typische Trek-Dinge machen und ballern mit dem Phaser, scannen per Tricorder, fliegen ein Shuttle oder kriechen durch Jefferies-Röhren. Dramatic Labs arbeitet eng mit Paramount zusammen, damit auch wirklich alles ins Star-Trek-Setting passt. Gut so, denn bei groben (und feinen) Fehlern bin ich empfindlich, erst recht bei meinem Lieblings-Sci-Fi-Universum!

GENRE: SHOOTER | RELEASE: 2023 |
ENTWICKLER: GSC GAME WORLD

Stalker 2: Heart of Chernobyl

Tillmann Bier: Als ich vor ungefähr zehn Jahren alle Spiele der Stalker-Reihe in kurzer Zeit durchspielte, wusste ich gleich: Davon will ich mehr! Allerdings war nichts von einem Stalker 2 zu sehen oder zu hören. Seitdem warte ich geduldig auf eine Fortsetzung, und es scheint, als hätte dieses Jahr das lange Warten ein Ende. Stalker 2 begeistert mich aber nicht aus Nostalgie: Erst vor wenigen Wochen habe ich Shadow of Chernobyl wieder installiert und einen weiteren Durchgang gestartet. Nein, der Shooter bleibt mit seiner unheimlichen und mysteriösen Welt, den Anomalie- und Artefaktmechaniken und der dichten Atmosphäre bis heute einzigartig. Trotz inzwischen deutlich überholter technischer Grundlage macht es mir bis heute unheimlich Spaß, durch die verstrahlte Zone zu wandern, verlassene Gebäude und die von der Zone veränderte Natur zu erkunden, mich vor Strahlungstürmen zu verstecken oder vorsichtig durch tödliche Anomalien zu navigieren und wertvolle Artefakte einzusammeln. Zwischendurch ruhe ich mich mit anderen Stalkern am Lagerfeuer aus und lausche ihren Gesprächen.

Und wie frisch und gut wird sich das alles erst mit Teil 2 anfühlen? In Trailern zeigt sich bereits, dass die Entwickler Qualitäten der Reihe (Atmosphäre, Inventarsystem) beibehalten wollen, aber gleichzeitig vieles modernisieren. Natürlich wissen wir noch nicht, wie gut sich Stalker 2: Heart of Chernobyl wirklich spielt, aber ich bin mir fast sicher, dass mir ein zweiter Ausflug in die Zone viel Freude (und Grusel) bereiten wird.





GENRE: ACTION-ROLLENSPIEL | RELEASE: 6. JUNI 2023 |
ENTWICKLER: BLIZZARD

Diablo 4

Fabiano Uslenghi: Worauf freust du dich eigentlich 2023, Fabiano? Tja, worauf freue ich mich? Ich gebe es zu, ich tue mich wirklich schwer damit, bei dieser Frage stolz und aufrecht »Natürlich Diablo 4!« in die Welt hinauszuschreiben. Aber wenn ich ehrlich zu mir selbst bin, dann müsste ich das eigentlich. Ich kann nicht anders, als mich auf dieses Action-Rollenspiel zu freuen. Schon die Version, die mir im Dezember 2022 in die Hand gedrückt wurde, wollte ich eigentlich gar nicht mehr loslassen. Denn es wirkt doch tatsächlich genau wie das, was ich mir von einem neuen Diablo gewünscht habe! Dieses Spiel vereint die wohl größten Stärken aller Teile, die davor kamen. Diablo 4 ist wirklich, wirklich düster und schafft es, mir noch schaurigere Gänsehaut zu verpassen als selbst der erste Teil. Gleichzeitig bietet es viel mehr als den Keller einer Kathedrale, sondern zahlreiche Regionen mit komplett unterschiedlichen Mons-

tern, die ich mit einer von fünf enorm unterschiedlichen Klassen zu Pampelmuse verarbeiten darf. Selbst die Builds könnten wieder so komplex werden wie einst in Diablo 2. Und dann spielen sich die Kämpfe auch noch derart wuchtig, wie man es seither nur von Diablo 3 kannte. Das ist doch alles nur lobenswert!

Und ja, Always-on oder Shared World hätte ich nicht gebraucht und hat mich schon bei Diablo Immortal genervt, auch wenn das am Ende nicht die schlimmste Sünde dieses Spiels blieb. Doch ein wenig habe ich die Hoffnung, dass das alles gar nicht so aufdringlich wird wie befürchtet. Und trotzdem: Ein wenig ärgere ich mich über diese Vorfreude. Denn Blizzard hat einfach keine Vorfreude mehr verdient. Zu oft wurden wir als Fans von diesem Studio dafür bestraft, und so kann auch bei Diablo 4 noch alles schiefgehen. Doch wenn ich die Fehler Blizzards mal ausblende – dann ja, dann freue ich mich auf Diablo 4.

GENRE: ROLLENSPIEL | RELEASE: 2023 |
ENTWICKLER: CD PROJEKT RED

Cyberpunk 2077: Phantom Liberty

Steffi Schlottag: Ja, Phantom Liberty wird ein Add-on und kann nicht ohne Cyberpunk 2077 als Grundspiel gestartet werden. Schickt mir dafür meinetwegen die Tyger Claws vorbei. Aber während die auf dem Weg zu mir sind, erzähle ich euch, warum ich so gespannt auf Phantom Liberty bin.

Für mich persönlich hätte die Story von Cyberpunk 2077 locker doppelt so lang ausfallen können. Ich hätte so gerne mehr Zeit mit meinen NPC-Freunden verbracht! Der DLC liefert mir jetzt endlich mehr Geschichten um V, Johnny und hoffentlich auch andere alte Bekannte. Und Idris Elba als mysteriöser Agent Solomon Reed wirkt schon in den Teasern total spannend – überhaupt eine sehr coole Idee, mehr auf den Detektivaspekt des Cyberpunk-Genres zu setzen.

Mal ganz offen und ehrlich gesprochen: Ja, ich habe auch ein paar Sorgen, was den DLC betrifft. Es wird laut CD Projekt Red die einzige Storyerweiterung für Cyberpunk 2077. Und die muss richtig knallen, um das ewige Nachrauschen des Release-Debakels zu übertönen. Dass PS4 und Xbox One diesmal außen vor bleiben, sorgt hoffentlich dafür, dass sich technische Probleme in engen Grenzen halten. Ich drücke jedenfalls die Daumen und schaue mir bis zum Release noch ein paar hundert Mal den Teaser an, aus dem ich schon längst sämtliche Details gepflückt habe.

