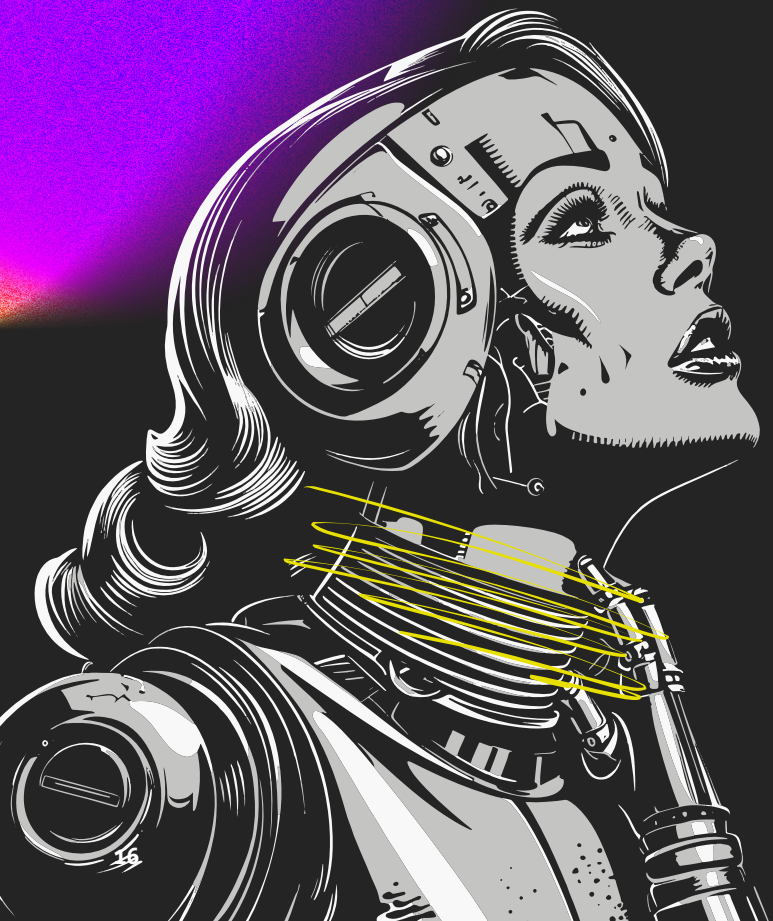
SPIELE-ZUKUNFT

DIE BESTEN 25 FÜR 2025



DER SPIELEJAHRGANG WIRD – NICHT ZULETZT DANK EINIGER VERSCHIEBUNGEN VON 2024 – RICHTIG STARK. AUF DIESE KNALLER KÖNNT IHR EUCH FREUEN!

VON REDAKTION GAMESTAR

Wir schreiben das in Ausblicksartikeln wie diesem ja oft: »Das kommende Spielejahr wird das allerallerbeste alleraller Zeiten!« Nur: Für 2025 ist diese Aussage – wenn wirklich alle erwarteten Titel auch kommen – gar nicht mal so weit hergeholt. Das liegt natürlich zum einen daran, dass sich ein paar Spiele ins neue Jahr verschieben, die eigentlich schon 2024 hätten erscheinen sollen. Das betrifft zum Beispiel das Mittelalterrollenspiel Kingdom Come: Deliverance 2, bei dem sich das Studio Warhorse im Sommer noch ein paar zusätzliche Entwicklungsmonate erbeten hat. Auch Assassin's Creeds Shadows ist so ein Kandidat: Eigentlich sollten wir schon lange in Japan meucheln, doch Ubisoft hat sich (vernünftigerweise?) für eine Verschiebung in den Februar 2025 entschieden.

28 Tage sind nicht genug!

Überhaupt, der Februar 2025! Für einen Monat mit so wenigen Tagen kommen da ganz schön viele Spiele raus. Neben dem neuen Assassin's Creed und dem schon erwähnten Kingdom Come 2 geht da nämlich auch Civilization 7 an den Start. Das verspricht ein Stundenfresser besonderer Güte zu werden. Kollege Martin Deppe war beim Anspieltermin im August nahezu restlos begeistert, wir planen für Civ 7 (wie übrigens auch für Kingdom Come 2) Anfang 2025 sogar ein GameStar-Sonderheft. Das bedeutet viel Arbeit für Martin, der für die Sonderhefte verantwortlich ist. Dabei hat er nächstes Jahr als Strategie- und Aufbauspieler ohnehin einen vollen Kalender: Pioneers of Pagonia, Heroes of Might & Magic: Olden Era sowie Manor Lords wollen schließlich auch gespielt werden.

Toll, aber kommt's auch wirklich?

Das Zusammenstellen einer solchen Liste ist natürlich immer ein Blick in die Glaskugel. Zum einen, weil nicht mal wir zuverlässig vorhersagen können, ob ein Spiel dann auch wirklich so gut wird, wie gedacht. Und zum anderen, weil jederzeit mit Verschiebungen zu rechnen ist. Bei Anno 117 (auch ein Thema für Martin und ein Sonderheft) behalten wir uns zum Beispiel noch leichte Skepsis vor – wir haben (außer Landschaften) noch nicht mal Screenshots von der Aufbauhoffnung gesehen! Auch GTA 6 ist so ein Kandidat. Das wurde zwar von Rockstar Games (zumindest für Konsolen) für das Jahr 2025 angekündigt, aber es wäre nicht das erste Mal, dass sich ein GTA verschiebt. Und da reden wir noch gar nicht von der noch nicht mal bestätigten (aber unvermeidlichen) PC-Fassung. ★

KINGDOM COME: DELIVERANCE 2

Genre: Rollenspiel Studio: Warhorse
Publisher: Plaion Termin: 11. Februar 2025

Wenn ihr wissen wollt, welches Ereignis den März des Jahres 1403 in Europa erschüttert hat, könnt ihr natürlich Wikipedia oder ein Geschichtsbuch eurer Wahl konsultieren. Oder aber ihr spielt Kingdom Come: Deliverance 2, denn eben dieses Ereignis spielt darin eine große Rolle. Wir spoilern aber nicht, sondern erzählen euch lieber, dass ihr im Nachfolger des Mittelalterrollenspiels erneut in die Rolle des guten Heinrich schlüpft. Der ist mittlerweile Bodyguard seines Kumpels Hans und führt ein ruhiges Leben, bis eben … Die Story ist eine der Hauptattraktionen des Spiels, entsprechend groß ist die Textmenge: Die Macher versprechen 2,2 Millionen Wörter, das reicht etwa für 100 Drehbücher oder 25 Romane. Es gibt also viel zu hören und zu lesen. Gute Nachrichten für Denuvo-Kritiker: Warhorse will auf den Kopierschutz sowie generell auf DRM-Maßnahmen verzichten.

DIE FREUNDLICHEN BANDITEN IN KINGDOM COME 2 BIETEN UNS EIN STÜCK APFEL AN.

ANNO 117

Genre: Aufbaustrategie Studio: Ubisoft Mainz
Publisher: Ubisoft Termin: 2025

Es ist der größte Zeitsprung der Anno-Reihe: Nach dem fulminanten Anno 1800 geht es 1.683 Jahre zurück, ins Römische Reich. Ubisoft Mainz hält sich zwar mit Infos und Bildern noch zurück, doch ein paar Fakten wissen wir schon, auch dank akribischer Artwork-Analysen. So steht fest, dass sich die Spielwelt wieder aufteilt: Latium und Albion sind zwei Zwillingsprovinzen. Inoffizielle Bilder zeigen ordentlich angelegte römische Bauten, während in Albion alles chaotischer, schiefer, kraut-und-rübiger aussieht. Kein Wunder, denn Albion ist ans irdische Britannien angelehnt, und die Briten fahren ja bis heute auf der falschen Straßenseite! Neu ist auch, dass ihr bei Stufenaufstiegen eurer Bevölkerung mehr Entscheidungsfreiheit habt. Die erste Stufe in Albion sind die sogenannten Waders, und wenn ihr die eine Stufe höher schubst, könnt ihr sie entweder romanisieren oder der keltischen Tradition folgen lassen. Dann werden aus Waders entweder Smiths (keltisch) oder Mercators (römisch), mit jeweils eigenen Ansprüchen, etwa bei der Klamottenwahl.

NACH ANNO 1800 WIRKT ANNO 117 WIE AUS DER ANTIKE. MOMENT, DA SPIELT ES JA AUCH!

VERBRECHEN WIE RAUBÜBERFÄLLE GEHÖREN IN GTA 6 NATÜRLICH EINFACH DAZU.

GTA 6

Genre: Action Studio: Rockstar Games
Publisher: Rockstar Games Termin: 2025

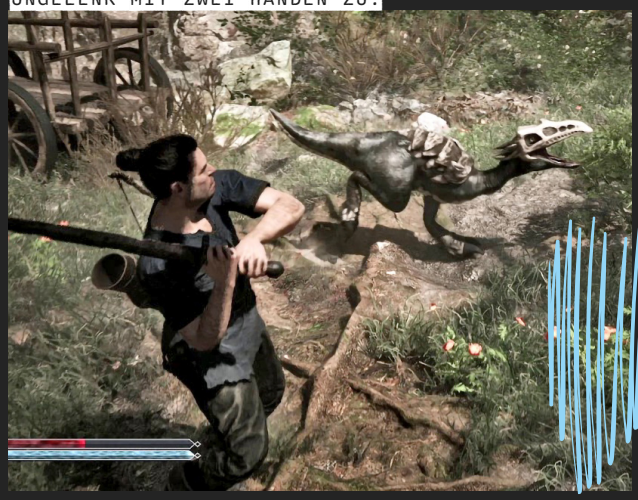
Gleich mal zur Klarstellung: Nein, es gibt noch keine offizielle Ankündigung von Rockstar Games, dass die PC-Version von GTA 6 im Jahr 2025 erscheint. Aber zum einen freuen wir uns trotzdem auf das Spiel, und zum anderen muss auch für die Konsolen der Termin 2025 erst mal gehalten werden! Aber als unverbesserliche Optimisten die wir nun mal sind, gehen wir vom best case aus. In dem kurven wir mit dem Gangster-Pärchen Lucia und Jason durch eine moderne Version von Vice City. Was natürlich nicht heißt, dass Rockstar nicht noch weitere Charaktere aus dem Hut zaubert. Spannend auch, ob und wie das Studio die aktuelle politische Situation in den USA überhaupt noch parodieren will. Spielerisch erwarten wir hingegen keine Revolution. Zwar ist gerüchteweise von schlaueren NPCs, neuen Interaktionsmöglichkeiten und sogar zerstörbaren Gebäuden die Rede, doch Rockstar Games wäre schön blöd, allzu sehr an der etablierten Erfolgsformel zu schrauben. Große Sprünge soll dafür die Technik machen, wir erwarten realistische Wasserphysik, verbessertes Fahrverhalten und eindrucksvolle Wettereffekte.

GOTHIC REMAKE

Genre: Rollenspiel Studio: Alkimia
Publisher: THQ Nordic Termin: 2025

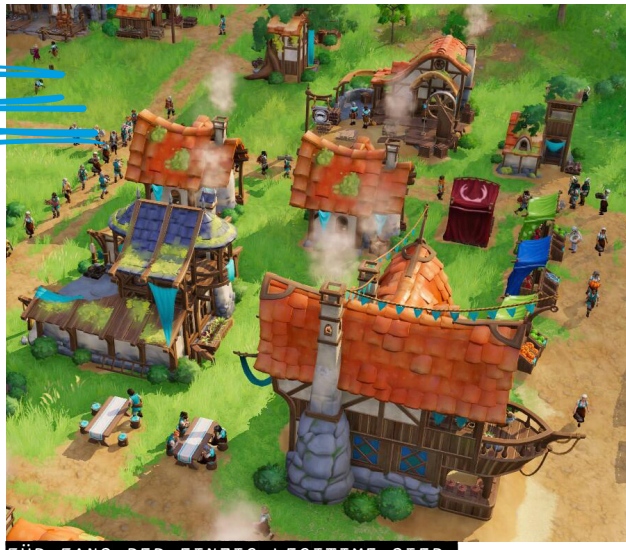
Alkimia schafft offenbar das nahezu Unmögliche: das über 23 Jahre alte Gothic in die Gegenwart zu übertragen, ohne dass dabei der Charme auf der Strecke bleibt. Wir haben das Gothic Remake schon selbst spielen können. Zumindest eine für die Presse gebaute Variante des Prologs. Die Welt sieht fantastisch aus, der Wald ist dicht und voller Tiergeräusche. Und zwischen den Bäumen lauert es, das Gefühl, wieder im Minental unterwegs zu sein. Zu Beginn mit so einem Dullie, der bei fast jedem Schritt über die eigenen Füße stolpert. Wir übertreiben, aber Alkimia will die Entwicklung des Namenlosen für uns so spürbar machen, wie es das vor über 23 Jahren schon war. Wo unser Held zu Beginn noch unbeholfen mit seinem Schwert in Richtung Scavenger schwurbelt, dreht er später fetzige Pirouetten. Vieles, was wir bereits erlebt haben, erinnert uns wohlig ans Original: Fleischwanzenragout, mit Pfeilen vollgespickte Gegner, die Rückenmark zersetzende Aufnehmanimanti-on. Und die Musik stammt wieder von Kai Rosenkranz.

UNSER HELD HAUT ZU BEGINN RECHT UNGELENK MIT ZWEI HÄNDEN ZU.



PIONEERS OF PAGONIA

Genre: Action Studio: Envision Entertainment
Publisher: – Termin: 2025



FÜR FANS DER EINZIG LEGITIME SIEDLER-NACHFOLGER – MIT RECHT.

Siedler-Papa Volker Wertich geht gerne wandern. Vielleicht ist das mit ein Grund, warum die Arbeiter in seinen Aufbauspielen so viel haxeln müssen. Das ist nämlich auch in Pioneers of Pagonia so, hier latschen die Arbeiter in bester Siedler-Manier von Rohstoffquellen zu Produktionsgebäuden zu Lagern und wieder zurück. Spielen könnt ihr den Titel schon seit Ende 2023, denn da startete die Early-Access-Fassung. Die war da schon in einem sehr gut spielbaren Zustand, seitdem kommen ständig neue Spielelemente dazu. Im Sommer gab es zum Beispiel das Bergbau-Update, in dem der neue Geologe jetzt Eisen, Kohle, Nickel, Gold und Silber schürft. Damit es nicht langweilig wird, kam durch das Update auch die neue Gegnerfraktion der Scavs auf die sonst friedlichen Inseln. Diesen stark gepanzerten Fieslingen könnt ihr aber jetzt den Klingentänzer entgegensetzen, einen erfahrenen Kämpfer. Wem das aber alles zu stressig ist, der konfiguriert sich das Spiel einfach gegnerlos.

CIV 7 KEGELT SPIELKONZEPTE UM. WIR SIND VOR ALLEM AUF DIE EPOCHENWECHSEL GESPANNT.

CIVILIZATION 7

Genre: Rundenstrategie Studio: Firaxis Games
Publisher: 2K Games Termin: 11. Februar 2025

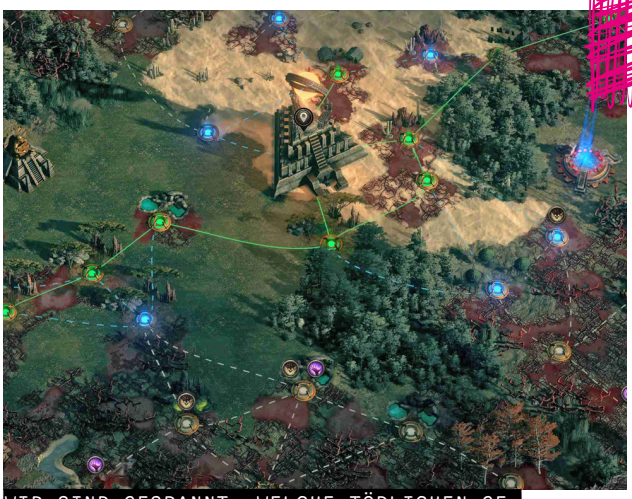
Die trauen sich mal was bei Firaxis! Denn Civilization 7 wirft einige etablierte Spielkonzepte über den Haufen oder ändert sie drastisch ab. Zum Beispiel wechselt ihr in einer Partie jetzt mehrmals das Volk: Das Spiel ist nun in drei große Zeitalter unterteilt, und bei jedem Wechsel könnt ihr eine andere Kultur aussuchen. Wenn ihr in der Antike die Ägypter anführt, übernehmt ihr beim Sprung ins Zeitalter der Entdecker vielleicht das Indianervolk der Shawnee – um ein krasses Beispiel zu nennen. Als letzte und dritte Epoche geht's mit einem weiteren Volk in die Moderne. Eure Herrscherin oder euren Herrscher spielt ihr aber durchgehend.

Jeder Epochenwechsel verändert auch eure Städte. Wie in der echten Historie bleiben Grundstrukturen stehen, doch die Siedlungen wachsen, modernere Gebäude werden wichtiger, ein Bahnhof verdrängt vielleicht die Kornkammer. Ausprobieren konnten wir bisher nur die Antike, aber schon diese Partie in den heiligen Firaxis-Hallen war spannend. Und etwas ungewohnt, weil wir als Hatschepsut die Römer gespielt haben. Doch im Kern bleibt auch Civilization 7 ein Civ!

PATH OF EXILE 2

Genre: Action-Rollenspiel Studio: Grinding Gear Games
Publisher: Grinding Gear Games Termin: 2025

Die Drucklegung dieser Ausgabe findet einen Tag vor Early-Access-Start von Path of Exile 2 statt. Deswegen gibt es auch anders als im letzten Heft angekündigt hier noch keine große Preview. Aber einen Ausblick darauf, was uns in der EA-Phase erwarten wird. Der Fokus soll tatsächlich auf dem Endgame liegen. Dessen Herzstück soll die Atlas-Karte werden, eine unendlich erweiterbare Welt, die teilweise von einer Korruption durchzogen ist. Eure Aufgabe ist es, diese Korruption zu reinigen, mächtige Bosse zu bezwingen und neue Gebiete zu erschließen. Im Zentrum der Karte befindet sich ein uraltes Vaal-Relikt, das als Tor zu den Endgame-Gebieten dient. Um diese Gebiete betreten zu dürfen, benötigt ihr Waystones, die das Level der Gegner bestimmen. Seit ihr aber in einem Gebiet gescheitert, müsst ihr euch einen anderen Weg in neue Areale suchen. Damit es nicht langweilig wird, besteht die Altas-Karte aus vielen unterschiedlichen Biomen wie Dschungeln oder verschneiten Bergen. Im nächsten Heft lest ihr Genaueres über die Herausforderungen.



WIR SIND GESPANNT, WELCHE TÖDLICHEN GEFAHREN DA UNTEN LAUERN.

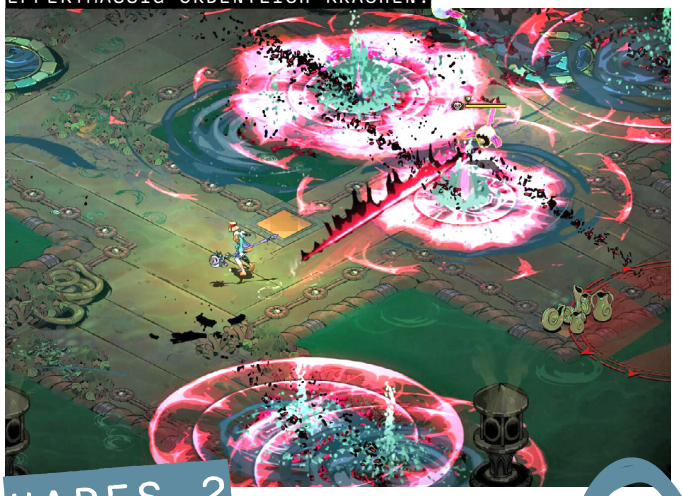
HEROES OF MIGHT & MAGIC: OLDEN ERA

Genre: Rundenstrategie Studio: Unfrozen
Publisher: Ubisoft Termin: 2. Quartal 2025 (EA)

HEROES-VETERANEN SEHEN HIER: SCHÄTZE! BERGWERKE! ARTEFAKTE!

Das neue alte Heroes-Spiel könnte genau das werden, was sich Fans von Heroes 3 seit … Heroes 3 wünschen. Schließlich war das der beste Serienteil, weiß doch jeder! Und dem Unfrozen-Team ist durchaus bewusst, in welche großen Fußstapfen es da tritt. Doch statt in Ehrfurcht zu erstarren und einfach ein aufgehübschtes Heroes 3 zu basteln, modernisieren und erweitern die Entwickler das Fantasy-Rundenstrategiespiel sinnvoll. Zum Beispiel mit sparsam dosierten 3D-Effekten, einem tieferen Magiesystem, das weniger zufallsbasiert wird, und mehr Upgrade-Möglichkeiten für eure Truppen, was sich wiederum auf die schön taktischen Rundengefechte auswirkt. Allein schon die schönen Karten voller blinkender Goldstapel, lockender Schatztruhen und Artefakte treiben Heroes-Fans Tränen der Rührung in die Augen. Aber nur kurz, schließlich wollen wir das alles einsacken, sofort!

MELINOË LÄSST ES IN HADES 2 EFFEKTMÄSSIG ORDENTLICH KRACHEN.



HADES 2

Genre: Action-Rollenspiel Studio: Supergiant
Publisher: Supergiant Termin: 6. Mai 2025

Zugegeben, spielen könnt ihr Hades 2 jetzt schon, denn seit dem Mai 2024 ist das Rogue-lite im Early Access zu haben. Und dank der positiven Bewertungen dort muss man kein hellseherischer Halbgott sein, um zu wissen, dass Hades 2 Hitpotenzial hat. Als neue Heldin zieht diesmal die Junghexe Melinoë in die actionreichen Gefechte gegen die Schergen des Titanen Kronos und seiner Unterbosse. Spielerisch bedient sich Hades 2 dabei großzügig beim Vorgänger: Wir starten jedes Abenteuer im Erebos (einem Teil der Unterwelt) und ziehen von dort aus in die Schlacht. Mit dabei sind neben einem Ausweichsprint und unterschiedlichen magischen Waffen auch die Segen diverser griechischer Götter. Hestia gibt uns zum Beispiel Feuerkräfte mit auf den Weg, die Titanin Seleste die Macht des Mondes. Dazu kommen unzählige Items, Spezialkräfte, Ressourcen, Tarotkarten etc. Das alles sorgt für eine immense Spieltiefe, die man dem knallbunten Treiben gar nicht zutraut. Und solltet ihr trotz aller Ausrüstung mal abnippeln, geht es mit mehr Erfahrung – und neuen Fähigkeiten – einfach wieder von vorn los, ein Rogue-lite eben.

MANOR LORDS

Genre: Aufbaustrategie Studio: Slavic Magic
Publisher: Hooded Horse Termin: 2025

Early Access, Segen und Fluch zugleich! Segen, weil man – wie eben im Fall von Manor Lords – schon früh Einblick in ein Spiel bekommt und so die Vorfreude ins Unermessliche wachsen kann. Fluch, weil es nun mal in der Natur der EA-Versionen liegt, dass sie noch nicht fertig sind und man irgendwann alles gesehen hat. Das ist bei Manor Lords besonders hart. Denn es macht zwar einen Heidenspaß, die wunderschön organischen Dörfer in die Landschaft zu setzen, die ist aber noch recht eintönig, und es fehlt außerdem noch etwas an Abwechslung im Stadtbild. Außerdem gibt es zwar schon ein ausgefeiltes Wirtschaftssystem, als Early-Access-Betriebswirt müssen wir aber weitgehend ohne nützliche Statistiken oder sonstiges Feedback auskommen. All das ist aber vergessen, wenn man seinen Dorfbewohnern Waffen in die Hände drückt und sie in die Schlacht gegen rivalisierende Fürsten schickt. Die Gefechte sind zwar nicht so beeindruckend riesig wie etwa in Total War, dafür sehr detailreich und spannend.

ZÜNFTIGE SCHLACHTEN SIND NUR EIN TEIL VON MANOR LORDS.

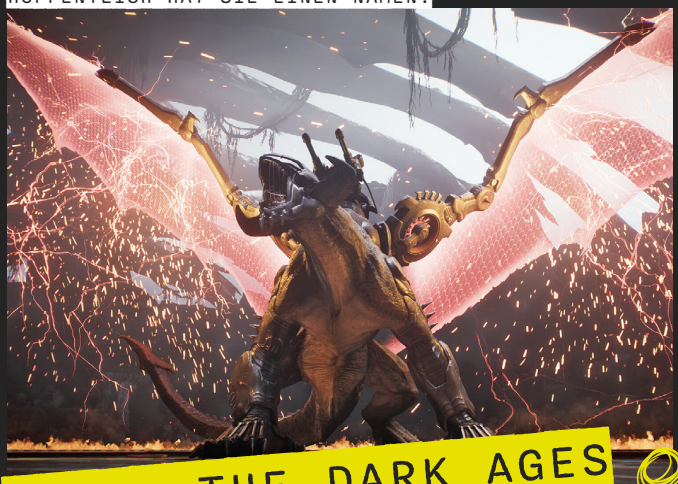
JUDAS

Genre: Ego-Shooter Studio: Ghost Story Games
Publisher: Ghost Story Games Termin: 2025

Wenn man sich dem Thema von der missgünstigen Seite nähert, kann man sagen, dass Ken Levine offenbar nichts Neues mehr einfällt. Denn Judas, das Spiel, an dem Levine und sein Studio Ghost Story Games seit ein paar Jahren arbeiten, sieht total nach Bioshock aus. Das Leveldesign, das NPC-Design, das Gegnerdesign. Es schreit förmlich Bioshock. Heißt aber Judas, weil die Rechte an Bioshock bei 2K liegen und ein Bioshock 4 längst in Arbeit ist. In Judas verschlägt es uns auf eine Raumstation, auf der – wie üblich – irgendwas gehörig aus dem Ruder gelaufen ist. Und offenbar sind wir nicht ganz unschuldig daran. Außerdem ist der Name Judas nicht aus Jux und Dollerei gewählt: Soweit bekannt, sollen wir uns im Laufe der Handlung mit anderen verbünden, um sie schließlich hintergehen zu können. Wenn man sich dem Thema von der anderen Seite nähert, dann kann man sich schon mal auf einen intelligenten Shooter freuen, der bestimmt den einen oder anderen Denkanstoß bringen wird. Und natürlich sind wir so freundlich, uns Judas von genau dieser Seite zu nähern.

HALLO BIO… ERM, JUDAS.
JUDAS IST ÜBRIGENS EINE FRAU.

UNSERE FLUGECHSE SIEHT COOL AUS,
HOFFENTLICH HAT SIE EINEN NAMEN.



DOOM: THE DARK AGES

Genre: Ego-Shooter Studio: id Software
Publisher: Bethesda Termin: 2025

Nanu? In Doom: The Dark Ages geht es nicht in irgendeine Sci-Fi-Zukunft, in der irgendwelche Forscher auf dem Mars das Tor zur Hölle geöffnet haben. Stattdessen geht es … ins finstere Mittelalter. Aber natürlich nicht in so eines, wie wir es in Kingdom Come 2 vorfinden werden. In Doom: The Dark Ages sollen wir die Ursprungsgeschichte des Slayers erleben – in einem Techno-Mittelalter, in dem wir gegen die Mächte der Hölle antreten, um ein Königreich zu retten. Aber mal ganz ehrlich, die Storys der Doom-Spiele passen alle auf einen Bierdeckel. Also alle! Auf einen! Wir wollen ohnehin nur mit bratzigen Waffen zu treibender Musik Dämonen zurück in die Hölle ballern. Und die ersten Szenen, die id Software bisher veröffentlicht hat, zeigen genau das. Coole Varianten von bekannten Waffen, coole Varianten von bekannten Gegnertypen und Dämonen groß wie Hochhäuser! Außerdem bekommen wir wohl eine Art Flugechse unter den Popo, mit der wir stellenweise durch die irrsinnig imposant gebauten Levels rasen. Zudem kann das Tierchen auch Feuer spucken, was besonders bei extrem großen Dämonen hilfreich werden könnte.

AVOWED

Genre: Rollenspiel Studio: Obsidian Entertainment
Publisher: Xbox Game Studios Termin: 18. Februar 2025

Pilze gibt es in Spielen ja nicht so oft. Da wäre vielleicht Nintendos Toad. Oder auch die Gegner aus The Last of Us. In Obsidians Rollenspiel Avowed sind wir selbst einer dieser Pilzköpfe. Denn in den Adern unseres Helden pulsiert göttliches Blut, und das führt offenbar zu Schwammerlbefall. Zwar könnt ihr im Charaktereditor einstellen, wie die Pilzfarm aussieht, für die Story ist sie aber immer gleich wichtig. Denn wir sind das Opfer einer Seuche, die unweigerlich in einem Blutrausch mündet. Noch ist es aber nicht so weit, dafür sind viele der Gegner schon im Endstadium. Klingt ziemlich irre, spielerisch erinnert Avowed an Klassiker wie Skyrim. Wir erkunden eine riesige Spielwelt, führen viele Dialoge, erfüllen Aufgaben und erwehren uns immer wieder mal diverser Widersacher. Beim Anspielen fehlte den Kämpfen zwar noch etwas Druck, aber noch haben die Macher ja ein paar Monate Zeit. Allerdings erscheint Avowed im hart umkämpften Februar und damit in direkter Konkurrenz zu Kingdom Come: Deliverance 2. Viel Glück!

WER ES DRAUF ANLEGT, ENTFESSELT IN
AVOWED EIN ORDENTLICHES EFFEKTGEWITTER.

Das englische Wort »avowed« bedeutet so viel wie »bekennend«. Beispiel: »Heiko is a avowed Fan of VfL Wolfsburg.«

ASSASSIN'S CREED SHADOWS

Genre: Action-Adventure Studio: Ubisoft
Publisher: Ubisoft Quebec Termin: 14. Februar 2025

YASUKE UND NAOE KÄMPFEN SICH GEMEINSAM DURCH DAS HISTORISCHE JAPAN.

Wir wissen nicht, ob sich Warhorse und Ubisoft irgendwie abgesprochen haben, den Kampf um die Publikumsgunst zwischen Kingdom Come 2 und Assassin's Creed Shadows gezielt vom Herbst 2023 in den Februar 2024 zu verlegen. Gut für unsere Hitliste, aber schwierig für uns, die wir uns dann entscheiden müssen, in welchen Titel sie Zeit und Geld stecken wollen. Von solchen Profanitäten unbeeindruckt werden sich jedenfalls die Shadows-Helden Yasuke (Samurai) und Naoe (Ninja) in ein weiteres Assassinenabenteuer stürzen, um einen bösen Daimyo zu erledigen. Der starke Yasuke haut drauf, Naoe schleicht mit Hilfsmitteln wie einem Greifhaken oder Schilfhalmschnorcheln. Welchen der beiden Charaktere (und damit welche Vorgehensweise) ihr spielt, soll bis auf ein paar Storymissionen frei wählbar sein, ihr könnt jederzeit wechseln. Diese Möglichkeit gab es zuletzt in Assassin's Creed Syndicate (2015).

DAS LEGEN DICKER VIECHER IST LOGISCHERWEISE DAS HERZSTÜCK VON MONSTER HUNTER WILDS.

MONSTER HUNTER WILDS

Genre: Action-Rollenspiel Studio: Capcom
Publisher: Capcom Termin: 28. Februar 2025

Und noch ein Februar-Spiel, weil's gerade so schön ist, allerdings gerade noch am letzten Tag des Monats. Einen detaillierten Anspielbericht zu Monster Hunter Wilds findet ihr im Anschluss (Seite 28), deshalb hier nur kurz zusammengefasst: Erneut zieht ihr als Monsterjäger los, um immer größere Wildtiere zu jagen und idealerweise auch zu erlegen. Denn eigentlich ist jedes Monster Hunter eine Reihe von harten Bosskämpfen. Wichtig ist dabei unter anderem das Meistern der 14 Waffen im Spiel, die starke Kombos ermöglichen. Immer zwei dieser Werkzeuge könnt ihr mit in die riesige, lebendige Open World mitnehmen und dort nach Belieben wechseln. Im Basislager der Jäger rüstet ihr euch zudem mit diversen Gegenständen (Fallen, Bomben, Tränke etc.) aus und findet vielleicht sogar menschliche Mitstreiter für die Jagd – auch Monster Hunter Wilds dürfte wie seine Serienvorgänger im Koop-Modus am meisten Spaß machen. Zusammen lässt sich die Open-World-Spielwiese mit ihren Terrain- und Wettereffekten noch besser ausnutzen, vor allem das Verhalten der vielen Tiere (Herden als Köder vor sich her treiben etc.) spielt eine große Rolle.

LITTLE NIGHTMARES 3

Genre: Adventure Studio: Supermassive
Publisher: Bandai Namco Termin: 2025

Little Nightmares war 2018 ein kleiner Überraschungshit von Publisher Bandai Namco. Ebenfalls über Bandai Namco wurde 2021 das extrem beliebte Little Nightmares 2 veröffentlicht, obwohl das Entwicklungsteam Tarsier da längst in die Arme der Embracer-Krake geraten war. Derzeit arbeitet man für THQ Nordic an einem Spiel namens Reanimal, das genauso gut Little Nightmares 3 heißen könnte, aber Letzteres entsteht nun bei Supermassive Games, weil Tarsier offensichtlich nicht nur die Publishing-, sondern auch die Markenrechte der Reihe an Bandai Namco übertragen hat. So arbeiten also nun Tarsier und Supermassive jeweils an einem Koop-Adventure, in dem sich kleine Kinder aus einer Albtraumwelt befreien müssen. Little Nightmares 3 wird düster, die Vorgänger waren es auch, aber Reanimal kann man stellenweise sogar als regelrecht abstoßend bezeichnen. Wir sind jedenfalls sehr gespannt, welches Spiel letztendlich in der Gunst vorne liegen wird: der offizielle oder der inoffizielle dritte Teil.

EIN ALBTRAUM IM KOOP IST JA IM GRUNDE GAR KEIN ALBTRAUM MEHR.

DUNE: AWAKENING

Genre: Online-Rollenspiel Studio: Funcom
Publisher: Funcom Termin: 2025

KLAR, AUCH IN DUNE: AWAKENING STECKT EIN SHAI-HULUD (VULGO: SANDWURM) DRIN.

Arrakis-Aficionados haben es aktuell richtig gut: Nach den zwei bombastischen Kinofilmen läuft aktuell auch die gelungene (zumindest nach den ersten Folgen) Prequel-Serie »Dune: Prophecy«. Und Anfang 2025 geht es im Online-Rollenspiel Dune: Awakening erneut auf den Wüstenplaneten. Ihr startet als Gefangener des Hauses Harkonnen, der irgendwie entkommt und sich danach auf Arrakis durchschlagen muss. Funcom verspricht entsprechend starke Survival-Elemente: Wir sammeln Rohstoffe und zimmern daraus eine Basis und sogar ein Sandbike. Wasser gewinnen wir aus den Körpern besiegter Feinde. Die wiederum erledigen wir im Nah- und Fernkampf oder setzen sogar quasi-magische Fähigkeiten ein. Letztere verleiht uns die Droge Spice, die aber im Gegenzug abhängig macht und die man auch lukrativ verkaufen könnte. Später im Spiel sollen noch Politik und Diplomatie als Spielelemente dazukommen. Den Kwisatz Haderach Paul Atreides trefft ihr aber nie.

NA, WER HAT DIE SCHÖNERE NASE? KLIFF ODER DER GOBLINKÖNIG?

CRIMSON DESERT

Genre: Action-Adventure Studio: Pearl Abyss
Publisher: Pearl Abyss Termin: 2025

Wer erinnert sich noch an unsere Titelstory zu Crimson Desert? Anfang 2021 konntet ihr bei uns lesen, welch fantastischen Pläne Pearl Abyss (das Team hinter dem MMO Black Desert) für ein ausgewachsenes Mittelalter-Fantasy-Spektakel bis Ende 2021 fertigstellen wollte. Ja, Crimson Desert sollte ursprünglich im vierten Quartal 2021 erscheinen. Schwamm drüber, 2025 soll das Singleplayer-Erlebnis rund um den Helden namens Kliff endlich erscheinen. Und hui, wie das Spiel ausschaut! Zumindest wenn alle Schatten so funktionieren, wie sie sollen, was bisher nicht immer der Fall zu sein scheint. Aber ach, solange die Story funktioniert und die Koreaner von Pearl Abyss nicht noch irgendwelche seltsamen Designentscheidungen vor uns versteckt haben ... Nicht ganz so gelungen finden wir, dass Bosskämpfe von Zwischensequenzen unterbrochen werden. Abgesehen davon wirken die Kloppereien aber toll dynamisch, auch wegen der gelungenen Musik. Ach ja, unser Held Kliff kann wohl ab Punkt x in der Handlung fliegen. Na ja, nicht wirklich fliegen, aber doch von hohen Klippen heruntersegeln. Mit einem coolen schwarzen Umhang.

DELTA FORCE

Genre: Ego-Shooter Studio: Team Jade
Publisher: Timi Studio Group Termin: 2025

Delta Force soll nicht nur ein brachialer Multiplayer-Shooter à la Battlefield werden, es kommt auch mit einer Einzelspielerkampagne daher. Während wir uns im Multiplayer im Jahr 2035 als Elitesoldat in große Schlachten stürzen und uns nach und nach immer vielfältigere Ausrüstungsteile freispielen, kämpfen wir im Solo-Erlebnis 1993 in Somalia in der Schlacht von Mogadishu, die im Film »Black Hawk Down« und später auch im Spiel Delta Force: Black Hawk Down thematisiert wurde. Von der Kampagne haben wir bisher noch nichts gesehen, den Multiplayer allerdings schon gespielt. Wir waren ziemlich angetan. Spannend: Der Multiplayer-Teil soll ein Free2Play-Titel werden, der über den Verkauf von kosmetischen Items finanziert wird. In Sachen Kampagne scheint das aber nicht so zu sein, das jedenfalls deutete der Producer des Spiels uns gegenüber in einem Interview an. Ach ja, wenn ihr das hier lest, dann könnt ihr den Multiplayer von Delta Force auch selbst schon spielen. Seit dem 5. November befindet sich das Spiel im Early Access auf Steam.

PANZER-ACTION À LA BATTLEFIELD, NUR OHNE BATTLEFIELD IM NAMEN.

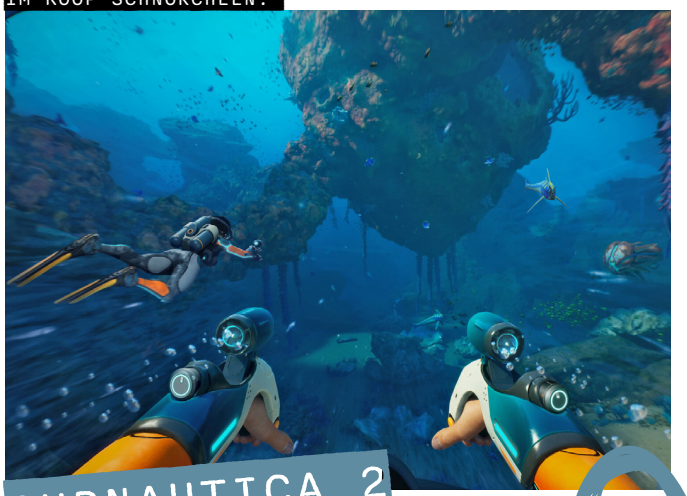
MAFIA: THE OLD COUNTRY

Genre: Action Studio: Hangar 13
Publisher: Take 2 Interactive Termin: 2025

EXPORTSCHLAGER IN THE OLD COUNTRY SIND ZITRONEN UND GEWALT.

Origin-Storys haben einen ganz eigenen Charme: Sie beleuchten eine bekannte Spielwelt näher, erklären die Motivation bekannter Charaktere und erzeugen obendrein noch Nostalgie. Ob Mafia: The Old Country diese Knöpfe drückt, können wir noch nicht bestätigen, denn noch weiß man nur wenig über das Actionspiel. Sicher ist jedenfalls, dass wir in das Italien der 1900er-Jahre reisen und dort das Entstehen der Mafia miterleben. Wir erwarten übliche Mafiosiaufgaben wie Schutzgelderpressung, Schmuggel und Raubüberfälle. Und das alles, während sich die vielen rivalisierenden Verbrecherclans Süditaliens zu einer großen Organisation zusammenraufen. Eher mager dürften die Open-World-Elemente ausfallen. Zum einen, weil verwinkelte italienische Städtchen nicht so richtig für Verfolgungsjagden taugen. Und natürlich auch, weil in dieser Ära Autos noch nicht besonders verbreitet sind. Der Chef des Entwicklerstudios Hangar 13, Nick Baynes, spricht von einer »tiefgründigen, linearen Erzählung mit dem Gefühl eines klassischen Mafiafilms«.

SUBNAUTICA 2 LÄSST EUCH IM KOOP SCHNORCHELN.



SUBNAUTICA 2

Genre: Survival-Spiel Studio: Unknown Worlds
Publisher: Krafton Termin: 2025

Subnautica 2 schnappt sich die bekannten Stärken des Originals und erweitert sie um spannende Neuerungen. Eine fremde, noch tödlichere Unterwasserwelt wartet darauf, von uns erkundet zu werden. Im Fokus stehen wie schon im Vorgänger Survival, Erkundung und Crafting, aber diesmal mit frischen Tools und einem dynamischen Genetiksystem, das euch an die harschen Bedingungen anpasst. Die Biome sollen lebendiger und bedrohlicher werden: Hoch aufragende Klippen, bioluminezierende Wälder und abgründige Tiefseegräben stecken voller Geheimnisse – und Gefahren. Mit besserer Ausrüstung dringt ihr im Metroidvania-Stil in vorher unzugängliche Regionen vor, die Karte hilft dabei, die Orientierung zu behalten. Und: Erstmals könnt ihr das Abenteuer auch im Koop mit bis zu drei Freunden erleben. Ihr baut gemeinsam eure Basen, erkundet Ruinen oder meistert im Team gefährliche Leviathan-Angriffe. Dazu erzählt die düstere Story von einer KI, die euch antreibt, und einer Welt, die aus dem Gleichgewicht geraten ist. Subnautica 2 bleibt in den Kernmechanismen vertraut, schwimmt aber auch neue Wege.

VAMPIRE BLOODLINES 2

Genre: Rollenspiel Studio: The Chinese Room
Publisher: Paradox Termin: 2025

Nach einer turbulenten Entwicklung und mehrfachen Verschiebungen wagt sich Bloodlines 2 endlich an einen Release. Das Original gilt als Kultklassiker mit einer speziellen Atmosphäre und einem tiefen Rollenspielsystem, doch kann der Nachfolger dieses Erbe fortführen? Das neue Seattle sieht gut aus: eine moderne, düster-glitzernde Kulisse. Doch die letzten Eindrücke zeigen, dass der Fokus auf den actionlastigen Kämpfen liegt, was Fans des erzählerischen Tiefgangs skeptisch stimmen könnte. Dialoge und Entscheidungen sollen wichtig bleiben, doch ob sie die gleiche narrative Wucht erreichen wie im Vorgänger, muss sich erst zeigen. Das Clansystem kehrt zurück und verspricht viele Möglichkeiten zur Individualisierung eures Vampirs namens Phyre. Es bleibt abzuwarten, ob die Mischung aus Nostalgie und Neuerungen die hohen Erwartungen erfüllen kann – oder ob der Biss zahnlos bleibt.

DIESER VAMPIR SIEHT AUS, ALS HÄTTE ER ZU LANGE AN BLOODLINES 2 RUMENTWICKELT.

REVENGE OF THE SAVAGE PLANET

Genre: Action-Adventure Studio: Racoon Logic
Publisher: – Termin: 2025

Journey to the Savage Planet war 2020 ein kleiner, feiner Action-Snack. Herrlich überdreht, knallbunt und maximal selbstironisch ging es rund 15 Stunden lang actionreich über den namensgebenden Savage Planet. Der Nachfolger Revenge of the Savage Planet wird nun nicht nur doppelt so groß, sondern wechselt auch von der Ego- in die Schulterperspektive. Eine richtige Entscheidung, denn so sieht man mehr von den lustigen Animationen des namenlosen Helden. Der muss sein bruchgelandetes Raumschiff reparieren und verbessert quasi nebenbei ständig Waffen, Werkzeuge und sein Jetpack. Mit mehr Ausrüstung erreicht er dann in Metroidvania-Manier vorher unzugängliche Areale. Darunter sind jetzt auch Unterwasserlevels, eine neue Karte hilft bei der Orientierung. Cool: Mit der Schleimkanone verteilt ihr Pampe in den Levels, die je nach Farbe zum Beispiel als Kleber oder Rutsche dient. Noch cooler: Es wird einen Koop-Modus geben, der auch im Splitscreen funktioniert.

REVENGE OF THE SAVAGE PLANET IST SO BUNT WIE SEIN VORGÄNGER.

AUCH IN SLAY THE SPIRE 2 GEHT'S MIT EINEM KARTENDECK IN MONSTERGEFECHTE.

SLAY THE SPIRE 2

Genre: Strategie Studio: Mega Crit
Publisher: – Termin: 2025

145.000 positive Steam-Bewertungen können nicht irren, so viele hat das Deckbuilder-Rogue-lite Slay the Spire seit seinem Erscheinen 2019 angehäuft. Da wundert man sich direkt, dass das Entwicklerstudio Mega Crit erst 2025 mit dem Nachfolger Slay the Spire 2 ankommt. Zumal schon mal zwei der Klassen aus dem Vorgänger – Ironclad und Silent – recycelt werden. Es wird aber auch neue Klassen wie den Necrobinder geben. Noch sind zu dem keine Details bekannt, aber gerüchteweise kann man bereits besiegte Feinde in sein Repertoire übernehmen. Fest steht dafür, dass Slay the Spire 2 beim erprobten Rogue-lite-Prinzip bleibt, macht euch also auf viele, viele Durchgänge gefasst. Mit dem Wechsel von der Unity- auf die Godot-Engine versprechen die Macher deutliche grafische Verbesserungen, war Teil 1 noch eher statisch, gibt es jetzt jede Menge kleinere Animationen und Effekte, die das Spiel spürbar aufwerten sollen. Außerdem soll der Engine-Umstieg Moddern erleichtern, für Slay the Spire 2 zu programmieren. 2025 startet zunächst die Early-Access-Phase, wie lange die dauern wird, steht in den Sternen.

BATTLEFIELD 7

Genre: Ego-Shooter Studio: Dice
Publisher: Electronic Arts Termin: 2025

Dice und EA wollen die Fehler von Battlefield 2042 vermeiden und das Franchise zurück zu seinen Wurzeln führen. Statt der unbeliebten Specialists soll es wieder anonyme Soldaten mit Klassen geben, und die Maps sollen mehr taktische Tiefe bieten, ähnlich wie in den Fan-Lieblingen Battlefield 3 und 4. Doch trotz der positiven Ausblicke bleibt Skepsis angebracht. Nach dem holprigen Launch von Battlefield 2042 steht EA unter Druck, dieses Mal wirklich zu liefern. Kritische Punkte wie die Implementierung eines Server-Browsers, stabile Content-Updates und die Rückkehr zu einer fesselnden Schlachtfeldatmosphäre werden über Erfolg oder Misserfolg entscheiden. Auch die Spieleranzahl bleibt ein Thema: Während 128-Spieler-Schlachten auf dem Papier beeindruckend klangen, hatten sie in der Praxis oft chaotische Matches zur Folge. Noch ist unklar, ob EA das Vertrauen der Fans zurückgewinnen kann. Nach den Tiefpunkten der letzten Jahre hat die Serie keine weitere Chance für einen misslungenen Release.

BISHER GIBT ES NUR MIT TEXT ZUGEKLEISTERTE ARTWORKS VON BATTLEFIELD 7.