

**DARAUF  
FREUEN  
WIR UNS**

# DIE BESTEN SPIELE

**24 für 24:** Wir stellen euch die potenziellen Top-Hits der kommenden Monate vor.

Von Redaktion GameStar

## INHALT

|                                        |    |                                              |    |
|----------------------------------------|----|----------------------------------------------|----|
| Banishers: Ghosts of New Eden .....    | 17 | Hades 2 .....                                | 23 |
| Stalker 2: Heart of Chornobyl .....    | 17 | Suicide Squad: Kill the Justice League ..... | 23 |
| Frostpunk 2 .....                      | 18 | Star Wars Outlaws .....                      | 24 |
| Black Myth: Wukong .....               | 18 | Senua's Saga: Hellblade 2 .....              | 24 |
| Stormgate .....                        | 19 | Enshrouded .....                             | 25 |
| Warhammer 40.000: Space Marine 2 ..... | 19 | Final Fantasy 7: Rebirth .....               | 25 |
| Gothic Remake .....                    | 20 | ARA: History Untold .....                    | 26 |
| Diablo 4: Vessel of Hatred .....       | 20 | Manor Lords .....                            | 26 |
| Dragon Age: Dreadwolf .....            | 21 | World of Warcraft: The War Within .....      | 27 |
| Microsoft Flight Simulator 2024 .....  | 21 | Avowed .....                                 | 27 |
| Dragon's Dogma 2 .....                 | 22 | Homeworld 3 .....                            | 28 |
| Nightingale .....                      | 22 | Elden Ring: Shadow of the Erdtree .....      | 28 |

Nach 2023 werden die nächsten Spielejahre einfach fad! Denkt ihr auch so? Dieses Loch, in das man fällt, wenn man Baldur's Gate 3 beendet hat? Das Gefühl, dass das Ende der Fahnenstange damit erreicht ist, weil's einfach nicht mehr besser werden kann? Tja, wir kennen dieses Gefühl auch, aber wir schauen trotzdem wohlgenut auf die kommenden zwölf Monate, auch wenn bis auf wenige Ausnahmen so richtige AAA-Knallernamen fehlen. Aber genau da liegt auch die Chance von 2024: dass Spiele wie ARA oder Avowed oder Stormgate einen nachhaltigen Fußabdruck hinterlassen können, ohne im Kreuzfeuer von bekannten Titeln unterzugehen. Ach ja, falls ihr Pioneers of Pagonia hier vermisst: Darüber haben wir in den letzten Heften nun wahrlich genug geschrieben. Und jetzt viel Spaß beim Schmöckern! ★



GENRE: ACTION-ROLLENSPIEL | ENTWICKLER: DON'T NOD  
RELEASE: 13. FEBRUAR 2024

## Banishers: Ghosts of New Eden

**Was wissen wir schon?** Banishers: Ghosts of New Eden ist eine etwas andere Liebesgeschichte, die eine spannende Dynamik in die Handlung und ins Gameplay bringt. Denn eine der zwei Hauptfiguren, Antea, ist tot. Gemeinsam mit ihrem Ehemann Red verdient sie sich eigentlich ihr Geld als Geisterjägerin – bis sie durch eine tragische Wendung selbst zum Geist wird. Auf der Suche nach einem Mittel, um Antea wieder ins Reich der Lebenden zurückzuholen, begibt sich das Ehepaar auf eine Reise durch New Eden, das an das Nordamerika des 17. Jahrhunderts angelehnt ist. Dabei lösen sie nicht nur viele Spukfälle und Probleme der Anwohner, sondern kämpfen mit vereinten Kräften gegen Geister und anderes übernatürliches Gesindel. Die Fähigkeiten der Vermählten greifen wunderbar dynamisch ineinander und machen die Kämpfe neben der Story und dem ausgefallenen Setting zum Highlight des Action-Rollenspiels.

**Was ist noch unklar?** Banishers: Ghosts of New Eden hat uns beim Anspielen bereits

großen Spaß gemacht. Trotzdem bleibt noch offen, ob das Action-Rollenspiel seine Qualität auch über die gesamte Spielzeit halten kann. Bleiben die Story und die zahlreichen Quests spannend und überraschend bis zum Schluss? Reicht die Idee der zwei Hauptfiguren mit unterschiedlichen Fähigkeiten allein aus, um die Kämpfe zu tragen? Oder hat man sich nach wenigen Spielstunden an allem sattgesehen und lechzt nach größerer Abwechslung im Gefecht?

**Warum ist es besonders spannend für 2024?** Hinter Banishers: Ghosts of New Eden steht niemand Geringeres als das Studio Don't Nod – also das Entwicklungsteam vom beliebten ersten Life is Strange. Die GameStar-Redaktion hat das Adventure auf Platz acht der 100 besten Storyspiele aller Zeiten gewählt. Natürlich sind die Erwartungen an die Storyexperten dementsprechend hoch. Wenn es Don't Nod schafft, die Stärken von Banishers durchweg zu halten, dann erwartet uns hier das erste große Action- und Story-Highlight des neuen Jahres.

GENRE: EGO-SHOOTER | ENTWICKLER:  
GSC GAME WORLD | RELEASE: 1. QUARTAL 2024

## Stalker 2: Heart of Chernobyl

**Was wissen wir schon?** Nach etwa 14 Jahren knüpft Stalker 2: Heart of Chernobyl an seine kultigen Vorgänger an und entführt uns wieder in die verstrahlte Zone Pripjat. Wir treffen zwar auf alte Bekannte, die Story soll aber auch ein komplett neues Kapitel der Zonengeschichte einleiten. Wir kämpfen wieder an der Seite von zahlreichen Fraktionen oder gegen sie und müssen uns vor mutierten Tieren und Anomalien in Acht nehmen. Auch die verseuchte Welt steht in der Tradition der alten Trilogie: Neben der tollen Grafik sollen zahlreiche Points of Interest zum Erkunden einladen und eigene Tagesabläufe den Charakteren mehr Leben einhauchen. Im Fokus steht natürlich auch wieder das Gunplay, bei dem jeder Kopfschuss wertvoll ist und eine Verwicklung in Schießereien oder verschwendete Munition fatal sein kann.

**Was ist noch unklar?** Auf der gamescom 2023 konnten wir den Shooter zum ersten Mal anspielen – und hatten danach sehr gemischte Gefühle. Während Stalker 2 optisch und atmosphärisch überzeugen konnte, scheiterte die Preview-Version an erheblichen technischen Mängeln. Dass ein Release 2023 unwahrscheinlich war, wurde uns schnell klar. Nach einer erneuten Verschiebung soll der Shooter allerdings im 1. Quartal 2024 erscheinen.

**Warum ist es besonders spannend für 2024?** Kenner der Spiele setzen große Hoffnungen darin, dass der Nachfolger auf den Stärken seiner Vorgänger aufbauen kann und wir uns endlich wieder auf ein Singleplayer-Abenteuer mit spannender und atmosphärischer Open World und herausfordernden Schießereien freuen können. Die Umstände der Entwicklung und die technischen Unsauberkeiten der gamescom-Demo machen aus dem großen 2024er-Highlight Stalker 2 aktuell allerdings auch eins unserer größten Sorgenkinder.





GENRE: AUFBAUSPIEL | ENTWICKLER: 11 BIT STUDIOS  
RELEASE: 1. HALBJAHR 2024

## Frostpunk 2

**Was wissen wir schon?** Dass das polnische Studio für Frostpunk 2 das bewährte Konzept des Vorgängers nicht umwerfen wird, ist eigentlich klar. Warum auch, schließlich funktioniert das Aufbauspiel in der postapokalyptischen Eiswelt vermutlich auch ein zweites Mal ganz hervorragend. Erneut übernehmen wir dort als Anführer eine Kolonie und müssen deren Überleben sichern. Ganz klassisch mit dem Sammeln von Ressourcen, umsichtigen Bau- und Forschungsvorhaben und – ganz wichtig – weitreichenden politischen Entscheidungen. Und die können wie schon im Vorgänger teilweise ganz schön drastisch sein. Oder schickt ihr etwa leichtfertig Kinder zur harten Arbeit in Bergwerke?

**Was ist noch unklar?** Auch wenn sich das spielerische Grundgerüst nicht ändert, bleiben doch durchaus ein paar Fragen offen. Zum Beispiel versprechen die Macher neue Mechaniken und Gebäude, die den Koloniausbau noch individueller und innovativer machen sollen. Welche genau das sein werden, wissen wir aber noch nicht. Obendrein sind wir

auf neue Herausforderungen gespannt. Klar, Kälte und Ressourcenknappheit sind wohl diesmal auch wieder dabei, aber was ist mit den neuen Fraktionen innerhalb der Bevölkerung? Oder Feinden von außerhalb der Siedlung? Was ist mit Eismonstern? Und dann sind da natürlich noch die Entscheidungen, für viele Spieler das Herzstück von Frostpunk. Wir sind gespannt, wie 11 bit Studios hier noch nachlegen will, und fürchten uns schon vor Kannibalismus und Menschenopfern, um das Überleben der frostigen Zukunftsgesellschaft zu sichern.

**Warum ist es besonders spannend für 2024?** Schon jetzt ist absehbar: 2024 wird ein gutes Jahr für Aufbauspiele, mit Manor Lords und hoffentlich dem finalen Release von Pioneers of Pagonia kommen bislang allerdings eher Freunde der ruhigen Idylle auf ihre Kosten. Frostpunk 2 wird da genau der Kontrapunkt, den das Genre braucht, um nicht langweilig zu werden. Wem die lauschigen Hügel von Pagonia zu kitschig werden, der kann dann zum Ausgleich in der Postapokalypse die eisige Knute schwingen.

GENRE: SOULS-LIKE | ENTWICKLER: GAME SCIENCE  
RELEASE: 20. AUGUST 2024

## Black Myth: Wukong

**Was wissen wir schon?** Black Myth: Wukong soll ein spektakuläres Souls-like werden, das sich wohl in erster Linie mit Sekiro vergleichen lässt: Ihr steuert einen auserwählten Krieger durch mörderisch-malerische fernöstliche Landschaften, haut mit dem Kampfstab Feinden auf die Rummel und kämpft euch durch eine Singleplayer-Kampagne, die vom chinesischen Epos »Die Reise nach Westen« inspiriert ist. Wie auch in Sekiro kämpft ihr dabei lediglich mit einer einzigen Waffe – eurem Stab –, doch durch Dutzende von Zaubersprüchen, anderen Ausrüstungen und so weiter bekommt ihr trotzdem genügend Möglichkeiten, euren ganz eigenen Spielstil zu finden.

**Was ist noch unklar?** Wir wissen noch wenig über die eigentliche Geschichte des Spiels, wie nah sie an der Vorlage bleibt und wen wir überhaupt konkret im Spiel verkörpern. Außerdem schweben noch viele Fragezeichen über den detaillierten Upgrade-Mechaniken, dem Kampagnenumfang und so weiter.

**Warum ist es besonders spannend für 2024?** Es gibt Spiele, bei denen du erst erklären musst, was sie so faszinierend macht. Und es gibt Spiele wie Wukong, bei denen der Trailer so viele Kinnladen runterklappen lässt, dass man sich die Arbeit sparen kann. Black Myth sieht dank Unreal Engine 5 zum Anbeißen aus, zeigt fetzige, flotte Kämpfe und könnte neben dem Elden-Ring-Addon das meistgespielte Souls-like von 2024 werden.



GENRE: ACTION | ENTWICKLER: SABER INTERACTIVE  
RELEASE: 9. SEPTEMBER 2024

## Warhammer 40.000: Space Marine 2

**Was wissen wir schon?** 13 Jahre nach seinem ersten Auftritt (damalige GameStar-Wertung: 74 Punkte) schärft Captain Titus sein Ketten-schwert erneut und bringt mit seinen überdimensionierten Space-Marine-Stiefeln die Schädel von Fieslingen zum Platzen. Diesmal sind die Hauptfeinde aber Alien-artige Tyraniden statt wie damals großmäulige Orks. In Warhammer 40.000: Space Marine 2 bekommt Titus auf Wunsch erstmals Verstärkung, denn die Kampagne lässt sich nun auch im Koop-Modus für vier Spieler erleben. Der dynamische Wechsel zwischen Nah- und Fernkampf ist sowohl solo wie im Team essenziell für euren Erfolg. Dank der Technik aus World War Z vom selben Entwickler tummeln sich Dutzende, wenn nicht gar Hunderte Krabbelviecher auf dem Bildschirm.

**Was ist noch unklar?** Die große Frage ist, ob das neue Entwicklerstudio (der Vorgänger entstand noch bei Relic Entertainment und nutzte eine komplett andere Engine) die massiven Performance-Probleme der 2023er-Demo in den Griff bekommt. Da war tatsächlich noch eine Menge zu tun, und das haben offensichtlich auch die Macher verstanden, wurde der Release doch von Ende 2023 um fast ein ganzes Jahr nach hinten verlegt. Völlig offen ist auch, ob die Story von Space Marine 2 fesseln kann.

### Warum ist es besonders spannend für 2024?

Eine solche Masse an Alien-Feinden haben wir in einem Third-Person-Shooter bislang noch nie gesehen, grafisch ist das Spiel enorm beeindruckend. Außerdem ist Space Marine 2 für Koop-Fans eines der interessantesten Spiele des Jahres. Wer drei Freunde zur Hand hat, sollte die also schon mal auf ein zünftiges Geballer mit viel spritzendem Xeno-Blut einschwören.



GENRE: ECHTZEITSTRATEGIE | ENTWICKLER: FROST GIANT STUDIOS  
RELEASE: SOMMER 2024 (EARLY ACCESS)

## Stormgate

**Was wissen wir schon?** Stormgate wird ein Echtzeitstrategie-spiel. Echtzeitstrategie! Davon gibt's heutzutage nicht mehr so viel. Allein deshalb muss man Stormgate also im Auge behalten. Doch mehr noch: Das Free2Play-Spiel gilt in der Strategieszene als großer Hoffnungsträger und soll besonders im Multiplayer punkten. Neben 1v1 und 3v3 gibt's auch einen Koop-Modus für drei Spieler. Eine Singleplayer-Kampagne ist ebenfalls enthalten, hier wird ein Science-Fiction-Setting von dämonischen Horden überrannt. Die zwei Startfraktionen Mechs und Teufel werden später noch um eine dritte Fraktion erweitert. Mit über 1.000 Einheiten gleichzeitig auf dem Bildschirm sollen die Gefechte spektakulär ausfallen, im Hintergrund arbeiten die Unreal Engine 5 und das selbst entwickelte Technikgerüst Snowplay. Letzteres soll für eine besonders schnelle Verarbeitung von Einheitenbefehlen sorgen; die Entwickler versprechen dreimal so fix reagierende Truppen wie im Genre-Primus Starcraft 2.

**Was ist noch unklar?** Zur Kampagne von Stormgate haben

wir bislang nur ein paar Rendersequenzen und Artworks gesehen. Die Entwickler wollen diese nach und nach aus der Perspektive von verschiedenen Charakteren erzählen, auch nach Release sollen weitere Episoden in diesem kontinuierlichen Plotvehikel folgen. Wie gut gelingt den Frost Giant Studios die Story, das Missionsdesign und die Gegner-KI? Davon wird abhängen, ob das Spiel lediglich in der E-Sport-Szene gut ankommt oder auch Strategie-Fans mit Singleplayer-Fokus abholt. In Kürze sollen dazu mehr Details veröffentlicht werden.

**Warum ist es besonders spannend für 2024?** Hinter Stormgate stehen erfahrene Genre-veteranen, die bei Blizzard Entertainment schon für Starcraft 2 und Warcraft 3 verantwortlich zeichneten. Wenn die es nicht hinbekommen, der Echtzeitstrategie neue Impulse zu geben, wer dann? Gute Vorzeichen für den Erfolg gibt's schon jetzt: Auf der Crowdfunding-Plattform Kickstarter hat das Projekt bereits über eine Million Dollar von Unterstützern eingesammelt, um Teile der Entwicklung zu finanzieren.





GENRE: ROLLENSPIEL | ENTWICKLER: ALKIMIA INTERACTIVE  
RELEASE: ZWEITE JAHRESHÄLFTE 2024

## Gothic Remake

**Was wissen wir schon?** Das Remake wird wieder ein waschechtes Gothic, mit volles Pfund aufs Maul, Minental und Minecrawlern. Die Atmosphäre soll genauso werden wie in der Vorlage, und zumindest die ersten Screenshots und Trailer lassen darauf hoffen, dass die Entwickler das auch wirklich schaffen. Gleichzeitig wird die Spielwelt etwas vergrößert (der Aufbau bleibt aber gleich) und die Gegner neu designt: Goblins sehen jetzt nicht mehr aus wie durchgeknallte Teddybären mit Knüppeln, sondern richtig zum Fürchten. Serienveteranen und Neueinsteiger sollen sich im düsteren Fantasy-Universum gleichermaßen zurechtfinden, es soll zwar zugänglicher werden, aber auf aufdringliche Map-Marker und so weiter verzichten. Ein schwieriger Balanceakt!

**Was ist noch unklar?** Bisher wissen wir noch nicht, wie treu das Remake seine Vorlage umsetzt und wo es sich künstlerische Freiheiten nimmt – und natürlich auch noch nicht, wie gut die dann ins Gesamtkonzept passen. Überzeugt der spezielle Gothic-Charme auch 2024 noch? Geht der Kern des

Spiels bei einem hübscheren, glatteren Remake verloren, oder wird es vielleicht sogar zum glorreichen Neubeginn für die Rollenspielreihe? All das erfahren wir wohl erst, wenn es ernst wird mit dem Release. Ein festes Datum in 2024 dafür gibt es noch nicht.

**Warum ist es besonders spannend für 2024?** Gothic ist in der GameStar-Redaktion und bei vielen unserer Leser nach wie vor extrem beliebt. Doch viele Jüngere haben das Rollenspiel und seine Nachfolger nie selbst gespielt – und ganz ehrlich, bei aller nostalgischen Liebe: Den ersten Teil kann man niemandem mehr mit gutem Gewissen empfehlen, der kein Gothic-Vorwissen hat. Das Remake wird für viele der erste Einstieg sein und für zahlreiche Fans einen neuen Durchlauf bedeuten. Wenn es Erfolg hat, folgt bestimmt Gothic 2, vielleicht sogar Gothic 3 – und man wird ja noch träumen dürfen, dass es vielleicht irgendwann sogar ein ganz neues, modernes Gothic gibt. Wenn das Remake dagegen krachend vor die Wand fährt, dann wird es vermutlich ein Nischenexperiment bleiben.

GENRE: ACTION-ROLLENSPIEL | ENTWICKLER: BLIZZARD ENTERTAINMENT | RELEASE: 4. QUARTAL 2024

## Diablo 4: Vessel of Hatred

**Was wissen wir schon?** Das erste große Addon für Diablo 4 spielt in Kurast, dem aus Teil 2 bekannten Dschungelgebiet. Da das auf einem anderen Kontinent liegt als die Orte aus dem Hauptspiel und am Ende von Diablo 4 das für die Geschichte wichtige Mädchen Neyrelle mit Mephistos Seelenstein ein Boot über das Meer nimmt, liegt die Vermutung nahe, dass wir im Addon mehr über ihr Schicksal und den sogenannten Herrn des Hasses erfahren werden. Vom ziemlich eindeutigen Titel der Erweiterung mal ganz abgesehen. Mephisto könnte sich nach dem Sieg über seine Tochter Lilith in Diablo 4 als Hauptwidersacher entpuppen.

**Was ist noch unklar?** Blizzard hat Spielern bisher nur die Existenz einer neuen Klasse verraten, nicht aber ihre Identität. Laut einem bisher unbestätigten Leak könnte es sich um den sogenannten Spiritborn handeln, die Rede ist von Naturzaubern ähnlich dem Druiden und der Fähigkeit, zu fliegen oder zu schweben. Davon ist aber bislang nichts gesichert. Darüber hinaus nennt der Leak rekrutierbare Söldner wie in Diablo 2: Lord of Destruction, Runensteine und Raids als neue Features, aber auch hier fehlt es bisher an offiziellen Informationen. Behandelt diese Mutmaßungen also mit einer gehörigen Portion Skepsis. Keine Sorge: Im Sommer will man mehr über Vessel of Hatred verraten.

**Warum ist es besonders spannend für 2024?** Auch wenn Diablo 4 gerade im Endgame nicht gut wegkommt, war es dennoch eins der größten und erfolgreichsten Spiele 2023, und Nachschub ist da willkommen. Die spannende Story braucht zudem einen Abschluss. Dazu kommt: Seit Diablo 2 hat jeder Teil der Reihe mit der Erweiterung massive Verbesserungen erfahren. Die Chancen stehen also gut, dass Diablo 4 2024 an Qualität zulegt, besonders über ein mögliches Loot-2.0-Update wird in der Community aktuell viel spekuliert. Zumal ja auch noch mehrere neue Seasons anstehen.



GENRE: SIMULATION | ENTWICKLER: ASOBO/MICROSOFT  
RELEASE: UNBEKANNT, EHER ZWEITE JAHRESHÄLFTE

## Microsoft Flight Simulator 2024

**Was wissen wir schon?** Der Microsoft Flight Simulator 2024 will vor allem technisch alles besser machen, indem er alten Ballast über Bord wirft und etliche neue Systeme integriert, zum Beispiel eine realistische Ballonphysik. Doch vor allem soll das Grundgerüst effizienter laufen, um die Simulation zukunftsfest aufzustellen, Stichwort: bessere Ausnutzung vieler CPU-Kerne. Und mit dem 2024er will Microsoft sowohl den Durchschnitts-Simmer als auch die Hardcore-Digitalpiloten und obendrein Neueinsteiger direkt beim Schopfe packen. Denn so viel Spiel, wie hier versprochen wird, gab es wohl in einer Realismus versprechenden Flugsimulation noch nie. Missionen abseits reiner Flüge von A nach B sollen die Flugschule, Landeherausforderungen und die Buschtrips vom 2020er-Ableger am Boden zurücklassen.

**Was ist noch unklar?** Es bleibt abzuwarten, inwiefern Asobo alle Versprechen halten kann, denn was hier angekündigt wird, ist nichts Geringeres als der nächste große Schritt des Genres. Vor allem die angestrebte Qualität des digitalen Zwillings unserer Erde im Simulator verblüfft. Angenommen, alles gelingt und der MSFS 2024 wird die Rundumverbesserung des Vorgängers, bleibt dennoch ein Problem. Denn ganz gleich, wie vortrefflich die Generalüberholung gelingt, muss er eventuell noch auf Jahre seinen Vorgänger neben sich dulden.

**Warum ist es besonders spannend für 2024?** Kaum eine Ankündigung stieß 2023 auf so wenig Gegenliebe. Denn viele Simmer lebten bis vor Kurzem in der Annahme, der MSFS 2020 sei die noch lange zur Erweiter- wie zur Verfeinerung geplante Grundlage der Flugsimulation auf PC und Xbox Series. Aber Asobo hat versichert, den 2020er nicht einfach fallenzulassen.



GENRE: ROLLENSPIEL | ENTWICKLER: BOWARE  
RELEASE: UNBEKANNT, EHER GEGEN JAHRESENDE

## Dragon Age: Dreadwolf

**Was wissen wir schon?** Erstaunlich wenig dafür, dass das Spiel laut glaubhaften Gerüchten schon 2023 hätte erscheinen sollen. Das einzige Gameplay stammt ebenfalls aus einem Leak, Bioware hält sich extrem bedeckt mit konkreten Ansagen. Immerhin soll das Spiel im Sommer 2024 offiziell komplett enthüllt werden. Ein Release in den Monaten danach klingt wahrscheinlich – außer es geht mal wieder was schief bei der turbulenten Entwicklung. Dragon Age: Dreadwolf spielt nach Inquisition und wird uns wieder in eine neue Heldenrolle schlüpfen lassen. Einer unserer ehemaligen Gefährten ist diesmal der Widersacher. Wir besuchen erstmals das Königreich Tevinter und werden auch den geheimnisvollen Spionen »Krähen von Antiva« über den Weg laufen. Im Kampf gilt erneut Echtzeit wie im Vorgänger, aber diesmal mit Paraden und Konterangriffen, es soll dadurch dynamischer werden.

**Was ist noch unklar?** Kehren Gefährten wie Morrigan, Cassandra, Varric und Dorian zurück? Wie funktionieren das Kampfsystem und die Magie

genau? Wie sieht die Grafik aus? Wie groß wird die Welt – und ist das Startgebiet diesmal spannender als die berühmten Hinterlande? Es gibt bisher also deutlich mehr Fragezeichen als Antworten.

**Warum ist es besonders spannend für 2024?** Das letzte Dragon Age erschien 2014, was an ein Wunder grenzt, wenn man Inquisitions Entwicklungsgeschichte voller Crunch und Rückschlägen bedenkt. Seitdem musste Bioware einiges einstecken, Stichwort Anthem. Auch Mass Effect: Andromeda wurde eher lauwarm aufgenommen. Mit der Legendary Edition haben die Entwickler viele ME-Fans zurückgewonnen, doch die Fantasy-Reihe darbt vor sich hin. Es wird spannend zu sehen, ob Dreadwolf nach so vielen Jahren und mehreren Umbrüchen ein gutes Spiel wird oder ob man ihm die Entwicklungsprobleme am Ende doch schmerzhaft anmerkt. Eins steht fest: Die Messlatte für Top-Rollenspiele liegt nach Baldur's Gate 3 und Cyberpunk 2077: Phantom Liberty sehr, sehr hoch. Kann der Bioware-Drache diese Qualität noch überfliegen?



GENRE: ROLLENSPIEL | ENTWICKLER: CAPCOM  
RELEASE: 22. MÄRZ 2024

## Dragon's Dogma 2

### Was wissen wir schon?

Dragon's Dogma 2 setzt auf die bewährten Stärken des Vorgängers und baut diese konsequent aus. So verspricht die viermal so große Spielwelt noch mehr Freiraum zum Erkunden. Dazu kommen neue Klassen: Der Streifer, zuvor ein Hybrid aus Bogenschütze und Dieb, wurde in zwei neue Starterberufe aufgeteilt, mit dem mystischen Speerkämpfer kommt ein neuer Magienahkämpfer ins Spiel, und der Trickster soll ein reiner Unterstützer werden, mit dem ihr eure KI-Kameraden verstärken könnt. Natürlich wurde auch die Grafik auf ein zeitgemäßes Niveau gebracht, und erneut könnt ihr an gigantischen Kreaturen wie Zyklopen, Greifen und Drachen hochklettern, um ihre Schwachpunkte anzugreifen. Dragon's Dogma 2 wagt also keine Experimente.

**Was ist noch unklar?** Aktuell gibt's noch keine handfesten Infos dazu, wie das Vasallensystem, das das größte Alleinstellungsmerkmal der Serie ist, überarbeitet wird. Fest steht nur, dass ihr wieder einen Hauptvasallen erstellen könnt, der das ganze Spiel über an eurer Seite kämpft. Dazu könnt ihr wieder zwei weitere Beglei-

ter von Steam-Freunden oder zufälligen Spielern anheuern, um eure Gruppe zu vervollständigen. Da der Online-Koop in DD2 wegfällt, müsst ihr euch noch mehr auf eure Begleiter verlassen. Aber können die Vasallen diesmal auch Hybridklassen wie den magischen Bogenschützen erlernen?

**Warum ist es besonders spannend für 2024?** Dragon's Dogma 2 ist so spannend, weil Fans der Serie genau das bekommen, worauf sie zwölf Jahre warten mussten. Aber auch Neueinsteiger sollten ein Auge auf das Spiel werfen. Das Vasallensystem ist einzigartig, und in keinem anderen Spiel macht es so viel Spaß, seinen Begleiter zu leveln, auszurüsten und ihm neue Tricks beizubringen. Richtig gehört! Wenn ihr zum Beispiel gegen Zyklopen kämpft, auf sie klettert und ihnen das Auge ausreißt, schauen eure Vasallen sich das bei euch ab und nutzen dieses Wissen automatisch selbst im Kampf. Aber auch ihr könnt von ihnen lernen. Wenn ihr zum Beispiel einen erfahrenen Vasallen anheuert, kann er euch Tipps zur Lösung der aktuellen Quest geben oder euch im Kampf auf Schwachstellen von Gegnern hinweisen.

GENRE: SURVIVAL | ENTWICKLER: INFLEXION GAMES  
RELEASE: 22. FEBRUAR 2024

## Nightingale

**Was wissen wir schon?** Nightingale will sich mit seinem Setting von Genrekollegen abheben – oder besser gesagt: mit seinen Settings. Statt immergleiche Wälder zu durchkreuzen, sammeln wir lebenswichtige Ressourcen in unterschiedlichen Welten, die per Portal betreten werden. Die können selbst mit magischen Karten erstellt werden und setzen sich dann prozedural zusammen. Durch eines dieser Portale geht's auch in die namensgebende Magiestadt Nightingale, aus der wir vertrieben wurden. Bis wir die aber finden, wird in klassischer Survival-Manier die eigene Basis errichtet, gegen Monster gekämpft und die Welt(en) erkundet. Dieses Abenteuer müssen wir nicht zwingend alleine erleben, sondern können mit unseren Freunden durch die Portale stapfen. In manchen Welten treffen wir dann auch auf andere Realmwalker, also auf andere Spieler.

**Was ist noch unklar?** Nach drei Verschiebungen ist der Zustand von Nightingale ungewiss – zumal der Release im Februar dann auch erst nur per Early Access sein wird! Die bisherigen Trailer zeigen auch meist nur Gameplay-Ausschnitte, die recht wenig über das Spielgefühl verraten. Wie genau sich Kämpfe abspielen, wie viele und wie unterschiedlich die Welten sein werden und wie viel Inhalt im Early Access stecken wird, all das bleibt bisher ein Mysterium. Es ist auch noch immer nicht ganz klar, mit wie vielen Freunden Nightingale spielbar ist und wie häufig wir auf andere Spieler treffen.

### Warum ist es besonders spannend für 2024?

Es wäre endlich mal wieder ein völlig unverbrauchtes Setting im Survival-Genre. Keine einsame Insel mehr, sondern magische Welten im Stil des viktorianischen Englands. Außerdem sind die prozedural erstellten Welten nicht nur völlig zufällig, sondern können von uns selbst mit den Karten in eine bestimmte Richtung gelenkt werden. In einem Survival-Spiel hatten wir noch kaum auf so drastische Weise Einfluss auf die eigene Umgebung.





GENRE: ACTION-ROLLENSPIEL | ENTWICKLER: SUPERGIANT GAMES  
RELEASE: ZWEITES QUARTAL 2024

## Hades 2

**Was wissen wir schon?** Das erste Hades ist nicht nur visuell, sondern auch spielerisch phänomenal. Das liegt auch daran, dass im Early Access wertvolles Feedback umgesetzt wurde! Für Hades 2 soll daher auch wieder die verfrühte Phase stattfinden. Diesmal wird aber nicht mit Zagreus die Unterwelt aufgemischt, sondern mit seiner Schwester Melinoë. Die hat dem bisher einzigen Trailer zufolge mit Zeit-Titan Kronos ein untotes Hühnchen zu rupfen. Das Ganze spielt sich nach den Geschehnissen des ersten Teils ab.

**Was ist noch unklar?** Der Trailer zeigt zwar schon Hades-typisches Gameplay, wie genau sich der neue Charakter aber auf das Spielgefühl auswirkt, ist noch unbekannt. Das bisher Gezeigte schaut zwar schon ähnlich rasant und Spaßig wie der Vorgänger aus, von hervorstechend neuen Features fehlt bisher aber jede Spur. Gerade bei der Story tapsen wir auch noch im Dunkeln – was hat Kronos verbrochen und wo ist unser Bruderherz Zagreus? Immerhin gäbe es auch noch genügend über ihn und seine Familienprobleme zu erzählen.

Drama im eigenen Hause gibt's aber bestimmt wieder, immerhin ist Melinoë in der griechischen Mythologie die Tochter von Persephone und Zeus. Letzterer hat sich nämlich als Hades ausgegeben, um mit der Frau des Unterweltbosses zu schlafen ... die Götter des Olymp sind schon eine Nummer für sich.

**Warum ist es besonders spannend für 2024?** Hades hatte wohl kaum jemand auf dem Schirm. Das Indie-Spiel hat aber mit einem hervorstechenden Stil gelockt und mit einem genialen Gameplay-Loop die Leute am Ball halten lassen. Aber vor allem: Hades hat gezeigt, wie erfolgreich und sinnvoll Early Access sein kann. Mit dem Feedback der Spieler ist so eines der besten Roguelites aller Zeiten entstanden. Nach dem eigentlichen Ziel, die Hölle und damit auch Papa Hades zu verlassen, kommt das Spiel erst richtig in Fahrt: mehr Waffen, mehr Fähigkeiten, mehr Story und natürlich auch eine Prise teuflisches Dating. Wenn Hades 2 genau das, bloß etwas mehr davon bietet, dann erwartet uns ein weiterer Indie-Hit von Supergiant.

GENRE: ACTION-ADVENTURE | ENTWICKLER:  
ROCKSTEADY STUDIOS | RELEASE: 30. JANUAR 2024

## Suicide Squad: Kill the Justice League

**Was wissen wir schon?** Kill the Justice League unterscheidet sich stark von den vorangegangenen DC-Abenteuern: Wir spielen keinen Helden, sondern mit Harley Quinn, Deadshot, Captain Boomerang oder King Shark einen von vier Schurken. Wir spielen nicht alleine, sondern in einem Koop-Team aus bis zu drei Mitstreitern. Außerdem soll Suicide Squad ein Service-Spiel mit In-Game-Shop, Battle Pass und einer ganzen Palette an Post-Launch-Content werden – trotz Vollpreis zum Release.

**Was ist noch unklar?** Aufgrund dieser kontroversen Entscheidungen steht Suicide Squad schon lange vor Release in der Kritik. Nicht nur viele Arkham-Fans, sondern Spieler allgemein debattieren, ob Rocksteady mit einem Service-Ansatz für Suicide Squad den richtigen Weg einschlägt. Nach der Reveal-Enttäuschung im Mai 2023 sorgte die massive Kritik sogar kurzfristig für eine Release-Verschiebung von fast einem ganzen Jahr. An den Service-Plänen mit Battle Pass und In-Game-Shop hält man jedoch fest. Es gibt aber auch positive Stimmen: Das Gameplay wirkt Spaßig und rasant, die Storyperspektive (zumindest für die Arkham-Reihe) frisch und unverbraucht.

**Warum ist es besonders spannend für 2024?** Kill the Justice League könnte über die Zukunft der Rocksteady Studios entscheiden. Viele Fans hätten bei einem neuen Singleplayer-Titel der Arkham-Macher wahrscheinlich ohne mit der Wimper zu zucken zugegriffen, doch die Service-Pläne haben die Erwartungen an Kill the Justice League spürbar gedrosselt. Jetzt muss Rocksteady beweisen, dass Suicide Squad trotzdem überzeugen kann.





GENRE: ACTION | ENTWICKLER: MASSIVE ENTERTAINMENT  
RELEASE: 2024

## Star Wars Outlaws

**Was wissen wir schon?** Outlaws könnte einen kleinen Traum vieler Star-Wars-Fans erfüllen. Denn es lässt sich wahrscheinlich mit gutem Gewissen behaupten, dass viele schon seit Jahren auf ein Singleplayer-Spiel mit Open World warten, das sich im Krieg-der-Sterne-Universum einordnet.

Outlaws soll genau das werden. Wir schlüpfen dabei in die Rolle einer Halsabschneiderin à la Han Solo/Doctor Aphra namens Kay Vess, die in der Ära des Galaktischen Bürgerkriegs als Captain ihres eigenen Schiffs von Planet zu Planet reist. Immer an unserer Seite: das fellige Axolotl namens Nix und der Droiden-Sidekick ND-5. Statt tausenden Planeten steht uns allerdings nur eine Auswahl von rund einem halben Dutzend offen, darunter Kijimi und natürlich Tatooine. Gameplay-technisch erwartet uns ein Mix aus Schießen, Schleichen und Erkunden (egal ob zu Fuß, hinter dem Steuer eines Speeders oder unseres persönlichen Raumschiffs). Im Outer Rim bekommen wir es natürlich nicht nur mit dem Galaktischen Imperium, sondern allem voran Söldnern und Gangster-Bossen zu tun – und ja, Jabba the Hutt hat natürlich ebenfalls seine schleimigen Fingerchen im Spiel.

**Was ist noch unklar?** Die The Division-Macher betonen: Star Wars Outlaws soll kein Service-Spiel, sondern eine klassische Singleplayer-Erfahrung werden. Offen bleibt allerdings, wie viel Spielzeit damit letztendlich drinsteckt – wir würden ja auf um die 40 Stunden à la Jedi: Survivor, Uncharted 4 oder Assassin's Creed tippen. Zur konkreten Handlung von Outlaws bleiben ebenfalls noch viele Fragen offen, während sich das Spiel konkret zwischen die Star-Wars-Episoden 5 und 6 einordnet. Wie groß und konsequent Entscheidungen ausfallen, die wir für Kay Vess treffen, ist darüber hinaus spannend und auch wie umfangreich und langfristig motivierend die spielerische Abwechslung ausfällt.

**Warum ist es besonders spannend für 2024?** Zuletzt straukelte Ubisoft. Wertungen und kommerzielle Erfolge ließen zu wünschen übrig, außerdem gibt es Berichte über fragwürdige Arbeitsbedingungen in der Firma. Ubisoft hat damit einen Hit bitter nötig. Dafür ist die Star-Wars-Lizenz natürlich extrem dankbar, doch die Erwartungen der Fans sind entsprechend hoch. Wir werden sehen, ob die Macht mit Star Wars Outlaws ist.

GENRE: ACTION-ADVENTURE  
ENTWICKLER: NINJA THEORY | RELEASE: 2024

## Senua's Saga: Hellblade 2

**Was wissen wir schon?** Der direkte Nachfolger von Senua's Sacrifice schickt die keltische Kriegerin mit den vielen Stimmen in ihrem Kopf nach Island. Den Trailern zufolge erwartet uns hier ein richtiger Grafikbombast. Wieder müssen wir uns wohl die Frage stellen, was von all dem überhaupt wirklich geschieht und was sich Senua lediglich einbildet. Unsere Hauptfigur kämpft nämlich mit allerlei Psychosen, die schon im ersten Teil erschreckend nahbar dargestellt wurden. Dafür haben sich die Entwickler von vier Psychologen beraten lassen und mit Betroffenen gesprochen.

**Was ist noch unklar?** Noch immer ist kein klares Release-Datum bekannt, irgendwann im nächsten Jahr soll der Trip mit der traumatisierten Hauptfigur beginnen. Spielerisch wissen wir noch recht wenig, welche Änderungen auf uns warten: Beispielsweise ist es noch unklar, ob die Umgebungsrätsel wieder zurückkehren und ob die Kämpfe abwechslungsreicher sein werden. Gameplay gab's nämlich noch nicht zu sehen. Auch die Story bleibt noch zu großen Teilen ein Geheimnis: Während Senua im Vorgänger mit dem Tod ihres Geliebten kämpfte und dieser Verlust sie vorantrieb, ist der Themenschwerpunkt in Hellblade 2 unklar.

**Warum ist es besonders spannend für 2024?** Senua's Saga wird vermutlich eines der, wenn nicht sogar das grafisch beeindruckendste Spiel des Jahres werden. Die Trailer sehen enorm gut aus, besonders das Video zu den Gesichtsanimationen setzt eine ganz neue Messlatte! Der Sound ist aber der eigentliche Star: Die unterschiedlichen Stimmen beraten, manipulieren und fürchten sich. Mit Kopfhörern, die Surround Sound unterstützen, fühlten wir uns schon im Vorgänger schnell wie im Kopf der Protagonistin. Kaum ein Spiel ist so immersiv wie Senua's Sacrifice. Wenn der Nachfolger hier ansetzen kann, erwartet uns ein mehr als packendes Storyabenteuer.





GENRE: SURVIVAL | ENTWICKLER: KEEN GAMES  
RELEASE: 24. JANUAR 2024

## Enshrouded

**Das wissen wir schon?** In Enshrouded erkundet ihr allein oder in einer Gruppe von bis zu 16 Spielerinnen und Spielern eine große Fantasy-Open-World, sammelt Ressourcen, bekämpft Gegner und errichtet Basen für euch und verbündete Charaktere. Dabei setzt ihr entweder vorgefertigte Bauteile ein oder platziert jeden Stein und Balken selbst. Besonders motivierte Baumeister können auch ganze Dörfer, Paläste oder Burgen entstehen lassen. Außerdem schaltet ihr neue Fähigkeiten aus drei Skill-Bäumen frei, die euch zu einem besseren Krieger, Schützen oder Magier machen. Die Welt von Enshrouded besteht übrigens aus Voxeln, ihr könnt also ähnlich wie in Minecraft alles nach Belieben komplett umgestalten.

**Was ist noch unklar?** Wir konnten uns das Survival-Spiel bereits im Juni 2023 genauer ansehen und sind vor allem wegen des noch etwas generisch wirkenden Kampfsystems skeptisch geblieben. Ob die Entwickler hier bis zum Release Verbesserungen implementieren, muss sich erst noch zeigen. Unsicher ist außerdem bisher, wie lange der Mix aus

Erkunden, Bauen und Kämpfen motivierend bleibt, und das ist schließlich der Knackpunkt eines so groß gedachten Survival-Spiels. Was passiert, wenn wir alles erkundet, unsere Basis ausgebaut und das Skill-System bis zum letzten Rest ausgereizt haben? Als Early-Access-Spiel hat Enshrouded zumindest die Möglichkeit, nach dem Release auf die Community zu hören und eventuelle Mängel noch auszubessern.

**Warum ist es besonders spannend für 2024?** Enshrouded bietet eine abwechslungsreich wirkende offene Welt, die obendrein auch noch hübsch aussieht. Zusätzlich gibt es noch Rollenspieloptionen sowie ein ziemlich flexibles Bau-System. Werden diese Elemente gut umgesetzt und geschickt kombiniert, wartet hier wahrscheinlich ein echtes Survival-Highlight. Dass ein solches Spiel auch heute noch für Begeisterung sorgen kann, zeigte schon das Steam Next Fest im Oktober: Hier zog die Demo von Enshrouded Tausende von Spielerinnen und Spielern an und katapultierte das Survival-Spiel zuletzt in die Top 10 der meistgewünschten Spiele auf Steam. Hut ab!

2024

GENRE: ROLLENSPIEL | ENTWICKLER: SQUARE ENIX  
RELEASE: 29. FEBRUAR 2024

## Final Fantasy 7: Rebirth

**Was wissen wir schon?** Wir durften bereits eine Demo von Final Fantasy 7: Rebirth ausprobieren, die sowohl einen kurzen Storyabschnitt als auch einen Ausflug in die Open World enthielt. Wichtigste Neuerung beim Storyabschnitt: Neben Held Cloud durften wir hier auch in die Haut von Antagonist Sephiroth schlüpfen und mit den beiden als Team eine verlassene Mine erkunden. Beim Kampfsystem setzt Rebirth erneut auf Echtzeitprügeleien, die jederzeit pausiert werden können. Neu dabei die Synchronfähigkeiten, bei denen sich zwei Party-Mitglieder für eine besonders mächtige Aktion zusammentun. Das sieht nicht nur spektakulär aus und spielt sich erneut wunderbar flüssig, sondern könnte dazu motivieren, häufiger die Gruppenzusammensetzung zu ändern. Wichtigste Neuerung? Nun, die Open World. Während wir im Original noch eine schematisch dargestellte Oberweltkarte erkundeten, durchstreifen wir nun große Landschaften.

**Was ist noch unklar?** Zumindest in der Demo präsentierten sich die Nebenaktivitäten arg uninspiriert. Besiege x Monster, repariere y Chocobo-Haltestellen, sammle z Rohstoffe. Es machte in der Demo schlicht keinen Spaß, sich durch die Open World zu bewegen. Egal ob zu Fuß oder per Chocobo: Das Erkunden fühlte sich stets eher hakelig und nie wirklich flüssig an. Das galt ebenfalls schon für den Vorgänger, fiel dort durch die verhältnismäßig kleinen Schlauchlevels aber weniger ins Gewicht.

**Warum ist es besonders spannend für 2024?** Final Fantasy 7: Rebirth wird der erste große Rollenspiel-Blockbuster des Jahres und erweckt eine Geschichte neu zum Leben, mit der viele Genre-Fans sehr tiefe Gefühle verbinden. Allein das ist schon spannend genug.





GENRE: ROLLENSPIEL | ENTWICKLER: OXIDE  
RELEASE: 2024

## ARA: History Untold

**Was wissen wir schon?** Mit ARA wagt es zum wiederholten Mal ein neues Globalstrategiespiel, am Thron des Genrekönigs Civilization zu sägen. Aber selten war die Säge so scharf wie in diesem Fall. Denn mit Microsoft steht nicht nur ein ebenso ambitionierter wie potenter Publisher hinter dem Projekt, vor allem arbeiten beim Entwicklerstudio Oxide viele Köpfe, die zuvor bei Firaxis an Civilization 5 geschraubt haben. Es wäre aber deutlich zu einfach, ARA als simplen Civ-Klon abzutun, denn beim Anspielen der gamescom-Demo zeigte sich, dass der neue Thronanwärter vieles neu und teilweise sogar radikal anders denkt. So zieht ihr in ARA nicht abwechselnd mit der Konkurrenz, sondern gleichzeitig. Erst wenn ihr auf Rundenende klickt, werden alle erteilten Befehle simultan abgewickelt. Außerdem unterteilt ARA seine zufällig generierten Karten nicht in Hexfelder, sondern in weitaus größere Regionen, was massiv das Mikromanagement reduziert. Bei der Forschung verzichtet ARA auf den genretypischen verästelten Baum, sondern setzt auf ein Kartensystem und bringt damit bewusst eine Prise Zufall ins Spiel. Konflikte löst ihr nicht mit einzelnen Einheiten, son-

dern mit Armeen – die dafür nötigen Waffen und Rohstoffe vorausgesetzt. All das setzt ARA mit seiner Nitrous Engine mit verschwenderischem Detailreichtum in Szene, weil die Technologie trotz der globalen Spielwelten unzählige Animationen im Kleinen darstellt.

**Was ist noch unklar?** Bisher konnten wir lediglich 23 Züge in ARA spielen – viel zu wenig, um herauszufinden, ob all die Ideen aufgehen. Wie viel Dramatik entwickeln Schlachten, wenn durch das simultane Ziehen alles gleichzeitig passiert? Wie flexibel kann man Städte entwickeln, wenn jede nur aus wenigen Regionen besteht? Und wie stark wirkt sich der Zufallsfaktor beim Forschungssystem aufs Balancing aus?

**Warum ist es besonders spannend für 2024?** Civilization 6 ist mittlerweile über sieben Jahre alt, und bei allen Qualitäten von Humankind, Old World und Co. fehlt nach wie vor ein echter Konkurrent. ARA wird mit Sicherheit zumindest schon mal grafisch neue Maßstäbe setzen. Und es traut sich, viele Genrestandards neu zu denken. Das kann böse nach hinten losgehen, aber auch die Globalstrategie revolutionieren.

GENRE: AUFBAUSTRATEGIE | ENTWICKLER: SLAVIC-MAGIC | RELEASE: 26. APRIL 2024 (EARLY ACCESS)

## Manor Lords

**Was wissen wir schon?** In Manor Lords reisen wir 600 Jahre in die Vergangenheit, und zwar ins heutige Süddeutschland. Besser noch, wir dürfen dort als mächtiger Landherr über eine Vielzahl an Vasallen gebieten, die an unserer statt auf den Äckern schuften, während wir gemütlich von unserem Bergfried aus zusehen und gelegentlich durch die bildhübsche Landschaft flanieren. Das Aufbauspiel erlaubt es uns sogar, mehrere Gebiete zu beanspruchen und in jedem enorm authentisch wirkende Mittelalterdörfer zu errichten, die einander mit Ressourcen versorgen. Nur sind wir damit nicht alleine. Auch weniger noble Adelige trachten nach Ländereien und Macht. Das Ergebnis ist natürlich Krieg. Glücklicherweise müssen wir auch in diesem Fall nicht selbst in die Schlacht reiten. Stattdessen schicken wir einfach die Bauern von ihren Feldern ins Gefecht.

**Was ist noch unklar?** Schon als Demo hat Manor Lords für erstaunlich gute Unterhaltung gesorgt. Bei all der Verzückung darf aber nicht vergessen werden, dass Manor Lords ein risikoreiches Projekt bleibt. Hier schraubt eine Person an einem umfangreichen Aufbauspiel, das Echtzeitschlachten mit Siedlungsbau kombiniert. Da kann eine Menge schiefgehen!

**Warum ist es besonders spannend für 2024?** Manor Lords ist das derzeit spannendste Projekt, hinter dem größtenteils nur eine einzige Person steckt. Und gerade im Aufbaugenre haben wir schon gesehen, dass derartige Einmannprojekte trotzdem einen gewaltigen Fußabdruck in der Spielelandschaft hinterlassen können. Hallo, Banished! Natürlich ist nicht gesagt, dass Manor Lords Ähnliches glückt. Doch gerade für Hobbyhistoriker sollte dieses Aufbauspiel ein enorm aufregender Release sein. Immerhin wird hier zugunsten der Authentizität auch gerne mal ein ganzes Feature gestrichen. Macht nur nicht den Fehler zu denken, dass dieses Spiel das Mittelalter akkurat darstellt. Das kann nicht gelingen. Enorm viel Spaß zu machen, trauen wir ihm da schon eher zu.



GENRE: ACTION-ROLLENSPIEL | ENTWICKLER: OBSIDIAN | RELEASE: 2024

## Avowed

**Was wissen wir schon?** Avowed hüllt sich bislang noch in einen Umhang voller Mysterien und ungeklärter Details. Zwar haben Trailer und Entwickler bereits einiges verraten, doch spielen konnte das Rollenspiel außerhalb von Obsidian noch kein Mensch. Trotzdem macht wohl niemand einen Fehler damit, sich auf Avowed zu freuen, wenn er bereits hunderte Stunden in Skyrim und Pillars of Eternity verbracht hat. Immerhin wirkt Avowed tatsächlich wie eine Mischung aus beidem. Ihr bekämpft Gegner auf eurer Reise aus der Egoperspektive, attackiert mit Klingen, Magie oder Revolvern und erkundet offene Gebiete. Gleichzeitig spielt das alles in Eora, der Spielwelt aus Obsidians Oldschool-RPG-Reihe Pillars of Eternity. Das zeigt sich beispielsweise an einem treuen Gefährten namens Kai, bei dem es sich um einen Aumaua handelt.

**Was ist noch unklar?** Es ist noch komplett unklar, wie weitläufig die Spielbereiche ausfallen werden. Ursprünglich hieß es mal, Avowed sei ein großes Open-World-Spiel, womit es tatsächlich Elder Scrolls sehr nahe gekommen wäre. Inzwischen hat das Team aber bestätigt, dass es sich um keine komplett offene Welt handele. Obsidian wolle lieber eine etwas fokussiertere Erfahrung, um sich auf eine starke Erzählung zu konzentrieren. Viele gehen aber trotzdem noch davon aus, dass wir zumindest einige Areale frei erkunden können. Vermutlich geht das also eher in Richtung The Outer Worlds, Obsidians letztem Rollenspiel.

**Warum ist es besonders spannend für 2024?** Obsidian ist das Studio, das die meiste Erfahrung darin hat, Spiele im Stile von Bethesda zu entwickeln. Avowed wird jetzt ihr erster Versuch, diese Expertise im Fantasy-Bereich einzubringen, und gerade Elder-Scrolls-Fans sollten das Projekt sehr genau im Auge behalten.



GENRE: MMORPG-ERWEITERUNG  
ENTWICKLER: BLIZZARD ENTERTAINMENT | RELEASE: HERBST 2024

## World of Warcraft: The War Within

**Was wissen wir schon?** Die zehnte (!) Erweiterung der unkaputtbaren Rollenspielwelt bildet den Auftakt einer dreiteiligen Addon-Reihe. Alle drei zusammen ergeben die »Worldsoul Saga«: Auf The War Within folgen das Addon Midnight und schließlich The Last Titan. Die Addon-Trilogie soll vor allem die Story rund um die World of Warcraft weitererzählen. Zum Beispiel was es eigentlich mit dem Riesenschwert von Sargeras aus der Legion-Erweiterung auf sich hat. Denn die titanische Klinge steckt seitdem tief im Planeten Azeroth – aber niemand weiß, warum eigentlich. Darum reisen wir in The War Within in den Kern von Azeroth und treffen in vier neuen Zonen auf die beiden Völker der Neruber und der Irdenen Zwerge. Dazu kommen neue Spielelemente wie die »Tiefen« – das sind kleinere Abenteuer für einen bis fünf Spieler und Spielerinnen, die nahtlos in die Spielwelt integriert werden. Das neue Level-Cap liegt bei 80.

**Was ist noch unklar?** Genaue Termine für die Alpha-, Beta- und Release-Version von The War Within gibt es noch nicht

offiziell. Allerdings hat Blizzard schon mit Tests auf einem internen Test-Realm begonnen, und nach bisher neun Addons lässt sich ganz gut abschätzen, wann die verschiedenen Phasen beginnen: Wir rechnen im Februar mit dem Start der Alpha, im Frühjahr sollte die Beta anlaufen. Den Release erwarten wir im dritten, spätestens vierten Quartal. Das deckt sich auch gut mit Blizzards Aussage: »The War Within kommt im Herbst 2024.«

**Warum ist es besonders spannend für 2024?** The War Within ist nicht nur für 2024 spannend, sondern mindestens noch bis 2028. Denn der Addon-Auftakt stellt die Weichen für die Zukunft von WoW: Gelingt es dem Opa-Epos, uns auch über 20 Jahre nach seinem Start bei der Stange zu halten? Nach der gelungenen Dragonflight-Erweiterung von 2022 ist die Erwartungshaltung hoch, und tatsächlich könnte die neue dreiteilige Saga die reiche Geschichte spannend weitererzählen und bisherige Lücken schließen. Die Ankündigung von WoW-Veteran Chris Metzen kam jedenfalls schon verflucht gut an!





GENRE: ECHTZEITSTRATEGIE | ENTWICKLER: BLACKBIRD INTERACTIVE  
RELEASE: 8.3.2024

## Homeworld 3

**Was wissen wir schon?** Homeworld 3 wird von Blackbird Interactive in Vancouver entwickelt, das 2007 von vielen ehemaligen Relic-Mitarbeitern gegründet wurde. Diese arbeiteten also bereits zuvor an den Homeworld-Spielen. Wie in früheren Teilen soll es in Homeworld 3 wieder klassische Weltraumschlachten mit gewaltigen Raumschiffen geben, samt kleinen Formationen aus Raumjägern dazwischen. Man will die Komplexität nicht zurückschrauben, uns aber das Leben im All zumindest durch eine einfachere Bedienbarkeit erleichtern. Im Detail bedeutet das: Auch wenn das Homeworld-3-All deutlich mehr 3D-Objekte (Wracks, Asteroiden) als die früheren Serienteile enthalten soll, die zum einen nun Sichtlinien versperren, uns aber auch Deckung geben können, so soll die Navigation um diese Objekte herum nun wesentlich einfacher ausfallen. Das Spiel hilft euch dabei mit einem schlaun Cursor. Das nur als ein Beispiel für das erweiterte Gameplay. Blackbird Interactive will der Serie allerdings treu bleiben: In der Kampagne wird die Geschichte aus den Vorgängern weitererzählt. Und wer die gemeistert hat, kann sich in die War Games

stürzen. Das sind aufeinander aufbauende Koop-Missionen, die hinten raus dann immer knackiger werden.

**Was ist noch unklar?** Im Grunde gar nicht mehr so viel. Wir haben Homeworld 3 schon richtig viel spielen können. Was wir allerdings natürlich noch nicht wissen können: wie gut die Kampagne über die gesamte Länge wird. Das uns bekannte Material verspricht allerdings schon mal genau das, was wir uns erhofft hatten. Nämlich mächtig viel Atmosphäre. Man schaue sich nur den letzten Trailer von der gamescom an. Wer dabei keine Gänsehaut bekommt, möge doch (O-Ton Michael Graf) einfach nur Coin Master spielen.

**Warum ist es besonders spannend für 2024?** Es ist fantastisch zu sehen, dass Reihen, die seit Jahrzehnten nur noch in unserer Nostalgie gelebt haben, in der Jetztzeit wieder so viel Liebe erhalten. Da wird nicht einfach nur versucht, mit den wertvollen Namen die schnelle Kohle zu machen. Wenn Homeworld 3 ähnlich erfolgreich wird wie Jagged Alliance 3, dann könnte das ein Zeichen sein. Etwa für Electronic Arts und C&C.

GENRE: SOULS-LIKE-ADDON | ENTWICKLER: FROM SOFTWARE | RELEASE: 2. QUARTAL 2024

## Elden Ring: Shadow of the Erdtree

**Was wissen wir schon?** Ja, was wissen wir eigentlich schon? So viel nicht. Wir mutmaßen auf Basis des bis dato einzigen veröffentlichten Artworks, dass sich das Addon um Miquella drehen wird. Miquella ist der Bruder von Malenia (härtester Boss in Elden Ring) und Sohn von Radagon und Marika. Malenia kränkelt an der Scharlachfäule dahin, Miquella hingegen ist dazu verdammt, auf ewig im Körper eines Kindes zu stecken. Miquella war mal ein ganz heißer Kandidat für den Thron, wandte sich dann aber von der Familie ab, um seine Schwester zu heilen. Ging aber in die Hose, weil ... ach, long story short: Es geht in Sachen Story natürlich wieder um Halbgötter und Götter.

**Was ist noch unklar?** Spannend ist die Frage, wo das Addon zu Elden Ring andocken wird. Und treffen wir Malenia mal, ohne dass sie uns zu Ragout verarbeiten will? Kämpfen wir für Miquella? Und wann spielt das alles? In Elden Ring selbst haben wir ja auch schon eine kleine Zeitreise erlebt (Placidusax). Reisen wir in Miquellas und Malenias Vergangenheit? Und gibt es ein neues optionales Ende?

**Warum ist es besonders spannend für 2024?** Elden Ring ist im Frühjahr 2022 erschienen und hat die Welt im Sturm erobert. 20 Millionen mal hat sich das Souls-like bis zum Mai 2023 abgesetzt. Durch das Addon könnte das Hauptspiel eine Art zweiten Frühling erfahren. Twitch wird wieder voll sein mit entsprechenden Streams, viele Menschen werden wieder zuschauen – und kaufen. Elden Ring und sein Addon dürften damit endgültig betonieren, dass Souls-likes in der Mitte der Gesell... erm, dass Souls-likes von From Software inzwischen keine Spiele mehr sind, die nur die Leidensfähigsten oder die absoluten Könner ansprechen, sondern durchweg alle Spielerinnen und Spieler.

