

Der große Ausblick

# DIE BESTEN 21 FÜR 2021

Der Vorteil der vielen Spieleverschiebungen von 2020? Das nächste Jahr wird richtig super! Hier sind unsere Highlights.

Von Petra Schmitz, Kai Schmidt und Markus Schwerdtel

Manchmal schauen wir Spielejournalisten neidisch rüber zu den Kollegen bei Koch- und Haushaltsmagazinen. Denn die brauchen sich nie um spannende Titelstorys und möglichst interessante Themen sorgen, die schauen einfach nur auf den Kalender: Zu Ostern gibt's »Die 20 besten Eierspeisen«, im Sommer »Tolle Cocktails für die Grillparty«, und zu Weihnachten holt man »Omas leckere Plätzchenrezepte« aus der Schublade. Aber einmal im Jahr, da haben auch wir eine Titelstory die sich quasi von selbst schreibt. Und zwar immer zum Jahreswechsel, wenn sich Rück- und Ausblicke anbieten. Gut, die Rückschau schenken wir uns diesmal. Oder gibt es irgendjemanden, der dieses Jahr freiwillig noch mal Revue passieren lassen will?

(Na ja, das machen wir im nächsten Heft.) Wobei es für uns Spieler vielleicht nicht ganz so schlimm war wie für viele andere Menschen. Trotzdem schauen wir in dieser Ausgabe lieber nach vorn, denn gerade für unser Hobby sieht die Zukunft rosig aus.

## Schwergewichte

Wenn alles klappt, dann geben sich 2021 große Namen die Klinke (bzw. die Maus) in die Hand. Neben unvermeidlichen, aber interessanten Serienfortsetzungen wie Far Cry 6 oder Battlefield 6 sowie den ebenso unvermeidlichen, aber von vielen Fans ersehnten Remakes wie der Legendary Edition von Mass Effect gibt es auch ein paar Knaller,

auf die wir schon viele Jahre warten. Zum Beispiel muss Blizzard – trotz aller Umstrukturierungen im Konzern – endlich mal mit diesem Diablo 4 zu Potte kommen. Und Microsoft ist uns Age of Empires 4 schon eine gefühlte Ewigkeit »schuldig«. Von Langzeit-Wartekandidaten wie Mount and Blade 2 ganz zu schweigen, die 2021 einreiten sollen. Unsere Liste auf den folgenden Seiten ist natürlich nicht vollständig, sie spiegelt, wenn man so will, unsere Redaktionswartespiele wieder. Und garantiert erscheinen 2021 jede Menge tolle Titel, die wir noch überhaupt nicht auf dem Schirm haben – von denen wir uns aber gern überraschen lassen. Viel Spaß wünschen wir euch und uns im neuen Spielejahr! ★

## Diablo 4 Und noch EINE PRISE Path of Exile

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Activision-Blizzard Entwickler: Blizzard Termin: 2021



Diablo 4 sieht echt cool aus, wird aber vielleicht auch auf einem Thermomix-Display laufen. (Übertrieben.)

Der Barbar, die Zauberin, der Druiden. Das sind die drei der final angeblich fünf Klassen von Diablo 4, die wir bisher kennen. Das klingt genau nach dem, was wir erwarten. Und der Rest ... der klingt in vielen Teilen so, wie wir ihn wollen. Wir wollen wieder ein finsternes Dia-

blo. Bekommen wir. Wir wollen keinen Simpel-Charakterbau. Wir bekommen einen waschechten Skill Tree, der tatsächlich wie ein Baum aussieht. Wir wollen ... eigentlich wollen wir eine Mischung aus den alten Diablos und aktuellen Action-Rollenspielen wie Path of Exile und Grim Dawn. Und genau das will uns Blizzard wohl auch geben. Zumindest sieht es bis dato so aus. Aber wir kennen ja Blizzard.

## Die Blizzard-Formel

Aber mal Butter bei die Fische: Aktuell schaut es wirklich danach aus, als wolle man uns ein Potpourri der aktuell angesagtesten Elemente von Action-Rollenspielen kredenzen. Abgeschmeckt mit einer offenen Welt. Und wir sind die Letzten, die Blizzard dafür verurteilen, immerhin ist das irgendwo auch die Kernkompetenz des Studios: Inhalte und Ideen anderer Spiele so zu adaptieren und glattzuschleifen, dass am Ende ein tolles Spielerlebnis für nahezu jeden dabei rauskommt. Und deswegen orientiert man sich für Diablo 4 eher an einer grimmigen Optik und sagt dem World-of-Warcraft-Look Adieu. Und trotzdem – das ist jetzt schon sicherer als die wirkliche Umsetzung des Talentbaums im fertigen Diablo 4 – wird sich das Spiel auf einem Uralt-Rechner spielen lassen. Denn das ist etwas, das vor etlichen Jahren wirklich zuerst Blizzard erkannt hat: Wenn man möglichst viele Spieler gleichzeitig erreichen will, dann darf man keinen Hardwarefresser entwickeln.

## Es ist ein KAMPF

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Relic Entertainment** Termin: **2021**

Ist das wirklich schon wieder drei Jahre her? Auf der gamescom 2017 machte Microsoft offiziell, was viele Echtzeitstrategen ohnehin schon als Erschütterung in der Macht fühlten: Age of Empires kommt! Allerdings zittern die Fans nun schon ziemlich lang vor freudiger Erwartung, denn seit der umjubelten Ankündigung ist nicht allzu viel passiert. Gut, im Herbst 2019 gab es endlich erste Spielszenen (Mittelalter! Ritter! Belagerung!), aber seitdem herrscht Stille auf dem Schlachtfeld – echte Neuigkeiten sind Mangelware. Das dürfte aber vor allem daran liegen, dass Publisher Microsoft aktuell genug damit zu tun hat, für andere Projekte die Werbetrommel zu rühren. Zum Beispiel für den 2020 gestarteten Flight Simulator, der regelmäßig erweitert wird. Und dann ist da noch diese neue Konsole (siehe auch Seite 120), die vor allem die Marketingabteilung gut beschäftigt haben dürfte. Da bleibt dann eben keine Zeit, auch noch Material von Age of Empires 4 zu veröffentlichen.

### Relic röhelt

Die gute Nachricht ist aber, dass Relic seit 2017 vermutlich nicht untätig war. Schließlich ist Age of Empires 4 ganz schön ambitioniert: Höhenunterschiede, riesige Heere mit Formationen und vor allem eine innovative Kampagne. Bei den Solomissionen sprechen die Macher von »humanized history«. Das könnte tatsächlich etwas völlig Neues bedeuten. Oder einfach nur, dass bekannte Helden im



Optisch orientiert sich Age of Empires 4 am zweiten Teil der Reihe – gut so!

Mittelpunkt stehen. Klar ist jedenfalls, dass Relic – wie bei allen Echtzeitstrategiespielen – auf dem schmalen Grat zwischen Komplexität und Zugänglichkeit wandern muss. Wir könnten uns gut vorstellen, dass AoE 4 nach über drei Jahren Entwicklung schon ziemlich weit ist, die Designer aber noch am Spielspaßrezept feilen.

## Mass Effect: Legendary Edition

### LEGENDÄRES Paket

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Bioware** Termin: **1. Quartal 2021**



Ein Wiedersehen mit Garrus in zeitgemäßer Optik. Das verspricht etliche Gänsehautmomente.

Zum sogenannten N7-Tag wurde sie angekündigt, die Legendary Edition von Mass Effect. Also genau genommen von Mass Effect, Mass Effect 2 und vom dritten Teil, denn Electronic Arts macht keine halben Sachen, sondern will gleich alle drei Spiele auf einen Rutsch remastern. Ja, richtig gelesen, es wird am Ende nur ein Remaster und

kein Remake, wie es so mancher Fan sich erträumt hat. Und das nicht nur in Hinblick auf das Ende, sondern auch bezüglich des Anfangs, der – so liest man immer wieder – eher auf der öden Seite des Unterhaltungsspektrums angesiedelt sei. Aber das ist Geschmackssache. Was als Fakt gelten dürfte: Bioware hat mit Mass Effect etwas Außergewöhnliches erschaffen, und wir sind froh, dass die Serie mit der Legendary Edition vielleicht auch Menschen anspricht, die bis dato immer ein wenig von der Optik (des ersten Teils) abgeschreckt wurden.

### Nicht kleckern, klotzen!

Der Preis ist noch nicht bekannt, aber günstig dürfte die Legendary Edition nicht werden. Wie gesagt, es sind drei vollwertige, grafisch aufgehübschte Spiele enthalten. Außerdem packt Electronic Arts auch noch alle DLCs ins Paket, wir werden also weder handlungsrelevante Inhalte wie das »Versteck des Shadow Brokers« noch irgendwelche Winz-Addons wie die »Absturzstelle der Normandy« extra erstehen müssen. Interessant: Gleichzeitig mit der Ankündigung der Legendary Edition ließ EA ein zweites Bömbchen platzen. Bioware arbeitet demnach an einem weiteren Mass Effect. Bömbchen deswegen, weil Andromeda nun nicht der erhoffte Überflieger war und das Vertrauen in die Arbeit des Studios (zusammen mit Anthem) ganz schön lädiert hat. Dabei wäre es doch so einfach, sich an der Trilogie und deren Stärken zu orientieren, ohne sie zu kopieren.

# Die Siedler **Wo LAUFEN** sie denn?

Genre: **Aufbauspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Blue Byte** Termin: **2021**



Dieses Bild stammt noch von der 2019er-Version von Die Siedler, mittlerweile dürfte sich viel getan haben.

Warten ist man als Siedler-Fan ja gewohnt. Warten auf die Rohstoffträger, warten auf die Baumeister, warten auf den nächsten Serienteil. Spieler-Feedback hat den Entwickler Blue Byte im Sommer dazu bewogen, lieber noch weiter am Spiel zu feilen. Dabei dürfte das Grundgerüst keine Probleme machen: In Rückbesinnung auf frühere

Serienteile konzentriert sich das neue Die Siedler auf komplexe Warenkreisläufe und Logistik. Bei jedem Rohstoff und jedem Produkt können wir den Weg genau nachverfolgen, und das ohne komplizierte Menüs. Die Wirtschaft steht im Vordergrund, Militär ist – trotz der Möglichkeit eines Militärsiegs – eher nebensächlich.

## Brotzeit bei Blue Byte

Schon Oma wusste: Essen hält Leib und Seele zusammen. Offenbar hat auch der Siedler-Chefdesigner Volker Wertich eine solche Oma, denn Nahrung soll in seinem neuen Spiel eine Hauptrolle übernehmen. Handwerker haben zum Beispiel Hunger und streiken, wenn der Bauch leer bleibt. Deshalb gehen die Dorfbewohner zum Markt, kaufen dort ein und schmurgeln dann daheim im Wohnhaus ein köstliches Mahl für die Arbeiter. Apropos Wohnhaus: Gebäude werden sich verbessern lassen, dann haben darin mehr Arbeiter einen Schlafplatz, und obendrein schalten wir so neue Produkte frei. Mal ganz davon abgesehen, dass gut ausgebaute Häuser natürlich hübscher aussehen als die Bretterbuden niedriger Stufen. Ohnehin soll das Stadtbild deutlich realistischer wirken als in früheren Teilen. Dazu gehört auch, dass wir Straßen nun wieder selber verlegen (und mit Schotter aus gemahlenden Steinen upgraden) können. Aber nicht müssen, denn zur Not finden die Siedler auch so den richtigen Weg. Wie hoffentlich auch das Team von Blue Byte möglichst schnell!

## Baldur's Gate 3

# Zwei HERZEN schlagen auf STEAM

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Larian** Entwickler: **Larian** Termin: **2021**

Wenn man möchte, kann man jetzt schon den ersten Akt von Baldur's Gate 3 erleben, das Spiel befindet sich seit ein paar Wochen im Early Access, etwa ein Jahr soll es dort bleiben, bis es in Gänze veröffentlicht wird. Die Stimmen auf Steam sind gespalten. So gibt es Menschen, die sich an den Charakteren und am Writing stören. Das Spiel fühle sich zu modern in den Dialogen an, und die Figuren seien klischeebehaftet. Das sei kein Baldur's Gate. Also insgesamt Argumente, die man bereits lesen konnte, bevor der Early Access gestartet war und man nur Videos kannte. Auf Seiten der Menschen, denen Baldur's Gate 3 bisher sehr gut gefällt, werden hingegen Charaktere und Dialoge gelobt. Worin sich aber die meisten einig sind: Das D&D-Regelwerk sei gut umgesetzt.

## Die Macht der Vorlage

Das Regelwerk ist genau das, was mitunter frustrieren kann, denn abseits von den vielen Klassenmöglichkeiten, die Baldur's Gate 3 dadurch bietet, spielt eben auch Gevatter Zufall eine Rolle. Stichwort: Würfelglück. Für Perfektionisten ist das die Hölle. Wer damit aber klarkommt und in den Kämpfen nicht die Pfiffigkeit eines Original Sin 2 erwartet, der wird mit Baldur's Gate 3 glücklich. Außer man ist so sehr in der Vergangenheit verhaftet, dass ein Runden-Game ohnehin nicht in Frage kommt. Na gut, in der Early-Access-Phase treten natürlich noch Bugs auf, und die Animationen sind insbesondere in



In Baldur's Gate 3 wird eine Menge geredet, die Kamera geht dabei nah an die Figuren ran.

den Dialogen, in denen die Kamera nah ans Geschehen ranfährt, noch ein bisschen hölzern, aber der Auftakt macht schon mal Lust auf mehr. Auch wenn das Spiel erst dann so richtig Fahrt aufnehmen dürfte, wenn Larian uns einen gelungenen Antagonisten vorsetzt. Der kommt dann wohl mit dem zweiten Akt.

## Battlefield 6

# Zurück in die GEGENWART

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice** Termin: **2021**

Im Internet wird ja jeden Tag ziemlich viel behauptet, im Bereich der Spiele dann gerne auch mal von sogenannten Leakern, die auf verschlungenen Wegen dieses und jenes über ein Spiel erfahren haben wollen. Idealerweise natürlich über ein Spiel, auf das viele Menschen warten. Im Falle von Battlefield 6 passierte das im August: Tom Henderson, besser bekannt unter dem Pseudonym LongSensationYT, behauptete, dass der neue Serienableger Matches für 128 Spieler und darüber hinaus bieten wolle. Und dass Battlefield mit dem sechsten Teil wieder näher ans Hier und Jetzt rücke, das Setting solle dem von Battlefield 3 nicht unähnlich sein. Ausgedacht oder nicht: Von Electronic Arts und Dice kam diesbezüglich noch nichts Konkretes durch den Äther. Dass man aber schon geraume Zeit an dem Titel arbeitet, der erstmals auf der EA Play im letzten Juni namentlich genannt wurde, ist schon lange kein Geheimnis mehr.

### Was wir wirklich wissen

Aber alles andere? Wir wissen, dass Battlefield 6 Ende 2021 erscheinen soll. Und Andrew Wilson, CEO von Electronic Arts, schwärmte öffentlich: »Unser nächstes Battlefield wird noch nie dagewesene Ausmaße vorweisen. Die technischen Weiterentwicklungen der neuen Konsolen ermöglichen es dem Team, eine Vision der nächsten Generation für das Franchise zu verwirklichen. Wir führen derzeit intern Spieltests durch, und das Team hat sehr positives Feedback er-



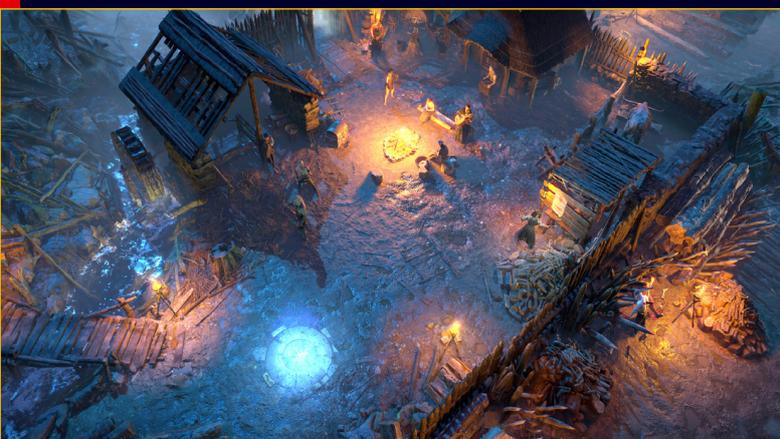
Aus Ermangelung eines Screenshots aus Battlefield 6 hier einer aus der Kampagne von Battlefield 3. War echt hübsch.

halten, da wir begonnen haben, unsere Community einzubinden.« Okay, nie dagewesene Ausmaße ... das klingt, als sei Tom Henderson auf der richtigen Spur. Vermutlich hat er sogar Kontakt zu jemandem aus der eingebundenen Community, von der Wilson sprach, Genaueres sollen wir erst im kommenden Frühjahr erfahren.

## Path of Exile 2

# Das größte UPDATE

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



GGG verbessern selbstverständlich mit PoE 2 auch die Grafik und die Beleuchtung.

Die Beta von Path of Exile 2 hätte eigentlich schon ... also ungefähr jetzt verfügbar sein sollen, aber auch das neuseeländische Studio Grinding Gear Games musste mit der Pandemie umzugehen lernen. Aber 2021 soll's dann wirklich klappen mit dem Update. Richtig, Path of Exile 2 heißt zwar Path of Exile 2, in Wahrheit ist es aber ein

gigantisches Update für das erste Path of Exile. Ein so großes, dass man ohne Scheu von einem zweiten Teil reden kann. Das geht schon beim Itemsystem los: Statt Klamotten oder Waffen zu sockeln und sie damit stärker oder variabler zu machen, sollen wir in Path of Exile 2 die sogenannten Skill-Gems sockeln, also die Dinger, die unseren Klamotten ihr spezielles Können zuweisen. Das, so Grinding Gear, solle dazu führen, dass Spieler ihre Charaktere anders zusammenbauen und von Builds, die auf einen Primärangriff spezialisiert sind, zu Builds wechseln, die mehrere solcher Angriffe haben. Das Coole daran: Wenn wir etwa unseren ollen Bogen gegen einen neuen eintauschen, müssen wir nicht erstmal alles entsockeln und dann wieder neu reinfummeln.

### Noch mehr Meta-Spiel

Aber machen wir uns nichts vor: Was zunächst mal wie eine Vereinfachung klingt, wird GGG schon auszuhebeln wissen, indem sie einfach noch mehr Mechaniken auf die schon vorhandenen oder die ganz neuen kübeln. GGG sagen, dass »die gesamte Entwicklung von Rüstung und Waffen von Anfang bis Ende neu gestaltet wurde«. Da wären etwa die Meta-Gems, die ... ach, das führt jetzt zu weit. Fakt: Path of Exile (2) wird auch 2021 das Spiel für Menschen sein, die bei Diablo (4) nur müde lächeln. Oder die nach einem erfolgreichen Abschluss von Blizzards Spiel mehr und fordernderes Futter brauchen.

# Shadow Warrior 3 **Aus den SCHATTEN?**

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Devolver** Entwickler: **Flying Wild Hog** Termin: **2021**



Lo Wang ist auch in Shadow Warrior 3 wieder der Held. Und hat hoffentlich wieder eine große Klappe.

Das erste neuere Shadow Warrior von 2013 bekam von uns 73 Punkte im Test, Teil 2, der 2016 erschien, staubte hingegen 90 Punkte ab. Und trotzdem flog das abgedrehte Actionspiel des polnischen Flying-Wild-Hog-Studios irgendwie unter dem Radar. Nun, es ist aber auch irgendwie ein spezielles Spiel. Wir bezeichneten es damals als

den »bösen Bastard von Doom und Borderlands« und fassten damit die Abgedretheit, die halboffene Welt und die Koop-Option des Spiels zusammen. Shadow Warrior 3 wird nach aktuellem Status auf Koop verzichten, was die Fans von Teil 2 nicht sonderlich begeistert. Außerdem soll es linearer werden als der Vorgänger. Ob das dazu führt, dass mehr Spieler zugreifen?

## Zum Wände hochgehen

Die Linearität hat allerdings ihren Grund, Flying Wild Hog will das Movement von Lo Wang (Held der Serie) gehörig ausbauen: Wir sollen mit ihm beispielsweise an Wänden entlanglaufen oder mit einem Grappling Hook Abgründe nehmen können. Außerdem soll sich das Tempo mehr an dem von Doom Eternal orientieren, Shadow Warrior 3 wird also noch mal schneller. In unseren Ohren klingt das erstmal super, denn wenn Flying Wild Hog auch nur ansatzweise das Gefühl eines Mirror's Edge in die Kämpfe packen kann, dann finden wir das insgesamt nicht tragisch, sondern eigentlich ziemlich gut. Zusammen mit dem derben Humor und der bunten Optik könnte das alles ziemlich super werden. Aber Koop hätten wir trotzdem gerne wieder. Notiz am Ende: Shadow Warrior 2 nutzte noch die Road Hog Engine, also das hauseigene Gerüst von Flying Wild Hog. Für Teil 3 hat man auf die Unreal Engine 4 umgesattelt. Und: Shadow Warrior 3 soll nach aktuellem Stand erstmal nur für den PC erscheinen.

## Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 **BISS** später!

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Hardsuit Labs** Termin: **2021**

Vampire leben ja angeblich sehr lang, oft mehrere Jahrhunderte. Gut so, dann sind die Protagonisten in Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 wenigstens noch frisch, wenn irgendwann 2021 dieses Rollenspiel erscheint. Eigentlich sollten wir ja schon Anfang 2020 loszuteln können, doch dann feuerte man den Creative Director Martin Ka'ai Cluney und den Autor Brian Mitsoda. Über die Gründe dafür kann man nur spekulieren. War die Vision der beiden zu gewagt, die Bloodlines 2 zu einem »politischen Spiel« machen wollten, wie Mitsoda in einem Interview sagte? Oder waren ihre Pläne einfach nur zu teuer? Das werden wir vielleicht nie erfahren.

## Der ganz besondere Saft

Dafür wissen wir aber, was uns erwartet, wenn Bloodlines 2 denn endlich mal fertig wird. Nämlich eins der ambitioniertesten Rollenspiele des Jahres. Auch wenn sich das Abenteuer stark am Vorgänger von 2004 orientieren soll, so bauen die Macher doch etliche Neuerungen ein. Neben Kleinigkeiten wie Haltbarkeitswerten für Nahkampfwaffen sollen auch weiterreichende Veränderungen ins Spiel finden. So gibt es zum Beispiel Parcours-Elemente, die uns die Navigation im nächtlichen Seattle – dort spielt Bloodlines 2 – erleichtern. Zu Beginn haben wir die Wahl, ob wir als weiblicher oder männlicher Vampir lossaugen, unsere (extrem wichtige) Clanzugehörigkeit legen wir erst im späteren Verlauf fest. Extrem wichtig sol-



Allein der lange Spielname Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 zaubert uns ein Lächeln ins Gesicht.

len die Dialoge werden, praktisch jedes System im Spiel hat Einfluss auf die zahlreichen Gespräche. Und natürlich gibt's jede Menge Entscheidungen mit weitreichenden Konsequenzen. Hoffen wir mal, dass sich die Macher bei Hardsuit Labs und Paradox möglichst bald dazu entscheiden, die Vampire aus dem Sarg zu lassen.

## Wir alle sind HARRY!

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Avalanche** Termin: **2021**

Natürlich gibt es Harry-Potter-Spiele gefühlt bereits seit Äonen, aber in den bisherigen Titeln schlüpfen wir eben zumeist in die Rolle des Titelhelden und fanden uns in mehr oder minder inspirierten Lizenzumsetzungen der Filme wieder. Das soll sich mit Hogwarts Legacy ändern, denn in Avalanches Action-Rollenspiel werden wir einfach Schüler oder Schülerin in Hogwarts. Eben ganz wie Harry, nur ohne Harry zu sein. Harry ist in der Zeit, in der Hogwarts Legacy spielen soll, nicht mal ein feuchter Traum im Auge seines Vaters. Unser Zauberbenteuer findet am Ende des 18. Jahrhunderts statt. Aber auch damals schon hatten die Magier und Magierinnen bereits saftige Probleme. Und diese saftigen Probleme sollen wir in Hogwarts Legacy lösen, denn wir sind anders als die anderen.

### Offenes Hogwarts

Hogwarts und Umland sind als offene Welt angelegt, wir sollen also nicht nur durch die Gemäuer der Schule stromern können, sondern auch beispielsweise durch den verbotenen Wald (Vorsicht: eventuell voller Spinnen!) und das Dorf Hogsmeade. Damit wir uns nicht die Zaubererzehen abblättern, gibt es mit dem Hippogreif auch ein Fluchtier. Außerdem sollen andere bekannte Wesen in Hogwarts Legacy auftauchen, etwa Drachen, Mondkälber und Zentauren. Ach ja, Dementoren treffen wir wohl auch. Die aber idealerweise erst, wenn wir unsere Figur schon ein wenig aufgelevelt haben und einen Patro-



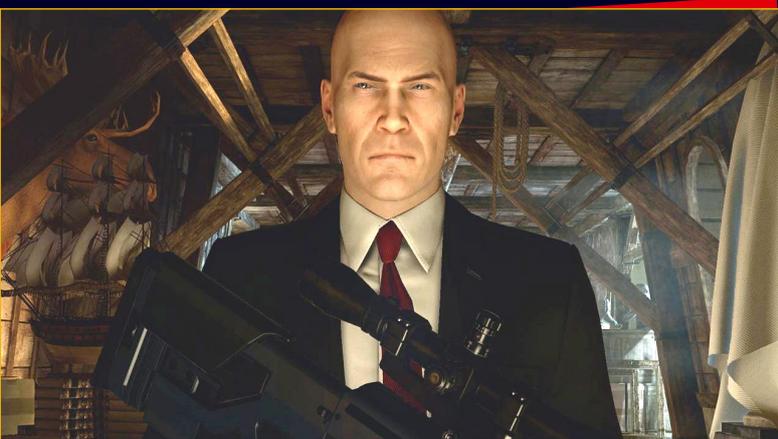
Mit einem Hippogreif fliegen wir über die Open World von Hogwarts Legacy. Das deutet zumindest an, dass die nicht allzu klein ausfällt.

nus beherrschen. Denn dem Genre und der Schulthematik entsprechend müssen wir natürlich erstmal lernen, mit unserer Magie umzugehen. Wir sind gespannt, wie Avalanche mit dem Thema umgeht, man kennt das schwedische Studio bisher eher durch Titel wie Just Cause oder das letzte Rage.

## Hitman 3

# KILLING in the name of ...

Genre: **Action** Publisher: **IO Interactive** Entwickler: **IO Interactive** Termin: **20. Januar 2021**



Agent 47 ist schon seit rund 20 Jahren unterwegs und hat immer noch wunderbar glatte Kopfhaut.

Beim Entwickler IO Interactive scheint man eine Schwäche für »einsame Wölfe« als Helden zu haben. Neben dem neu hinzugekommenen James Bond (siehe Seite 26) kämpft schon seit rund 20 Jahren der schweigsame Agent 47 für die Dänen. Das heißt, genau genommen bekommt der Glatzkopf mit dem Barcode im Genick seine Auf-

träge von der ominösen Agency. Die ist unabhängig von irgendwelchen Regierungen und schickt uns als Attentäter rund um die Welt. Die Zielpersonen sind für gewöhnlich Drogenbarone, Waffenschieber, Erpresser, Menschenhändler und einfach generell miese Typen.

### Doppelmord in Dubai

Zugegeben: Wir wissen nicht, ob Agent 47 in Hitman 3 nach Dubai reist, um dort gleich zwei Ziele auszuschalten. Aber die Alliterationsversuchung war einfach zu groß! Fest steht dafür, dass der Mann mit der Fleischmütze in den Wüstenstaat fährt und dort einen Auftrag zu erfüllen hat. Das wissen wir aus einem Trailer, der im Juni auf einem PS5-Event gezeigt wurde. Seitdem gab es kein Lebenszeichen von Hitman 3, die Veröffentlichung ist aber immer noch für den 20. Januar 2021 geplant. Diese Funkstille ist ungewöhnlich, aber vielleicht konzentriert sich IO lieber auf das Spiel statt auf die Produktion von Promotionsmaterial. Ohnehin kommt Hitman 3 zunächst für ein Jahr exklusiv in den Epic Store, bevor es im Januar 2022 dann auch auf anderen Vertriebsplattformen zu haben ist. Der Exklusivdeal mit Epic soll dafür sorgen, dass die Macher keine Kompromisse eingehen müssen. Klingt gut, und dazu passt auch, dass sich IO Interactive vom Publisher Warner Bros. losgesagt hat. Der hatte sich 2018 der Reihe angenommen, nachdem das Episoden-Experiment unter der Ägide von Square Enix mehr schlecht als recht funktioniert hatte.

# Deathloop Acht müssen sterben!

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda** Entwickler: **Arkane** Termin: **2021**



Auf der Insel Blackreef sind wir in einer Zeitschleife gefangen und müssen immer wieder von vorn beginnen.

Zwei verfeindete Agenten, eine Insel voller bekloppter Verbrecher und – eine Zeitschleife. Das sind die Eckdaten für Arkanes Spiel Deathloop, das eigentlich schon in diesem Jahr hätte rauskommen sollen. Ach, 2020. Zurück zum Spiel: Unser Ziel ist es, die Zeitschleife zu durchbrechen, indem wir acht Personen ausknipsen, bevor die

Uhr sich wieder zurückdreht oder wir ins Gras beißen und alles von vorne beginnt. Uns im Weg stehen die Verbrecher, unsere Zielpersonen und natürlich die feindliche Agentin (die in einem optionalen Modus auch von einem echten Menschen übernommen werden kann). Der Clou ist nun: aus unseren Fehlern zu lernen und es beim nächsten Durchgang besser oder eben ganz anders zu machen.

## Wird das nicht lahm?

Optisch erinnert Deathloop stark an die Dishonored-Reihe, und das ist gut so, denn das Design ist über jeden Zweifel erhaben. In Sachen Gamedesign sind wir uns indes noch nicht so ganz sicher, denn die Gefahr, dass der vierte oder fünfte Anlauf schon langweilig werden könnte, besteht durchaus. Allerdings will uns Arkane ein vielfältiges Arsenal an Möglichkeiten geben, um immer wieder etwas anderes auszuprobieren. Wer Dishonored oder auch das neue Prey gespielt hat, hat eine ungefähre Ahnung davon, was Arkane diesbezüglich vorhat: Geradeaus-Schießereien sind genauso möglich wie Schleichattacken und der Einsatz von Magie, wir können uns etwa unsichtbar machen. Trotzdem sind wir noch nicht ganz überzeugt, denn die Insel Blackreef als Schauplatz muss wirklich so entworfen sein, dass uns nicht schon nach den ersten paar Metern bei der x-ten Wiederholung langweilig wird. Ob Arkane das gelingt? Wir hoffen auf eine baldige Anspielmöglichkeit.

# Mount and Blade 2: Bannerlord TRÖDELN die?

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Taleworlds** Entwickler: **Taleworlds** Termin: **2021**

Wenn man sich als Interessierter mal so im Internet umschauf, was sich in letzter Zeit bei Mount and Blade 2: Bannerlord getan hat, muss man zu dem Schluss gelangen: nix! Das ist aber ein Trugschluss, denn die Damen und Herren bei Taleworlds haben keine allzu große Lust oder (was wahrscheinlicher ist) keine große Zeit, ihr Blog und generell die Website zum Spiel zu pflegen. Da steht was von einem Patch im März. Danach nichts mehr. Wer genau wissen will, an was die Entwickler rödeln, der muss ins Forum schauen, am 19. November wurden etwa gleich zwei Patches ins Spiel implementiert. Und die Listen der Verbesserungen und der Fehler, die behoben wurden, sind schier endlos. Trotzdem: Taleworlds sind nicht die Größten in Sachen Kommunikation, das wissen die Fans von Mount and Blade (2) ziemlich genau – und finden es nicht gut.

## Im März raus aus dem EA?

Menschen munkeln, zumindest der Singleplayer-Part von Mount and Blade 2 könne im kommenden März den Early Access verlassen, der Multiplayer benötige aber deutlich länger, weil man gerade die meisten Ressourcen auf das Einzelspielererlebnis wirft. Aktuell arbeitet man unter anderem an der Möglichkeit, die eigenen Kinder auszubilden, man will neue Quests hinzufügen, die Kamera der Kampagnenkarte verbessern, die KI schlauer machen, neue Musik (für Tavernen) hinzufügen, neue Zwischensequenzen einbauen und



Dass Mount and Blade 2: Bannerlord noch im Frühjahr den Early Access verlässt, ist ziemlich unwahrscheinlich.

Crashes minimieren. Das sind allerdings nur wenige Posten, die To-Do-Liste ist jedenfalls auch lang. Bis März scheint das alles kaum machbar. Unter diesen Umständen sollen Custom Server für Multiplayer-Mods laut Taleworlds sogar erst 2022 zur Verfügung stehen. Es ist also noch ein langer Weg für Mount and Blade 2.

# Humankind GROSSE Strategie

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Sega** Entwickler: **Amplitude Studios** Termin: **April 2021**

Sid Meier hat in seinem Leben alles geschafft, was man als Spieldesigner erreichen kann. Kein Wunder, dass er sich mit der Ankündigung von Civilization 7 Zeit lässt. Und selbst wenn es dann mal kommt, dürften sich bahnbrechende Innovationen in Grenzen halten. Bis dahin spielen wir Humankind. Das ist nämlich zum einen schon deutlich näher (April 2021), zum anderen steckt es randvoll mit neuen, guten Ideen. Und die kann das Genre der globalen Rundenstrategie brauchen. Hinter Humankind stecken die Pariser Amplitude Studios, die mit Endless Space reichlich Strategieerfahrung haben. Und die holen sie jetzt aus dem All auf die antike Erde.

## Mischzivilisation

Zu Beginn steht die Wahl aus zehn Startvölkern, insgesamt soll es im Spiel 60 geben. Der Clou: Die werden nach und nach freigeschaltet, mit jedem der sechs Epochensprünge verleihen wir unserer Zivilisation ein weiteres Volk ein und bauen uns so die Wunschbevölkerung. Dabei stehen dann auch exotischere Volksgruppen wie die Harappa aus Nordindien zur Verfügung, die sich hervorragend mit Ackerbau auskennen. Der ist auch wichtig, denn nur gut ernährt sind wir auch für den Kampf gerüstet. Den tragen wir anders als in Civilization nicht auf der normalen Karte aus, sondern in einem speziellen Schlachtbildschirm. Der ist übersichtlicher und hat außerdem Hügel oder Schluchten, die wir tunlichst taktisch nutzen soll-



Humankind wirkt auf den ersten Blick wie Civilization, steckt aber voller frischer Ideen.

ten. Nach maximal drei Schlachtrunden geht's aber wieder zurück auf die Hauptkarte, damit wir zum Beispiel Verstärkung ranholen können. Sogar Belagerungsschlachten mit Rammbock und Katapulten sind geplant. Klingt klasse, aber wir sind gespannt, wie sich das mit den eher ruhigen Passagen auf der Hauptkarte verträgt.

## Far Cry 6

# Der späte DIKTATOR

Genre: **Shooter** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Toronto** Termin: **2021**



Spielerisch erwarten wir von Far Cry 6 keine Wunder, aber die Atmosphäre könnte es reißen.

Noch ist es im tropischen Inselstaat Yara idyllisch ruhig. Und das bleibt es wohl noch eine Weile. Das freut den rücksichtslosen Diktator Castillo, der das Paradies unter seiner eisernen Knute hat. Denn ursprünglich sollte der Widerstandskampf in Far Cry 6 schon am 18. Februar starten. Corona-bedingte Entwicklungsverzögerungen ha-

ben aber dazu geführt, dass Ubisoft den Rebellen Dani Rojas erst im nächsten Geschäftsjahr des Publishers in den Guerillakrieg schickt. Streng genommen dauert dieser Zeitraum zwar bis zum Frühjahr 2022, wir gehen aber davon aus, dass spätestens Weihnachten auf Yara die Fetzen fliegen – wenn nicht sogar schon im Sommer 2021.

## Gewohnt gut?

An der typischen Mixtur der Reihe ändert Ubisoft – wenig überraschend – nichts. Als Dani Rojas (das Geschlecht des Protagonisten legen wir selbst fest) bereisen wir Yara und befreien die Insel nach und nach vom Joch des Diktators. Dabei geht's durch undurchdringlichen Dschungel genauso wie durch Städte. Und natürlich besuchen wir auch mal die idyllischen Strände der Insel. Wie schon in Far Cry New Dawn schrauben wir unsere Waffen selbst zusammen und benutzen dabei auch ungewöhnliches Material wie einen alten Auspuff. Apropos: Von der Vorlage Kuba lehnt sich der Schauplatz Yara die alten Straßenkreuzer, wir sind als Dani aber auch in wilden Eigenbauvehikeln und sogar zu Pferd unterwegs. Wie schon in den letzten Serienteilen gibt's auch wieder Tierbegleiter, etwa den bissigen Dachshund Chorizo. Klingt alles sehr vertraut? Stimmt. Hoffentlich denken die Ubisoft-Leute dran, noch ein paar rebellisch neue Spielelemente einzubauen. Bislang klingen die Infos nach einem überraschungsfreien, wenn auch sicher rund spielbaren Abenteuer.

# Resident Evil: Village GRUSEL im Albtraum-Dörfli

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Capcom** Entwickler: **Capcom** Termin: **2021**



Ob es wohl was hilft, wenn ihr bei der Begegnung mit diesem Ungetüm ein Stöckchen werft?

In Resident Evil: Village\* schlüpfen wir erneut in die Haut des aus dem siebten Teil bekannten Ethan Winters. Als Bösewicht darf diesmal ein merkwürdiger Kult fungieren, der den Fungus aus dem vorigen Abenteuer ersetzt. Und dann ist da noch Resident-Evil-Urgestein Chris Redfield, der zum Gegenspieler wird und im Trailer scheinbar

kaltblütig Ethans Frau ermordet. Oder sieht es am Ende nur so aus, als ob? Jedenfalls will Ethan Antworten und begibt sich in ein mysteriöses kleines Dorf in Europa, das mit dem imposanten Geisterschloss im Hintergrund schon von weitem brüllt: »Achtung, hier sind besonders bei Vollmond Gruselschauer zu erwarten!« Tja, wie sich zeigt, heulen die Bewohner nicht nur den Mond an, sondern verwandeln sich dabei auch in Monster. Und irgendwie steckt natürlich der Umbrella-Konzern wieder mittendrin in der Horrorstory.

## Regenschirmwerwölfe

Genau wie der Vorgänger wird auch Resident Evil: Village wieder ein Gruselabenteuer aus der Ego-Perspektive. Ob Capcom erneut einen VR-Modus implementiert, der im siebten Teil der PS4 vorbehalten war, ist noch nicht klar. Anbieten würde es sich allerdings. Auf was ihr euch freuen könnt, sind auf jeden Fall neue Gegner, die entfernt an Werwölfe erinnern – wenn man bedenkt, dass das dörfliche Schloss eine Umbrella-Anlage ist, dürfte es sich dabei um eine Weiterentwicklung der bekannten Viren und Parasiten handeln. Und auch ein Händler ist diesmal mit von der Partie, der frappierend an den Waffendealer aus Resi 4 erinnert. Capcom muss sich jedenfalls was überlegen, wenn das Prinzip der römischen Nummern im Titel beibehalten werden soll – Vorschläge für gute Untertitel mit integriertem IX werden dort sicher bereits dankend angenommen.

## Gotham Knights

# Bat-FAMILIENBANDE

Genre: **Action** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **WB Montreal** Termin: **2021**

Batman ist im Fledermaushimmel, die Batcave liegt in Schutt und Asche – wer soll jetzt Gotham City verteidigen? Zum Glück für die Bewohner der Comicmetropole hat Bruce Wayne über die Jahre Verbündete um sich geschart, die sogenannte Bat-Family. Batgirl, Robin, Nightwing und Red Hood treten das Erbe des Dunklen Ritters an und legen sich dabei mit dem Rat der Eulen und Mr. Freeze an. Der Clou bei Gotham Knights ist, dass ihr es nicht allein spielen müsst: Das Spiel ist auf Koop ausgelegt, wobei jeder der beiden Spieler in die Rolle eines der vier Charaktere schlüpft, um an die Arkham-Reihe angelehnte Verbrechen Schauplätze zu säubern.

## Bat-Action im Bat-Koop

Nein, Gotham Knights ist keine Fortsetzung der Arkham-Reihe, die mit Arkham Knight ihr vorläufiges Finale fand. Vielmehr versucht Entwickler Warner Bros. Montreal (Batman: Arkham Origins) hier etwas Neues zu schaffen, das stilistisch zwar an das große Vorbild angelehnt ist, aber für sich selbst stehen kann. Und so verwundert es nicht, dass Gotham Knights vollgestopft ist mit rollenspielartigen Elementen wie Skill Trees und anpassbaren Rüstungen. So könnt ihr eure Helden in die bizarrsten Kostüme packen. Obwohl der Fokus auf Koop liegt, ist Gotham Knights aber auch solo spielbar. Besonders cool dabei: Ein zweiter Spieler kann jederzeit per Drop-In zu euch stoßen. Etwas schade ist vielleicht, dass die in den Comics



Babs Gordon als Batgirl ist eine der vier Figuren, die Batman im Spiel vertreten.

durchaus spannende Geschichte um den Rat der Eulen nicht für ein traditionelles Batman-Spiel genutzt wird. Gotham Knights ist aber nicht der einzige Bat-Titel, der sich in der Entwicklung befindet. 2022 soll Suicide Squad: Kill the Justice League folgen, das beim Arkham-Studio Rocksteady in Arbeit ist.

Halo Infinite

# Ein garantiert GRÜNER Shooter

Genre: Ego-Shooter Publisher: Microsoft Entwickler: 343 Industries Termin: 2021

Der Master Chief hat's wahrlich nicht leicht. In Halo Infinite soll er zwar nach seinen glorifizierten Nebenrollen in den direkten Vorgängern endlich wieder die erste Geige spielen, aber das Spiel steht unter keinem guten Stern. Ursprünglich war der Shooter als Launchtitel für die Xbox Series X/S geplant, doch nach durchweg negativem Feedback auf die grafisch dröge Enthüllungsdemo verschob Microsoft den Release auf 2021. Entwicklerstudio 343 Industries hat also etwas zusätzliche Zeit, den Chief technisch auf den neuesten Stand zu bringen. Und wir hoffen, dass diese Zeit auch wirklich genutzt wird. Deutlich interessanter als die Optik ist aber die Spielmechanik. Und die hat mit dem Enterhaken ein neues Element zu bieten, das nicht nur im Kampf, sondern auch bei der Reise über die offene Ringwelt eine große Rolle spielen wird.

## Ring statt Schlauch

Halo Infinite kehrt zurück auf eine der Ringwelten, mit denen die Reihe ihren Anfang nahm. Dort bekommt ihr es mit den in Halo Wars 2 eingeführten Banished zu tun. Was genau die Banished auf der Ringwelt treiben, ist derzeit noch nicht bekannt. Wir können aber davon ausgehen, dass es weltzerstörerische Ausmaße hat. Wie bereits erwähnt, haben die Entwickler selbst einen Riegel weggenommen: Die Spielwelt soll offen sein, ihr müsst euch also nicht durch Levelschläuche kämpfen, sondern dürft das gesamte in der neuen



Halo Infinite wirkte bei seiner Enthüllung so unterwältigend, dass Microsoft den Releasetermin verschob.

Slipspace Engine realisierte Areal frei erkunden. Was fehlt noch? Ah, richtig: der Multiplayer. Der ist seit Serienbeginn deutlich wichtiger als die Solokampagne und wird im Fall von Halo Infinite als Free-2Play-Standalone-Modus veröffentlicht. Ihr braucht euch mit der Kampagne also nicht beschäftigen, wenn ihr nicht wollt.

Dying Light 2

# Keine Angst IM DUNKELN

Genre: Action Publisher: Deep Silver Entwickler: Techland Termin: 2021



Die Endzeitmetropole wird von Banden beherrscht. Löst ihr Konflikte, könnt ihr das Stadtbild formen.

Eigentlich sollte der Nachfolger des in Deutschland indizierten Zombiespiels bereits im Frühjahr 2020 erscheinen, doch Entwickler Techland genehmigte sich zusätzliche Zeit und verschob den Veröffentlichungstermin auf »unbestimmt«. Schade, aber besser, man nimmt sich Zeit, um offensichtliche Holprigkeiten zu beseitigen. Wir

gehen davon aus, dass Dying Light 2 nun im Laufe des Jahres 2021 fertig wird. Und es hat durchaus das Zeug zum Hit, sollte bei der Entwicklung nichts mehr schiefgehen. Im Spiel geht es um eine der letzten Städte, die weitgehend vor der Zombieseuche sicher ist, die für den Rest der Welt den Untergang bedeutete. In einer Art modernen Mittelalter kämpfen die Bewohner nicht nur gegen Zombies, sondern auch untereinander. Und ihr steckt als infizierter Held Aiden Caldwell mittendrin und könnt die Geschehnisse der Stadt lenken.

## Unfreiwilliger Stadtplaner

Wie im ersten Teil wird die Zombie-Action durch Parkour-Elemente verfeinert. Ihr klettert Mauern und Türme hoch und springt den beißwütigen Untoten davon. Allerdings ist das tagsüber leichter als nachts, denn dann werden die lebenden Leichen stärker und fieser. Zudem solltet ihr die Dunkelheit meiden, denn die wirkt sich negativ auf Aidens Infektionsstatus aus. Oder ist es am Ende doch gar nicht so schlecht, stärker zu werden? Innerhalb der Stadtmauern droht euch allerdings mehr Gefahr von Banden, die bestimmte Abschnitte beherrschen, und hungernden Überlebenden, die euch ans Leder wollen. Für alle Fraktionen könnt ihr Aufgaben erledigen und Konflikte lösen – je nachdem wie ihr die Sache angeht, formt ihr die jeweiligen Bezirke der Stadt zum totalitären Lager oder Unterwelt-schwarzmarkt. Dann lieber Schwarzmarkt, nicht wahr?

# Project 007 Bond, James Bond

Genre: **Action** Publisher: **unbekannt** Entwickler: **IO Interactive** Termin: **2021/2022**



Bis auf ein Logo und den kurzen Abriss zur Origin Story ist noch nichts zum neuen Bond-Spiel bekannt.

Wer James-Bond-Spiel sagt, meint in den meisten Fällen die in Deutschland noch immer indizierte Umsetzung des Kinofilms »Golden Eye«. Dieses Spiel hat mittlerweile 23 Jahre auf dem Buckel, gilt aber weiterhin als eine der gelungensten Umsetzungen der Agentenreihe. Keines der zahlreichen, seitdem erschienenen Bond-Spie-

le genießt einen ähnlichen Status unter Spielefans. Doch man soll niemals nie sagen. Mit IO Interactive sitzt ein Entwicklerstudio am neuen Bond-Spiel, das vor allem durch die Erfahrung mit Agententhemen und entsprechenden Spielmechaniken frischen Wind in die vornehmlich als Shooter angelegten bisherigen Bond-Spiele bringen könnte. Wer mal einen Titel der Hitman-Reihe gespielt hat, weiß, dass so manche Spielmechanik des glatzköpfigen Killers zu James Bond passen würde wie der Shaker zum Martini.

## Die Lizenz zum Töten

Wer sich nun auf ein mit abgefahrenen Gadgets gespicktes Agentenabenteuer vor exotischen Kulissen freut, wird allerdings mit einem kleinen Dämpfer leben müssen, bis IO Interactive mehr enthüllt: Laut dem Studio handelt es sich um eine »Origin Story«, in der Bond sich den Doppelnulldaten verdienten wird. Ob wir also gleich mit allerlei Hilfsmitteln aus der Q-Branch ausgestattet werden, ist fraglich. Und so sehr sich die beschauliche Spielmechanik von Hitman für eine Adaption des Geheimagenten ihrer Majestät anbietet, ist noch gar nicht sicher, ob das wirklich auch so sein wird. Vielleicht wird es ja doch »nur« wieder ein Shooter. Immerhin wird die studio-eigene Glacier-Engine verwendet, die bereits in Hitman 3 einige bondwürdige Schauplätze auf den Bildschirm zaubert. Hoffen wir, dass es uns am Ende nicht schüttelt, sondern wir gerührt sind.

## Elden Ring

# Ein großes GEHEIMNIS

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **From Software** Termin: **2021**

Als From Software Ende Oktober etwas über Elden Ring auf Twitter schrieb, rieben sich vermutlich viele die Augen und dachten: »Ach ja, da war ja was!« Denn seit der Ankündigung des indirekten Dark Souls-Nachfolgers auf der E3 2019 gab's nicht wirklich viel Neues über das Projekt zu berichten. Der Tweet war übrigens auch nicht sonderlich gehaltvoll – mild ausgedrückt. Er lautete: »Wir schätzen den Enthusiasmus und die Unterstützung sehr, die ihr für unser nächstes Dark-Fantasy-Action-RPG Elden Ring zeigt. Wir hoffen, ihr freut euch darauf.« Himmell! Und dazu bildete From Software dann wieder genau das Bild ab, das ihr auch hier seht. Puh.

## Eigentlich gute Zutaten

Dabei sind die Zutaten so vielversprechend. »Game of Thrones«-Papa George R.R. Martin schreibt die Story, das Gameplay soll sich an Dark Souls und Bloodborne orientieren, allerdings in einer komplett offenen Welt. Aber irgendwas muss ja Probleme bereiten, From Software arbeitet immerhin schon seit der Fertigstellung von Dark Souls 3: The Ringed City an Elden Ring. Und The Ringed City erschien bereits Anfang 2017. Ist es vielleicht die nun echte Open World, die Probleme beim Lenken des Spielers bereitet? Ist es Martin, der als Spielauteur vielleicht genauso trödelig ist wie als Schriftsteller? Ist es Sekiro, das zwischenzeitlich zu viele Ressourcen gefressen hat? Denn auch die Mitarbeiterzahl bei From Software ist nicht unend-



Es gibt inzwischen auch ein Artwork von einem Gegner, aber das hat das falsche Format, wir können es hier nicht abbilden.

lich. Wir wären jedenfalls mehr als überrascht, wenn wir vor Ablauf der ersten Jahreshälfte noch etwas Handfestes erfahren würden. Und noch mehr, wenn es wirklich innerhalb der nächsten zwölf Monate erscheint. Ach, hier ein Infoschnipsel: Elden Ring soll kein Ring sein, also kein Objekt, sondern vielmehr ein Konzept. Ah ja!