

Highlights 2017

DAS SIND DIE KOMMENDEN

HITS

Kaum ist 2016 Geschichte, richten wir unseren Blick nach vorne auf das neue Spielejahr: Auf die folgenden Spiele dürfen Sie sich 2017 besonders freuen. Von Redaktion GameStar

Auf welchen Titel freuen Sie sich im Spielejahr 2017 eigentlich am meisten? Ach, Sie wissen eigentlich gar nicht so genau, welche Spiele Sie im neuen Jahr erwarten? Dann kommt unsere Vorschau ja gerade richtig! Auf den folgenden Seiten stellen wir die interessantesten Spieleprojekte vor, die im Lauf des Jahres erscheinen sollen – vom actionreichen Shooter bis zum anspruchsvollen Echtzeitstrategiespiel. Da dürfte für jeden Geschmack etwas dabei sein. Und das

ist längst nicht alles, denn spätestens zur E3 im Juni und der Gamescom im August erwarten wir noch zahlreiche weitere Ankündigungen aus allen Genres.

Doch auch ohne die bisher noch unbekanntesten Titel steht schon eine ganze Menge neues Futter für durchzockte Nächte an. Bereits im Januar geht es hochspannend los, wenn Capcom Sie mit dem völlig umgekrempelten Neustart von Resident Evil um Ihren Schlaf bringen möchte, und anschließend

stehen auch schon For Honor und Mass Effect: Andromeda in den Startlöchern. Echtzeitstrategen dürfen sich auf Highlights wie Halo Wars 2 oder Warhammer 40.000: Dawn of War 3 freuen, und wer schon immer mal davon geträumt hat, in die unendlichen Weiten des Weltraums vorzudringen, schnappt sich die VR-Brille und setzt sich in Star Trek: Bridge Crew auf Kirks geliebten Kommandosessel – sofern Ihre Mitspieler nicht auch alle Captain sein wollen. ★

Survival-Horror Publisher: Capcom Entwickler: Capcom Termin: 24.1.2017

Resident Evil 7: Biohazard

Das Jahr beginnt mit einem echten Schocker: Capcoms Survival-Horror ist nichts für schwache Nerven. Nach einigen von den Fans weniger gut aufgenommenen Ablegern der Resident-Evil-Reihe soll die Serie mit dem siebten Teil neues Leben eingehaucht bekommen. Als Ethan Winters erforschen wir in der Ego-perspektive ein unheimliches Südstaatenhaus, in dem eine unsterblich scheinende Hinterwäldlerfamilie nicht nur gefährliche Mutanten beherbergt, sondern auch unsere Frau irgendwo gefangen hält. Capcom besinnt sich nach dem Dauergeballer des sechsten Teils zurück auf Gruselatmosphäre und vertrackte Rätsel. Schade: Der VR-Modus ist bisher exklusiv auf die PlayStation 4 beschränkt.



Echtzeitstrategie Publisher: Microsoft Entwickler: Creative Assembly Termin: 21.2.2017

Halo Wars 2

Das erste Halo Wars erschien nur für die Xbox 360 und wurde von den Ensemble Studios (Age of Empires) entwickelt, für die dank Play Anywhere auch auf dem PC erhältliche Fortsetzung ist Creative Assembly verantwortlich (Total War). Die Kampagne umfasst insgesamt 13 Missionen. Das menschliche United Nations Space Command ist mit (SciFi-)Echtzeit-Arsenal wie Infanterie, Panzer oder Mechs ausgestattet. Schlagkräftig sind vor allem die Hellbringers: Flammenwerfer-Marines. Kommandanten haben individuelle »Commander Powers« wie die Fähigkeit, ihre Einheiten heilen zu können. Neben einer Kampagne gibt es mehrere Multiplayermodi wie Deathmatch oder Domination.

Action-Adventure Publisher: Ys Net Entwickler: Ys Net Termin: Dezember 2017

Shenmue 3

Shenmue 3 war eine der großen Überraschungen auf der E3 2015 und soll noch 2017 erscheinen. Die Fortsetzung der heiß geliebten Dreamcast-Spiele soll endlich die Geschichte rund um Ryo Hazuki weiterspinnen, inklusive zeitgemäßer Grafik und offener Spielwelt. Das Interesse prüfte Entwickler Ys Net mit einer Kickstarter-Kampagne, die sogar die Server der Seite zusammenbrechen ließ. Chefdesigner Yu Suzuki verspricht ein dynamisches Wettersystem und filmreif inszenierte Kämpfe. Insgesamt soll es drei große Bereiche zu erkunden geben – happige Bosskämpfe inklusive. Zu sehen gab's bereits eine malerische Bergregion, die aber noch recht friedlich wirkte.



Rollenspiel Publisher: THQ Nordic Entwickler: Piranha Bytes Termin: 2. Quartal 2017

Elex

Elex ist das neue Open-World-Rollenspiel des deutschen Entwicklers Piranha Bytes, der vor allem für die beiden Serien Gothic und Risen bekannt ist. Tatsächlich spielt sich das Rollenspiel auch ein wenig wie Gothic, sieht aber deutlich anders aus. Elex kombiniert futuristische Elemente und Technologien mit einer mittelalterlichen Fantasywelt. Zentrales Element im wahren Sinne des Wortes ist dabei die titelgebende Substanz Elex, die nicht nur Maschinen antreibt, sondern auch die Grundlage für Magie und Evolution von Lebewesen ist – und obendrein unseren Charakter beeinflusst. Wer will, kann im Frühsommer 2017 also mit Breitschwert und Blaster gleichzeitig losziehen.

GameStar 02/2017



Taktik-Shooter Publisher: Ubisoft Entwickler: Ubisoft Termin: 7.3.2017

Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands

Ähnlich wie Watch Dogs 2 verzichtet das neue Ghost Recon in seiner offenen Spielwelt hoffentlich auf die lästige und mittlere etwas totgerittene Ubisoft-Formel. Der Taktik-Shooter setzt auf weitläufige Areale, die wir frei begehen, befahren oder sogar überfliegen können, wenn wir uns gegen ein Drogenkartell in Bolivien stellen. Wir zwingen die einzelnen Stützpunkte mit verschiedenen Fahrzeugen und Waffengewalt in die Knie – auch im Koopmodus mit bis zu vier Spielern. Wie wir dabei vorgehen, wo wir unsere Informationen herbekommen und was wir daraus machen, bleibt voll und ganz uns überlassen. So krude wie im thematisch ähnlichen Just Cause 3 geht's aber nicht zur Sache.

Rollenspiel Publisher: Ubisoft Entwickler: Ubisoft Termin: 1. Quartal 2017

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe

Eigentlich sollte das neue South-Park-Spiel ein »Nikolausgeschenk« werden, doch der ursprüngliche Termin 6.12.2016 hat sich ins neue Jahr verschoben. Grund: Die Entwickler müssen noch etwas polieren, und Ubisoft will eine komplette deutsche Synchronisation erstellen (der Vorgänger hatte nur englische Sprachausgabe). Versuchten sich die Jungs in Der Stab der Wahrheit an einem Fantasythema, ist das übergreifende Motto diesmal »Superhelden«, und entsprechend wird in dem frechen Rollenspiel von Batman bis X-Men alles durch den Kakao gezogen, was Rang und Namen hat. Eben ganz im Stil der politisch alles andere als korrekten Serienvorlage.



Rollenspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Bioware Termin: 23.3.2017

Mass Effect: Andromeda

Im vierten Mass Effect brechen wir zu neuen Welten auf und erkunden gleich ganze Planeten: Nach einer interstellaren Reise steht uns nun die Andromeda-Galaxie mit neuen Alienrassen, Gefahren und Möglichkeiten offen. Unsere Aufgabe als Pathfinder ist es, eine neue Heimat für die Bewohner der Milchstraße zu finden. Neben den Kämpfen wird dieses Mal der Fokus stärker auf dem Erkunden liegen – wir können Flora und Fauna scannen, mit dem neuen Mako Nomad die Oberfläche erforschen, eigene Basen errichten und Geheimnisse aufdecken. Wird im Vergleich zur Shepard-Trilogie also alles anders? Nicht alles, aber es wird in jedem Fall ein Neuanfang.



Online-Shooter Publisher: Battlestate Games Entwickler: Battlestate Games Termin: 2017

Escape from Tarkov

Escape from Tarkov gilt als »The Division auf Russisch«. Das bedeutet in diesem Fall, dass das Spiel zum einen in der fiktiven russischen Stadt Tarkov stattfindet und zum anderen, dass es ungleich härter als Ubisofts Online-Shooter sein soll. Denn während in The Division unsere Agenten nach jedem Tod wiederauferstehen, bleiben Tote in Russland auch tot! Wir müssen uns also schon sehr gut überlegen, wann und mit wem wir uns auf eine Schießerei einlassen.

Wenn wir draufgehen, können wir uns zwar mit einem neuen Söldner ins Gefecht stürzen, aber unsere Ausrüstung liegt nach wie vor bei der Leiche und kann von jedem anderen Spieler gelootet werden. Ebenfalls hardcore: Wer im Kampf verletzt wird, verblutet elendig, wenn er kein Verbandszeug dabei hat.



Ego-Shooter Publisher: Bethesda Entwickler: Arkane Studios Termin: 2. Quartal 2017

Prey

Was für eine Reise: Was ursprünglich als Fortsetzung des Shooters Prey aus dem Jahr 2006 (der mit den Aliens, den Portalen und den Magnetbändern) begann, wurde nach langer Entwicklung und dem Abbruch der Arbeiten schließlich zu einem Neustart unter Federführung der Arkane Studios. Das neue Prey versetzt uns in die Rolle eines Wissenschaftlers, der sich an Bord einer Raumstation gegen fiese Außerirdische zur Wehr setzen muss. Um der gestaltwandelnden Biester, die sich schon mal in einen simplen Stuhl morphen, Herr zu werden, rüsten wir nach und nach unsere Fähigkeiten auf. Prey gilt schon jetzt als geistiger Nachfolger zum Klassiker System Shock.



Online-Rollenspiel Publisher: City State Entwickler: City State Termin: 2017

Camelot Unchained

Camelot Unchained ist der geistige Nachfolger des legendären Ur-PvP-MMORPGs Dark Age of Camelot. Die Ähnlichkeiten sind allerdings nicht groß: In Camelot Unchained geht es vor allem um den Kampf gegen andere Spieler und die Vorherrschaft unserer gewählten Fraktion. Die drei Parteien sind an Legenden der Kelten, der Wikinger oder die Artus-Sage angelehnt. Daher haben wir neben diversen Menschengruppen auch Feen- und Elfenwesen sowie Kobolde zur Auswahl. Der Fokus des über eine Crowdfunding-Kampagne finanzierten Camelot Unchained liegt auf Realm-vs.-Realm-Kämpfen, und laut den Entwicklern soll das Spiel als klassisches Abomodell und keinesfalls als Free-2Play-Spiel mit Mikrotransaktionen erscheinen.

Action Publisher: Ubisoft Entwickler: Ubisoft Montreal Termin: 2017

Assassin's Creed Empire

Nach einem attentäterlosen 2016 wird es 2017 wohl wieder ein neues Assassin's Creed geben. Sonst ist noch nicht viel sicher, was Ubisofts neueste Open-World-Action angeht. Allerdings wird es sich wohl durchaus von Unity und Syndicate, die in Paris und London spielten, unterscheiden. Das ist auch bitter nötig! Empire soll der Titel lauten und die Assassinen ins alte Ägypten schicken – vielleicht sogar als Auftakt zu einer neuen Trilogie, die dann eventuell im alten Rom und antiken Griechenland weitergeführt wird. Statt einer linearen Erzählung sollen diesmal außerdem unsere Taten und somit das Gameplay selbst die Spielwelt deutlich stärker beeinflussen.



Action Publisher: Microsoft Entwickler: Reagent Games Termin: 2017

Crackdown 3

Wir sagen nur »Cloud-Zerstörung«. Crackdown 3 wurde wegen Problemen in der Entwicklung von 2016 auf 2017 verschoben. Es soll das erste Spiel sein, das ausgiebig von Microsofts ominöser Online-Cloud Gebrauch macht, um aufwändige Physikberechnungen anzustellen. Crackdown 3 bietet im Multiplayer eine voll zerstörbare Stadt – also genau Ihr Ding, wenn Sie keine Lust mehr auf Open World haben und sie deshalb gleich dem Erdboden gleichmachen wollen. Im Singleplayermodus liefert Serienschöpfer und GTA-Miterfinder David Jones derweil den passenden schwarzen Humor ins Haus. Obwohl die beiden konsolenexklusiven Vorgänger in Deutschland auf dem Index für jugendgefährdende Medien stehen, rechnen wir für die Fortsetzung mit guten Chancen für einen problemlosen Release.



Rollenspiel Publisher: Deep Silver Entwickler: Warhorse Studios Termin: 2017

Kingdom Come: Deliverance

Wie wär's mal mit einer ordentlichen Portion Mittelalter? Das liefert Kingdom Come: Deliverance sogar ganz ohne Fantasy-Schnickschnack – das Open-World-Spiel wirbt schließlich ausdrücklich mit seiner historisch authentischen Welt, die sich im Singleplayermodus erkunden lässt. Trotzdem wird es ein umfassendes Skill-System geben, verschiedene Waffen und die Möglichkeit, die Welt durch das eigene Handeln zu beeinflussen. NPCs haben einen geregelten Tagesablauf, und wir selbst müssen sogar essen und schlafen, um uns zu regenerieren – ein Traum für Realismusfans, denen The Witcher 3 »zu wenig Rollen- und zu viel Spiel« war. Das ungewöhnliche Action-Rollenspiel soll irgendwann 2017 aufschlagen.

GameStar 02/2017

Kampfspiel Publisher: Warner Bros. Entwickler: Netherrealm Termin: Mai 2017

Injustice 2

Beim Nachfolger des Superhelden-Klopplers Injustice: Götter unter uns muss Mortal-Kombat-Entwickler Netherrealm seine Blutlust unter Kontrolle halten. Zwar schenken sich auch die Strumpfhosenträger, die hier aufeinandertreffen, nichts, doch müssen die Kämpfe den Charakteren entsprechend jugendfrei ausfallen. Wobei Strumpfhosenträger hier das falsche Wort ist, denn sämtliche Helden (und Schurken) von Superman über Batman und The Flash bis hin zu Gorilla Grodd sind schwer gepanzert. Und das ist diesmal Teil des Spielsystems: Durch die Kämpfe erringen wir Ausrüstungsteile, die wir an unserem Kostüm verbauen können.



43

Action-Rollenspiel Publisher: Focus Entwickler: Dontnod Termin: 2017

Vampyr

Das Action-Rollenspiel Vampyr ist kurze Zeit nach dem Ende des Ersten Weltkriegs angesiedelt. Im Mittelpunkt steht ein Arzt, der von einem mit der Spanischen Grippe infizierten Patienten gebissen wird und daraufhin zum Vampir wird. Der Spielverlauf ist von schwierigen moralischen Entscheidungen geprägt: So schwankt der Doktor zwischen seinem Pflichtbewusstsein, den unter der Grippe leidenden Menschen zu helfen, und seinem Drang nach Blut. Der Untertitel von Vampyr lautet daher auch passenderweise: Take Blood, Save a Life. Nach Dontnods großartigem Life is Strange erwarten wir hier vor allem eine mitreißende Geschichte.



Echtzeitstrategie Publisher: Sega Entwickler: Relic Termin: 2017

Warhammer 40.000: Dawn of War 3

Dawn of War 3 soll die Stärken seiner beiden Vorgänger verbinden: Basisbau und große Schlachten kehren aus dem ersten Teil zurück, wie im zweiten werden unsere Armeen aber auch wieder von besonders mächtigen Helden und Eliteeinheiten angeführt. Dazu zählen auch Riesenmechs wie der Imperial Knight, die zu den bislang größten Einheiten der Serie gehören. Schade allerdings: Als erstes Dawn of War wird Teil drei zum Release nur drei Völker bieten. Und Basisbau und Forschung machen bislang den Eindruck, dass sie weniger komplex ausfallen werden als im Originalspiel. Aber Dawn of War 3 hat seinen Vorgängern auch manches voraus. Wo wir bislang immer auf Erweiterungen warten mussten, um in der Kampagne andere Völker als die Space Marines anzuführen, befehligen wir im Feldzug von Dawn of War 3 alle drei Parteien abwechselnd.



Action-Rollenspiel Publisher: Deep Silver Entwickler: Deck 13 Termin: 2017

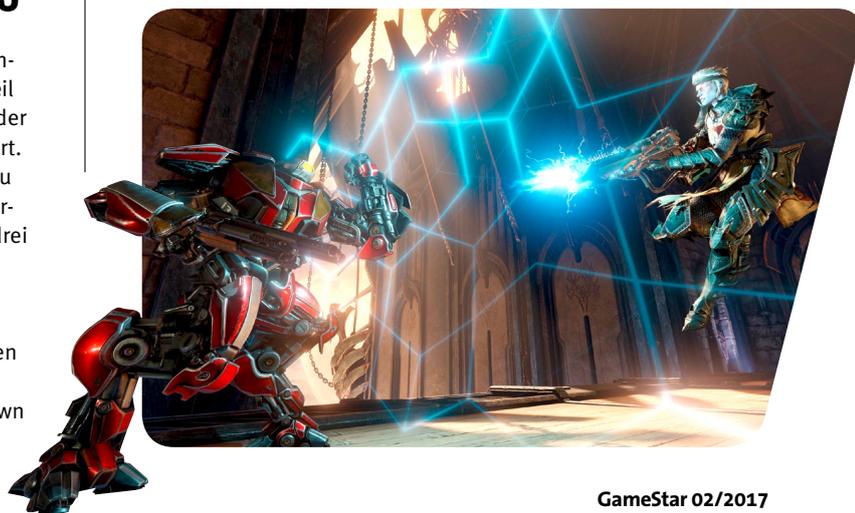
The Surge

The Surge ist ein Hardcore-SciFi-Rollenspiel von Deck 13, dem Entwickler von Lords of the Fallen. Statt gegen Fantasy-Monster und Biester aus einer anderen Dimension geht es 60 bis 80 Jahre in der Zukunft in den Kampf gegen Cyborgs und Kampfroboter. Drumherum eine Welt ohne Hoffnung, aber voller Geheimnisse. Lichtschwerter und Laserwaffen gibt es hier allerdings eher nicht, sondern Schwerter, Pistolen und Raketenwerfer. Der Hauptdarsteller ist ein normaler Fabrikarbeiter, der lediglich versucht, in einer feindseligen Welt zu überleben. Er trägt ein Exoskelett, das ihn stärker und schneller macht und das der Spieler upgraden kann. Die Materialien nimmt er seinen Gegnern ab, allerdings nur, wenn man deren Ausrüstung im Kampf nicht versehentlich zu stark zerstört.

Action Publisher: Bethesda Entwickler: id Software Termin: 2017

Quake Champions

In den (vielleicht) besten Spielen 2017 darf Quake Champions nicht fehlen, selbst wenn der Titel einige Änderungen an der klassischen Formel vornimmt. In Quake Champions bestreiten die Spieler erstmals Multiplayer-Matches mit verschiedenen Charakteren, die jeweils über eigene Spezialfähigkeiten verfügen. Ob den Fans das schmeckt, bleibt abzuwarten. Ansonsten setzt Quake Champions aber auf die Tugenden der Reihe: Pfeilschnelle Action, anspruchsvolle Bewegungen mit Skill-Moves und klassische Spielmodi (Deathmatch!). Eine eigene Singleplayer-Kampagne wird es nicht geben. Ein Release als Free2Play-Spiel ist nicht ausgeschlossen. Auch wenn wir eher auf Buy2Play plus Mikrotransaktionen tippen.





Echtzeitstrategie Publisher: THQ Nordic Entwickler: Grimlore Termin: 2017

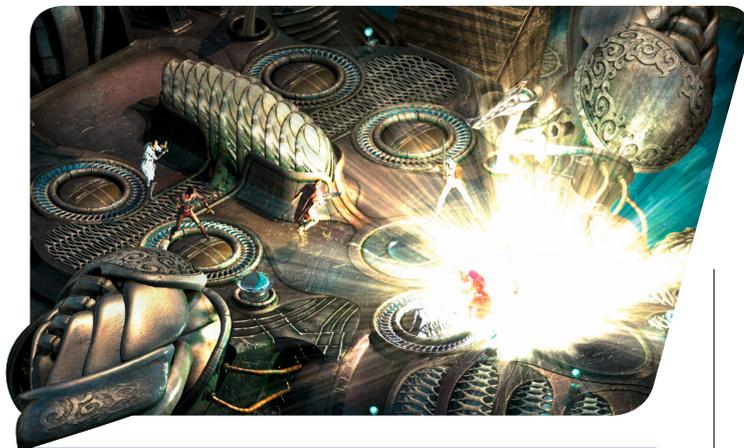
Spellforce 3

Spellforce 3 bleibt dem Markenzeichen der Serie treu und schickt Rollenspielhelden an der Spitze einer Armee in Echtzeitstrategieschlachten. Auch wenn ein Punkt fehlt: Die Third-Person-Kameraperspektive gibt es nicht mehr, wir steuern unsere Helden immer aus der isometrischen RTS-Sicht. Trotzdem bleibt es eine spannende Kombination, zwischen den Schlachten unsere Helden aufzuleveln und mit Items auszustatten. Die Karte ist nun in Sektoren aufgeteilt, die wir schrittweise erobern, ausbauen und vernetzen. Dabei finden wir nicht nur Ressourcen, sondern auch Spezialgebäude wie einen dunklen Altar, den wir uns sichern können, um einen regelmäßigen Strom an Untoten in Richtung Feind zu hetzen.

Weltraumspiel Publisher: Cloud Imperium Entwickler: Cloud Imperium Termin: 2017

Star Citizen

Das bekannte und spektakuläre Crowdfunding-Projekt Star Citizen beeindruckt jeden Monat mit neuen Rekord-Einnahmen. Mittlerweile ist aus dem einstigen Weltraum-Actionspiel ein Konglomerat aus vielen Gameplay-Elementen geworden, darunter auch ein Shooter und ein MMO, in dem wir gemeinsam mit vielen anderen Spielern das Universum erkunden. Chris Roberts' visionäres Riesens-Projekt soll eine große Sandbox im Weltraum bieten, in der wir und Tausende Mitspieler nach Herzenslust Handel treiben und Kriege führen dürfen. Bereits jetzt werden immer wieder neue Module für Star Citizen freigeschaltet. Dass der vollständige Release noch 2017 erfolgt, halten wir zwar für nahezu ausgeschlossen, es dürften aber zumindest einige MMO-Module fertig werden und spielbar sein.



Rollenspiel Publisher: InXile Entwickler: InXile Termin: 1. Quartal 2017

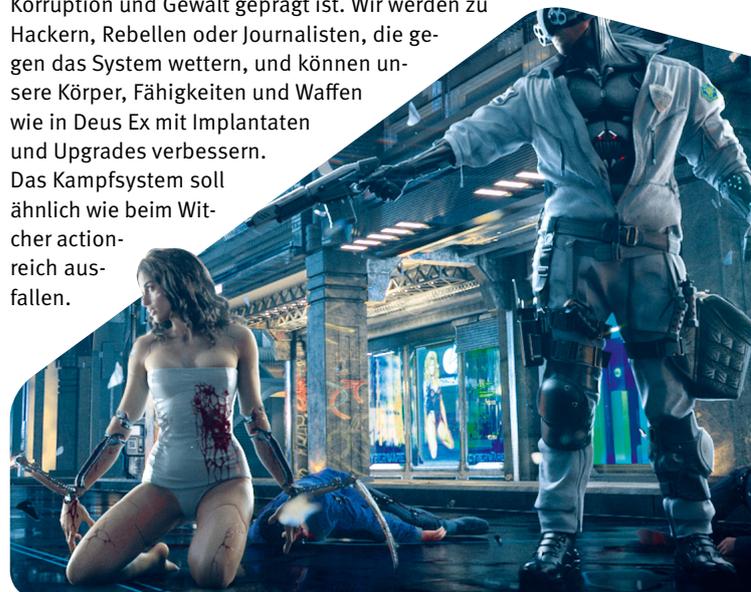
Torment: Tides of Numenera

Im Early-Access-Programm von Steam ist Torment: Tides of Numenera bereits seit dem 26. Januar 2016 verfügbar, offiziell erfolgt der Release aber erst Anfang 2017. Das Oldschool-Rollenspiel von InXile (übrigens eine ziemlich vielbeschäftigte Truppe!) soll ein geistiger Nachfolger des ursprünglichen Planescape-Torment von 1999 werden. Ohne die dazu nötige Planescape-Lizenz geht es diesmal allerdings in die Science-Fiction-Welt von Numenera. Immerhin aber mit den aus dem Vorgänger vertrauten Klängen von Komponist Mark Morgan im Ohr. Die Geschichte des Abenteuers stammt aus der Feder von Colin McComb, der ebenfalls schon am ersten Torment beteiligt war – die Chancen stehen also gut, dass wir uns erneut auf ein erzählerisches Meisterwerk freuen dürfen.

Rollenspiel Publisher: CD Projekt Entwickler: CD Projekt Termin: 2017

Cyberpunk 2077

Ja, in der Tat: Das neue Rollenspiel der Witcher-Macher könnte tatsächlich noch 2017 erscheinen. Allzu viele Hoffnungen sollte man sich dann allerdings doch nicht machen – das Jahr liegt lediglich zu Beginn des angepeilten Releasefensters. Doch worum geht's? Hexer in der Zukunft? Mitnichten. Das Spiel basiert auf dem Pen&Paper-Rollenspiel Cyberpunk 2020 und entführt uns in eine düstere Cyberpunk-Welt, die wie in Syndicate von Korruption und Gewalt geprägt ist. Wir werden zu Hackern, Rebellen oder Journalisten, die gegen das System wettern, und können unsere Körper, Fähigkeiten und Waffen wie in Deus Ex mit Implantaten und Upgrades verbessern. Das Kampfsystem soll ähnlich wie beim Witcher actionreich ausfallen.





Rollenspiel Publisher: Larian Studios Entwickler: Larian Studios Termin: 2017

Divinity: Original Sin 2

Das Rollenspiel mit rundenbasierten Kämpfen ist ein direkter Nachfolger zu Divinity: Original Sin und schon seit dem 15. September 2016 im Early Access verfügbar. Fertig werden soll das über Kickstarter mitfinanzierte Spiel dann irgendwann 2017. Auch wenn Technik und Spielmechanik ähnlich bleiben, wollen die Entwickler bei der Fortsetzung deutlich mehr Wert auf Dialoge und Story legen. Unterschiedliche Rassen bekommen unterschiedliche Herkunftsgeschichten, und bestimmte Gruppenmitglieder reagieren anders auf uns. So mögen menschliche Adlige beispielsweise keine Zwerge. Interessant wird das auch im Vier-Spieler-Koop, in dem wir zusammenarbeiten oder gegeneinander wetteifern können.

Action Publisher: Ubisoft Entwickler: Ubisoft Montreal Termin: 14.2.2017

For Honor

Wenn sich Samurai, Ritter und Wikinger dank einer hanebüchernen Hintergrundstory mal so richtig auf die Mütze geben – dann sind wir natürlich mittendrin. Die Mittelalter-Klopperei For Honor setzt auf unkomplizierte Multiplayerschlachten und ein ausgefeiltes Kampfsystem. Dazu kommt eine Singleplayerkampagne mit brachialer Action nach dem Call-of-Duty-Rezept. Der stupide Solomodus ist uns zumindest in der Previewversion irgendwann zu stumpfsinnig, der Multiplayer ist dafür aber über jeden Zweifel erhaben. Wir sind gespannt, ob das fertige Spiel die hochgesteckten Mehrspieler-Erwartungen bei Release am Valentinstag dann auch wirklich erfüllen kann.



Simulation Publisher: Ubisoft Entwickler: Red Storm Termin: 14.3.2017

Star Trek: Bridge Crew

Nach und nach hält die Virtuelle Realität Einzug in die Spielandschaft. Einer der spannendsten reinen VR-Titel, der derzeit in Entwicklung ist, dürfte mit Sicherheit Star Trek: Bridge Crew sein. Nicht nur eingefleischte Trekkies dürften begeistert von der Möglichkeit sein, einmal selbst als Captain auf der Brücke eines Raumschiffs zu stehen, die Waffensysteme zu bedienen, die Energieversorgung zu managen oder den Pott selbst durch Asteroidenfelder zu manövrieren. Dieses unvergleichliche Erlebnis, das sogar im VR-Multiplayer funktioniert, dürfte auch Nichtfans begeistern. Ohne teures VR-Headset und Motion-Controller müssen Sie auf den Trip zu den Sternen allerdings verzichten.



Action-Adventure Publisher: Bandai Namco Entwickler: Tarsier Studios Termin: 1. Qtl. 2017

Little Nightmares

Diese kleine Perle des schwedischen Entwicklerstudios Tarsier Studios war wohl der Überraschungshit der Gamescom 2016. Im Action-Adventure Little Nightmares schleichen und knobeln wir uns durch eine unwirkliche Welt, die direkt unseren Albträumen entsprungen sein könnte. Das grandiose Artdesign sorgt mit seinen abgedrehten Umgebungen und morbiden Kreaturen nicht nur für einen angenehmen Gruselfaktor, sondern hat auch immer wieder Überraschungen für uns in petto. Sollte die fertige Version von Little Nightmares die hervorragende Qualität der Gamescom-Demo halten können, wird dieses kleine Spiel bestimmt ein ganz großer Hit.



Ego-Shooter Publisher: Electronic Arts Entwickler: Dice Termin: 4. Quartal 2017

Star Wars: Battlefront 2

Dass Dice mit der Grafikpracht der Frostbite-Engine Star-Wars-Atmosphäre zum Schneiden auf den Bildschirm zaubern kann, haben die Schweden schon mit ihrem ersten Battlefront bewiesen, spielerisch blieb aber im Vergleich zu den älteren Spielen der Battlefront-Reihe noch viel Luft nach oben. Im zweiten Anlauf könnte jedoch vieles besser werden. Darauf lassen uns zumindest die trotz schwindender Spielerzahlen stete Weiterentwicklung von Star Wars: Battlefront und die Ankündigung einer Singleplayerkampagne für den zweiten Teil hoffen. Ob man sich dabei an der neuen Filmtrilogie (»Episode 8« kommt passenderweise zeitnah zum Spielrelease in die Kinos) oder an Motiven der klassischen »Star Wars«-Filme orientiert, ist allerdings noch unklar.



Survival-Horror Publisher: Red Barrels Entwickler: Red Barrels Termin: 2017

Outlast 2

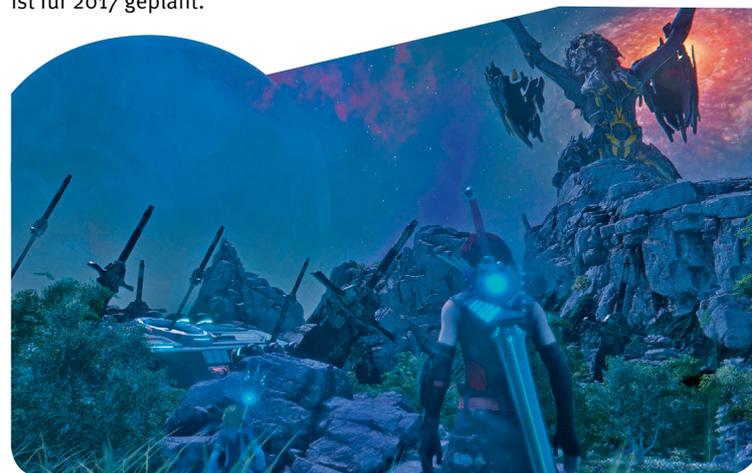
Für manche Spielernaturen sind diese furchtbaren Horrorspiele mit den fiesen Schockeffekten ja eher nichts, aber wer drauf steht, sich alle naselang vor Schreck fast in die Hose zu machen, der ist bei Outlast 2 genau richtig. Nicht umsonst wird die Special Edition des Spiels mit einer Windel ausgeliefert. Kein Scherz! Story, Setting und Charaktere von Outlast 2 haben nichts mit dem Vorgänger gemeinsam, der in einer verlassenen Irrenanstalt spielte. Das Markenzeichen der Reihe bleibt aber erhalten: Wir sehen die Welt und ihre Schrecken vorwiegend durch eine Kamera mit Nachtsichtfunktion. So wird unser Gruselabenteuer bereits beim Spielen zum Found-Footage-Horror im Stil von »Blair Witch Project«.



Rollenspiel Publisher: Midgar Studio Entwickler: Midgar Studio Termin: 2017

Edge of Eternity

Edge of Eternity ist ein rundenbasiertes Rollenspiel, das sich an klassischen JRPGs orientiert und über Kickstarter finanziert wurde. Deren unverwechselbare DNA wird allerdings mit westlichen Elementen wie dem typischen Kampfsystem, der Charakterentwicklung, einer nichtlinearen Handlung und einer weitläufigen Welt kombiniert. Die Spielwelt Heryon soll dabei einen Mix aus Science-Fiction und Fantasy bieten – Aliens haben die einst friedlichen Bewohner mit einem Virus infiziert, der sie in Metallwesen verwandelt. Die letzte Hoffnung sind natürlich wir in der Rolle des jungen Helden Daryon, der sich als Verfolgter aufmacht, seine Heimat zu retten. Die Veröffentlichung ist für 2017 geplant.



Action-Rollenspiel Publisher: InXile Entwickler: InXile Termin: Oktober 2017

Bard's Tale 4

Das neue Bard's Tale wurde von InXile über Kickstarter finanziert und ist für den Oktober 2017 angekündigt. Auch der vierte Teil der Rollenspielreihe (das selbstironische The Bard's Tale aus dem Jahr 2005 nicht mitgezählt) ist wieder ein typischer Dungeon-Crawler: Mit einer Gruppe von mehreren Charakteren durchqueren wir düstere Verliese und liefern uns heftige Kämpfe mit typischen Rollenspielgegnern. Die Scharmützel sind animiert wie Echtzeitkämpfe, sollen uns aber trotzdem noch genügend Zeit zum Nachdenken lassen. Auch Puzzles und Rätsel wird es geben. Und dank der Unreal Engine 4 wird das Fantasyrollenspiel hoffentlich auch in schicker Optik erstrahlen.



Action-Rollenspiel Publisher: THQ Nordic Entwickler: Airship Syndicate Termin: 2017

Battle Chasers: Nightwar

Das Action-Rollenspiel Battle Chasers basiert auf den gleichnamigen Comics von Joe Madureira (er steckte zum Beispiel auch hinter den beiden Darksiders-Spielen), der auch an dem über Kickstarter finanzierten Spiel beteiligt ist. Fernöstliche Gameplay-Elemente im Stil klassischer JRPGs werden hier mit zufällig generierten Dungeons kombiniert, die wir als Heldin Gully zusammen mit unseren Verbündeten auf der Suche nach ihrem vermissten Vater durchstreifen. In den mit Fallen und Rätseln gespickten Dungeons tragen wir rundenbasierte Kämpfe aus, die JRPG-typisch durch ein Mana-System, Superangriffe und Aktionsleisten aufgepeppt werden. Der Release des vielversprechenden Spiels ist für 2017 angedacht.



Action-Rollenspiel Publisher: Square Enix Entwickler: Platinum Games Termin: März 2017

Nier: Automata

Im japanischen Action-Rollenspiel Nier: Automata dreht sich alles um die Invasion erobersüchtiger Wesen aus einer anderen Welt, die mit ihrer mächtigen Kriegsmaschinerie die Erde einnehmen und die Menschheit zur Flucht auf den Mond zwingen. Die letzte Verteidigung bilden Sie in der Rolle der Androidin 2B, die gemeinsam mit den Androiden 9S und A2 den Invasoren in den Allerwertesten treten und die Erde von den feindlichen Maschinen zurückerobern soll. Gekämpft wird dabei in klassischer Third-Person-Brawler-Ansicht, es gibt gigantische Bosskämpfe und natürlich ein Charaktersystem. Außerdem steht 2B eine fleißige kleine Helferdrohne zur Seite, die auch kräftig Schaden aussteilen kann. Erscheinen soll das SciFi-Epos im März 2017.

Rollenspiel Publisher: InXile Entwickler: InXile Termin: 2017

Wasteland 3

2017 erwartet uns mit Wasteland 3 ein Nachfolger zum (vor allem von Fans klassischer Rollenspiele wie etwa der ersten beiden Fallouts) gefeierten Endzeitrollenspiel Wasteland 2. Wir steuern eine Gruppe Überlebender der Einheit »November« durch ein postapokalyptisches Ödland und kämpfen ganz klassisch taktische Rundenschlachten. Erstmals gibt es außerdem einen Koopmodus, in dem zwei Spieler die Gruppe kontrollieren und sich gegenseitig bei Missionen unterstützen. Der Fokus liegt aber trotzdem auf dem Singleplayer. Wasteland 3 wurde von InXile statt über Kickstarter über die alternative Crowdfunding-Plattform Fig finanziert. Das erste Wasteland erschien übrigens bereits 1988 und stammt von Interplay.



Aufbaustrategie Publisher: Bitbox Entwickler: MindIllusion Termin: April 2017

Life is Feudal: Forest Village

Wer Banished mochte, sollte sich Life is Feudal: Forest Village vormerken, denn es schlägt in eine ganz ähnliche Kerbe: Wir übernehmen die Führung über ein kleines, abgeschottetes Mittelalterdorf und müssen sicherstellen, dass unsere Bürger den nächsten Winter überleben. Feuerholz, gesunde Ernährung und ein Dach über dem Kopf müssen gesichert werden, sonst kriegen wir erst gar nicht die Gelegenheit, aus unserem anfänglichen Kaff schließlich eine blühende Metropole zu zaubern. Bei der Planung müssen wir die Jahreszeiten beachten. Wer etwa nicht im Frühling aussäht und für den Winter einen Vorrat anlegt, der verhungert. Dinge wie Schulbildung und hochwertiges Werkzeug gelten in diesem Spiel bereits als ein Luxus, den wir uns hart erarbeiten müssen. Das macht Life is Feudal enorm spannend.

Endless Space 2

Endless Space 2 ist im Early Access bereits verfügbar. Es baut viele der Stärken des Vorgängers weiter aus, zum Beispiel die enorm unterschiedlichen und fremdartigen Fraktionen. Die Vodyani kolonisieren etwa im Gegensatz zu anderen Rassen keine Planeten, sondern bleiben bequem im Orbit und saugen den Bewohnern die Lebenskraft aus.

Bevölkerung spielt übrigens eine enorm wichtige Rolle in Endless Space 2: Unsere Bürger hängen unterschiedlichen Ideologien an und sind als eigene Fraktionen im Senat vertreten. Wir haben also nicht nur alle Hände voll zu tun, Diplomatie mit anderen Völkern zu betreiben, wir müssen uns auch Unterstützung innerhalb der eigenen Seite sichern und verschiedene Interessen jonglieren. Endless Space 2 steckt voller solcher interessanter Mechaniken, auch wenn sie im Early Access noch nicht alle vollständig implementiert sind.



Sudden Strike 4

Und noch eine altherwürdige Serie wagt Anfang 2017 ihre Rückkehr: Sudden Strike 4 setzt die Weltkriegsstrategie neun Jahre nach dem dritten Teil fort. Wie früher können wir uns hier nicht darauf verlassen, in unserer Basis ständig Nachschub vom Stapel rollen zu lassen – es gibt keinen Basenbau, wir müssen mit den Truppen auskommen, die uns das Spiel gibt! So wird jede Einheit wertvoll, Missionen wie ein Vormarsch durchs vermint und besetzte Stalingrad umso anspruchsvoller. Sudden Strike soll über 20 Einzelspielermissionen und klassische KI- und Multiplayergefechte auffahren. Neu: Vor der Schlacht wählen wir einen von neun historischen Kommandanten, die eigene Strategien eröffnen. Mit Steam Workshop will Sudden Strike 4 außerdem umfangreiche Modding-Unterstützung bieten.



Blitzkrieg 3

Blitzkrieg 3 hat sich nach zwei Jahren im Early-Access-Programm beträchtlich verändert, größtenteils auf das Feedback der Spieler hin. Die erste Fassung bot nur eine Art von Multiplayer: Wir zogen eine Basis hoch und spickten sie mit Verteidigungsanlagen, dann führten wir unsere Armeen gegen die Basen anderer Spieler in den Kampf. Allerdings übernahm die Verteidigung immer die KI, wir konnten nie auf der gleichen Karte gegen einen anderen Menschen antreten.

Diesen Modus gibt es zwar immer noch, jetzt dürfen aber auch menschliche Spieler verteidigen. Und wer keine Lust auf Basisangriff hat, kann auch ganz klassische Skirmish-Gefechte ausfechten. Für die Fans von Singleplayer-Matches soll das Spiel außerdem drei anspruchsvolle Kampagnen bieten, je eine für die Alliierten, die Achsenmächte und die UdSSR.

Parkitect

Freizeitparksimulatoren sind wieder groß im Trend, Planet Coaster sei Dank! Mehr davon gefällig? Dann lohnt sich ein Blick auf Parkitect. Das befindet sich derzeit auf Steam im Early Access und soll 2017 erscheinen. Es punktet vielleicht nicht mit der Grafikpracht eines Planet Coaster, deckt aber eine eigene Nische ab: Es richtet sich bewusst an Spieler, denen der Managementaspekt besonders wichtig ist. Wir müssen nicht nur die spannendsten Achterbahnen zusammenschrauben, sondern auch für eine effiziente Transportinfrastruktur sorgen. Wege für Mitarbeiter wollen angelegt, Depots und Liefersysteme platziert werden. Das Spiel fühlt sich insgesamt klassischer an als Planet Coaster, mehr wie eine Fortsetzung des alten Rollercoaster Tycoon 2. Gemeinsam hat es aber mit Planet Coaster, dass wir über Steam Workshop unsere Kreationen teilen können.

