

LYKANTHROPEN-ROLLENSPIEL

Werewolf: The Apocalypse – Earthblood wurde bereits im Jahr 2017 angekündigt. Das Rollenspiel ist im Universum von World of Darkness angesiedelt, in dem auch Vampire Bloodlines 2 spielt. Im Gegensatz zu dem Vampirabenteuer spielt ihr hier allerdings als Werwolf. Nachdem man das Spiel bereits auf der E3 2019 präsentierte, veröffentlichte Publisher Nacon jetzt einen ersten Blick auf den eigentlichen Spielablauf. Ein Trailer zeigt die unterschiedlichen Spielweisen, die euch eure diversen Formen ermöglichen. Als Werwolf könnt ihr nämlich eure Form nach Belieben ändern. Im Spiel dürft ihr jederzeit zwischen insgesamt drei Gestalten wechseln, die alle andere Einsatzgebiete haben und so auch bestimmen, wie ihr eine Mission absolviert. Als Mensch könnt ihr mit Gegenständen interagieren und euch mit NPCs unterhalten. Zudem erlaubt euch diese Form den Einsatz einer kleinen Armbrust. Die Wolfform eignet sich ideal dazu, um euch schnell und unerkannt fortzubewegen. Außerdem passt ihr so auch durch kleinere Öffnungen wie Lüftungsschächte. Die Crinos-Form erinnert am ehesten an einen klassischen Werwolf und kommt vor allem im Kampf zum Einsatz. Im offenen Kampf als Crinos habt ihr noch einmal Zugriff auf zwei unterschiedliche Haltungen. Die erste konzentriert sich darauf, euch nicht nur schnell zu bewegen, sondern auch genauso flink anzugreifen. Mit der Rage-Haltung hingegen schlägt ihr härter zu und haltet mehr aus, seid dafür aber auch langsamer.

Ein Crinos heilt sich im Laufe der Zeit ganz automatisch selbst. Eine Ausnahme davon ist der Schaden, den manche Gegner mit Silberkugeln anrichten. Den könnt ihr erst nach dem Kampf wieder regenerieren. Entsprechend ist es wichtig, im Kampf zwischen beiden Haltungen zu wechseln. Ihr solltet nicht einfach versuchen, jeglichen Schaden in eurer Rage-Form zu tanken, sondern auch in die normale Form wechseln, um etwa Silberkugeln besser ausweichen zu können. Im Laufe des Kampfes ladet ihr zudem einen weiteren Energiebalken auf, der es euch erlaubt, eine dritte Frenzy-Haltung einzunehmen. Die hindert euch am Einsatz von Spezialfähigkeiten, vereint dafür aber die Vorteile der ersten beiden Haltungen. Der Release von Werewolf: The Apocalypse – Earthblood ist nach einer Verschiebung derzeit für den 2. Februar 2021 geplant. Die Veröffentlichung erfolgt auf dem PC zunächst exklusiv im Epic Games Store. Auf anderen Distributionsplattformen erscheint das Spiel später.

Werewolf: The Apocalypse spielt im gleichen Universum wie Vampire: The Masquerade.



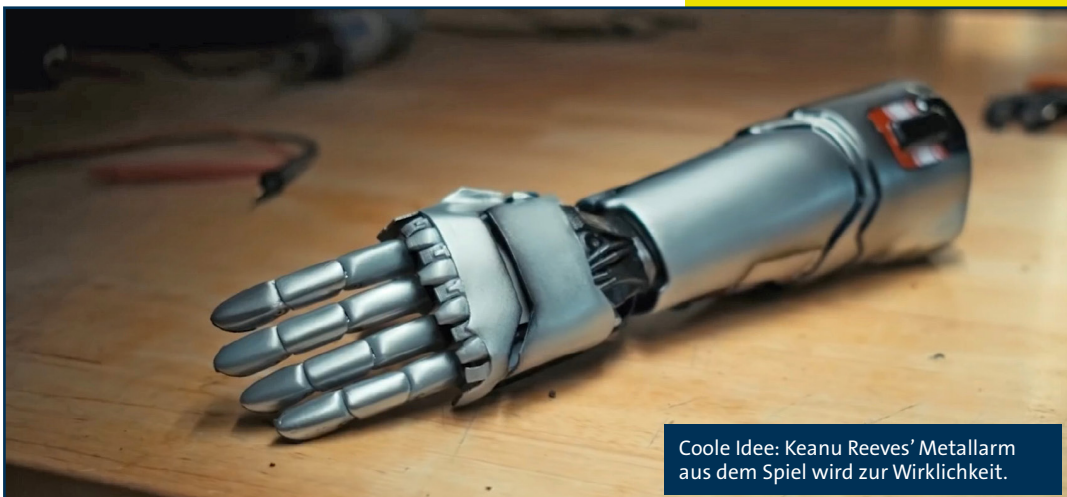
Cyberpunk 2077

ARMPROTHESE WIRD REALITÄT

Die finstere Dystopie von Cyberpunk 2077 hat immerhin einen entscheidenden Vorteil gegenüber der realen Welt: Dank fortgeschrittener Cyberware-Technologie können verlorene Körperteile ruckzuck ersetzt werden. 2020 sind wir noch nicht ganz so weit – aber dank einer Kooperation kommen die beiden Welten einander jetzt ein bisschen näher. Die Non-Profit-Organisation Limbitless Solutions hat zusammen mit CD Projekt und Microsoft eine reale Version der Armprothese entwickelt, die in Cyberpunk 2077 von Johnny Silverhand getragen wird. Und sie soll schon ab diesem Jahr zum Einsatz kommen. Limbitless Solutions stellt bionische Unterarme her, die mithilfe von 3D-Druckern gebaut werden. Bisher kommen die Produkte ausschließlich im Rahmen klinischer Studien zum Einsatz. Mehr Infos gibt's auf der offiziellen Webseite www.limbitless-solutions.org.

Schon 2021 soll die Cyberpunk-Armprothese in klinischen Studien getestet werden. Teilnehmen können Erwachsene in den USA, die einen Arm verloren haben. Es ist übrigens das erste Produkt von Limbitless Solutions, das nicht für Kinder entwickelt wurde. Für die gibt es aber andere Alternativen, die auch mit bekannten Spielen zu tun haben. Schon seit einigen Jahren gibt es für junge Patienten etwa künstliche Arme, die aussehen wie ein Teil von Iron Mans Anzug. Und auch für Halo-Fans wird etwas geboten – nämlich Unterarme und Hände im Master Chief-Stil, sogar in unterschiedlichen Farben.

Außerdem soll eine Kooperation mit Konami den bionischen Arm von Venom Snake aus Metal Gear Solid 5 bald Wirklichkeit werden lassen. Wer weiß, vielleicht werden in Zukunft ja noch mehr coole Features aus Cyberpunk 2077 zur Realität? Wir denken da an sprunghafte Beine, Heilsprays, künstliche Augen ... die Megakonzerne und den Zusammenbruch der Gesellschaft lassen wir



Cooler Idee: Keanu Reeves' Metallarm aus dem Spiel wird zur Wirklichkeit.

(Das neue) Mass Effect

KEHRT SHEPARD WIRKLICH ZURÜCK?



Liara erklimmt einen toten und mit Schnee bedeckten Reaper, im Hintergrund ist ein zweiter zu erkennen.



Die Asari lächelt wissend, im Hintergrund sehen wir ein Landungsschiff und drei weitere Figuren, darunter ein Salarianer.

Beim alljährlichen N7-Day, genauer gesagt am 7. November 2020, wurde nicht nur das Remaster der originalen Mass-Effect-Trilogie angekündigt, es gab auch einen ersten, kurzen Hinweis auf einen nächsten Serienteil. Juhu? Nicht ganz, denn Bioware ist natürlich nicht mehr dasselbe Studio, das uns vor Jahren mit Commander Shepard auf diese beeindruckende Sternenreise und in den Kampf gegen die Reaper schickte. Inzwischen ist Bioware untrennbar mit Spielen wie Mass Effect: Andromeda und Anthem verbunden. Das Vertrauen, dass die Kanadier uns erneut so fesseln könnten wie mit Baldur's Gate, Star Wars: Knights of the Old Republic oder eben den ersten Mass Effects, ist verschwindend gering.

Ungeachtet dessen wurde während der Verleihung der Game Awards im Dezember 2020 ein erster Teaser für einen Nachfolger gezeigt, der vielen Fans die Tränen in die Augen getrieben haben dürfte. Denn das neue Mass Effect spielt wieder in der Milchstraße und garantiert ein Wiedersehen mit alten Bekannten.

Das wissen wir

Teaser haben bekanntlich den Nachteil, dass sie nur andeuten, aber handfeste Infos sind selten aus ihnen zu extrahieren. Dementsprechend überschaubar ist das, was wir bisher über das neue Mass Effect wissen. Vorab aber etwas Unumstößliches: Das Spiel wird ohne Entwicklerveteran Casey Hudson entstehen, der hat Bioware Anfang Dezember 2020 verlassen. Außerdem muss der nächste Serienteil bislang ohne richtigen Namen auskommen, im Trailer ist nur die Rede von »The Next Mass Effect«. Jedoch steckt das knapp zweiminütige Video voller Details – die darauf hinweisen, dass es sich bei dem Spiel um ein Sequel zur originalen Trilogie handeln könnte.

- Ganz am Anfang des Videos sind die Milchstraße und die Andromeda-Galaxie zu sehen, die Kamera fliegt zielsicher in unsere Heimatgalaxie hinein. Ein Tweet von einem Bioware-Offiziellen deutet überdies an, dass Mass Effect: Andromeda natürlich nach wie vor seinen Platz in der Geschichte haben werde.
- Der Trailer zeigt anschließend herumfliegende Trümmer. Dabei handelt es sich wohl nicht um die Citadel, wie wir zuerst annahmen, sondern um ein zerstörtes Massenportal. Auf einer neueren Konzeptzeichnung aus dem Mass-Effect-Universum ist bereits früher ein beschädigtes Mass Relay zu sehen gewesen.
- Während der Kamerafahrt ist eindeutig der Reaper-Sound-

effekt zu hören. Auch wird die Arcturus-Station erwähnt, die in Mass Effect 3 von den Reapern zerstört wird.

- In der nächsten Szene sehen wir, wie eine Person in einer Schneelandschaft einen Berg erklimmt – bei dem es sich wohl um einen zerstörten Reaper handelt.
- Die Person birgt den Teil eines N7-Helms aus dem Schnee, der womöglich Commander Shepard gehört. Das wissende Lächeln der Person legt das jedenfalls nahe.
- Am Ende des Trailers wird enthüllt, dass es sich bei der Person um die Asari Liara handelt, eine treue Gefährtin von Commander Shepard. Im Hintergrund steht das Raumschiff, das auf der ersten Konzeptzeichnung zum Spiel zu sehen ist.
- Neben dem Raumschiff sind weitere Silhouetten zu sehen, eine davon zeigt auf jeden Fall einen Salarianer. Die anderen beiden Gestalten sind schwerer zu erkennen, es könnte sich um einen Menschen und einen Turianer handeln. Sucht Liara mit einem eigenen Team nach Shepard, und kehren vielleicht noch mehr alte Bekannte zurück? Das wäre sehr zu wünschen.

Ab hier bitte nicht weiterlesen, wenn ihr das Ende von Mass Effect 3 noch nicht kennt:

Am Schluss von Mass Effect 3 konnten Spieler zwischen drei unterschiedlichen Enden wählen: Alles synthetische Leben zerstören (und damit die Reaper), die Kontrolle über die Reaper übernehmen oder die DNS von allen organischen und synthetischen Lebensformen kombinieren. Der Trailer deutet zunächst darauf hin, dass das Ende, bei dem wir alles synthetische Leben zerstören, voraussichtlich als Kanon für künftige Mass-Effect-Spiele gelten wird. Allerdings kann es auch sein, dass die Kombination von synthetischen und organischen Lebensformen schiefgelaufen ist.

Der Release ist noch weit entfernt

Allerdings werden sich Fans noch gedulden müssen, bis die Weltraumsaga fortgesetzt wird. In der Beschreibung unter dem Trailer auf

YouTube lesen wir Folgendes:

»Ein erfahrenes Team bei Bioware befindet sich in einem frühen Stadium des bevorstehenden Mass-Effect-Teils, und wir freuen uns, euch zu zeigen, wohin wir als Nächstes gehen werden!« Wir hoffen inständig darauf, dass – sollten die Reaper endgültig vom Tisch sein – Bioware in der Lage ist, uns erneut eine fesselnde und tiefe Handlung rund um Commander Shepard zu erzählen. Der Teaser macht schon ein wenig Hoffnung.



Liara findet im Schnee den Teil einer N7-Rüstung.

WIR SPIELEN EINEN NIEMAND?

Und noch mal Bioware: In einem neuen Rendertrailer umreißt das Studio, wo der vierte Teil der Dragon-Age-Reihe angesiedelt sein wird. Die Reise führt uns unter anderem ins von Magiern regierte Tevinter. Der Erzähler im Trailer ist Varric Tethras, der seinen ersten Auftritt in Dragon Age 2 hatte. Er schildert, wie er bereits gegen Tyrannen und Mächtegarn-Götter gekämpft habe. Doch im Gefecht gegen den Dread Wolf, also den Schreckenswolf, sei es Zeit für einen neuen und unscheinbaren Helden, der nicht einer uralten Prophezeiung entstammt. Huch, das hört sich ja fast wie ein bisschen Selbstironie von Bioware an. Nun kennen wir Varric aber auch als jemanden, dem man nicht unbedingt jedes Wort glauben sollte, doch Lead Writer Patrick Weekes hat die Story des Spiels bereits folgendermaßen umrissen: »Was passiert, wenn du keine Macht hast? Und was, wenn die Leute, die das Sagen haben, sich weigern, Probleme anzugehen?« Es deutet also wirklich alles darauf hin, dass wir in Dragon Age 4 nicht wieder als Inquisitor losziehen, sondern eher auf der anderen Seite des ... nun, Helden-spektrums als unbekannte Wurst beginnen. Und mal ehrlich, das ist zwar relativ ausgelutscht, aber immer noch der beste mögliche Anfang für eine großartige Fantasysaga vom Schlage eines Dragon Age.



In Dragon Age 4 sollen wir uns unter anderem im von Magiern regierten Tevinter aufhalten. Der Trailer hat die Szenerie schon toll eingefangen.

Der war mal unser Freund

Aber wir werden jemanden treffen, dem wir zumindest in unserer Inquisitor-Rolle schon begegnet sind: Solas, der in Dragon Age: Inquisition zunächst »nur« eines unserer Partymitglieder war, später ... ach, spielt es besser selbst. Samt DLCs. Dafür werdet ihr übrigens noch reichlich Zeit haben, laut Electronic Arts wird Dragon Age 4 frühestens im zweiten Quartal 2022 erscheinen.

The Callisto Protocol

DEAD SPACE RELOADED

Body Horror à la Dead Space, der irgendwie mit PUBG verknüpft ist, das soll The Callisto Protocol werden.

Wer Dead Space vermisst, der sollte einen Blick auf The Callisto Protocol werfen. Das Spiel stammt von Glen Schofield, dem Kopf hinter dem kultigen Horror-Shooter von 2008. Mit dem Erstlingswerk seines neu gegründeten Studios Striking Distance will er auf bekannte Stärken aus Dead Space setzen. Der Third-Person-Shooter schickt euch im Jahr 2320 auf den Jupitermond Kallisto, auf dem es selbstredend nicht mit rechten Dingen zugeht: Roboter drehen durch, Menschen mutieren zu ... hässlichen Dingen. In übelgelaunte hässliche Dinge. Der aus Dead Space bekannte Body Horror wird also auch in The Callisto Protocol wieder zentrales Element werden. Ob wir allerdings wieder gezielt Körperteile von den Mutierten abschießen müssen, wissen wir noch nicht. Ihr übernehmt die Rolle eines Gefangenen des Hochsicherheitsgefängnisses Black Iron und müsst aus dem Weltallknast voller Monster und durchgedrehter Roboter entkommen. Zudem stoßt ihr auf eurer Flucht auf die Geheimnisse hinter den furchterregenden Vorkommnissen.

Das klingt wild

Das Studio Striking Distance gehört übrigens zu PUBG Corp, den Publishern und Machern von – Überraschung! – PUBG. Und es wurde gegründet, um weitere Spiele fürs PUBG-Universum zu entwickeln. Und tatsächlich, The Callisto Protocol spielt etwa 300 Jahre in der Zukunft von Playerunknown's Battlegrounds. Wir sind sehr gespannt, ob das eine Behauptung bleibt oder ob man das wirklich merkt.

The Callisto Protocol hat derzeit noch keinen festen Releasetermin. Der Entwickler nennt bisher nur ganz grob das Jahr 2022 als Veröffentlichungszeitraum. Der letzte Teil von Dead Space erschien am 8. Februar 2013 und endete seinerzeit mit einem Cliffhanger. Der ursprünglich geplante vierte Teil erschien allerdings nie, die Entwicklung wurde eingestellt. In vierten Teil hätten wir die Ursprünge der Necromorphs aufdecken sollen. Vielleicht kann The Callisto Protocol diese Lücke zumindest emotional mit einer gelungenen Handlung und viel gut platziertem Grusel schließen.

Ark 2

MIT VIN DIESEL

Vin Diesel und Spiele: eine lange und tiefe Verbindung. Der Mann ist auch ziemlich aktiv im Pen&Paper-Bereich.

Eine der größten Überraschungen bei den Game Awards 2020 war die Ankündigung von Ark 2. Besonders aufsehenerregend war dabei der Auftritt von Vin Diesel, der im Spiel den Charakter Santiago verkörpern wird. Santiago zieht in einem ersten Trailer mit seinem Stamm durch den Dschungel und kämpft gegen Ork-ähnliche Wesen und Dinosaurier. Der Schauspieler ist aber nicht nur als Darsteller involviert, sondern soll auch hinter den Kulissen an der Entwicklung des Spiels beteiligt sein. Bevor jetzt eventuell Verwirrung auftritt: Nein, der muskelbepackte Action-Star sitzt aktuell nicht im Homeoffice irgendwo in den Hollywood Hills und haut kräftig in die Tasten, um direkt an Ark 2 mitzuprogrammieren. Diesel wird vielmehr die Rolle eines ausführenden Produzenten übernehmen, genauer gesagt gehört ihm nun der vollmundig klingende Titel des »President of Creative Convergence«, also ist er so eine Art Aufpasser dafür, dass eine kreative Annäherung stattfindet. Nämlich zwischen dem Spiel und der auch angekündigten Animationsserie im Ark-Universum, an der noch eine ganze Menge anderer bekannter Schauspieler mitwirken: Russell Crowe, Gerard Butler, David Tennant, Elliot Page, Michelle Yeoh, Karl Urban, Malcolm McDowell, Jeffrey Wright und einige mehr.

Vin kennt Ark

Diesel ist nicht einfach nur aus Jux und Dollerei so hart an Ark 2 beteiligt. Diesel ist ein langjähriger Ark-Spieler, der Tausende von Stunden im ersten Ark verbracht hat. Anscheinend spielt er sogar so viel, dass er den Entwicklern schon etliche Bugs meldete. Und laut den Entwicklern versteht der Schauspieler das Spiel sehr gut und gibt direktes Feedback zur Entwicklung von Ark 2.

In der Vergangenheit konnte Vin Diesel bereits reichlich Erfahrung in der Videospielbranche sammeln: Das von ihm gegründete Entwicklerstudio Tigon war für die Riddick-Spiele Escape from Butcher Bay und Assault on Dark Athena verantwortlich. Das letzte Spiel, an dem Diesel beteiligt war, Fast & Furious Crossroads (von Slightly Mad), war allerdings eine ziemliche Katastrophe.



It Takes Two

LIEBE GEGEN VERWANDLUNG

Erinnert ihr euch an das Ausbruchsabenteuer A Way Out? Genau, das mit den coolen Koop-Mechaniken. Entwickler Hazelight will da mit It Takes Two noch mal eine Schippe drauflegen: mehr Koop im Koop, mehr Emotionen, mehr alles. Dabei setzt It Takes Two auf eine durch und durch magische Welt. Es wirkt fast, als wäre »Toy Story« kopfüber in einen kunterbunten Kessel zuckersüßer Zauberkraft gestürzt. Die beiden Helden sind Cody und May. Einst ein sich liebendes Ehepaar, nun vollkommen zerstritten. Die beiden befinden sich mitten in einer Scheidung, von der auch ihre Tochter Rose betroffen ist. Um damit umzugehen, bastelt Rose zwei kleine Puppen, die sich besser verstehen als ihre Eltern. Auf magische Weise werden Cody und May schließlich in diese Puppen verwandelt. Um wieder zu Menschen zu werden, müssen sie ihre zerrüttete Beziehung in den Griff bekommen. Unterwegs treffen die zwei auf allerlei seltsame Gestalten, wie das Buch der Liebe.

Nur zu zweit

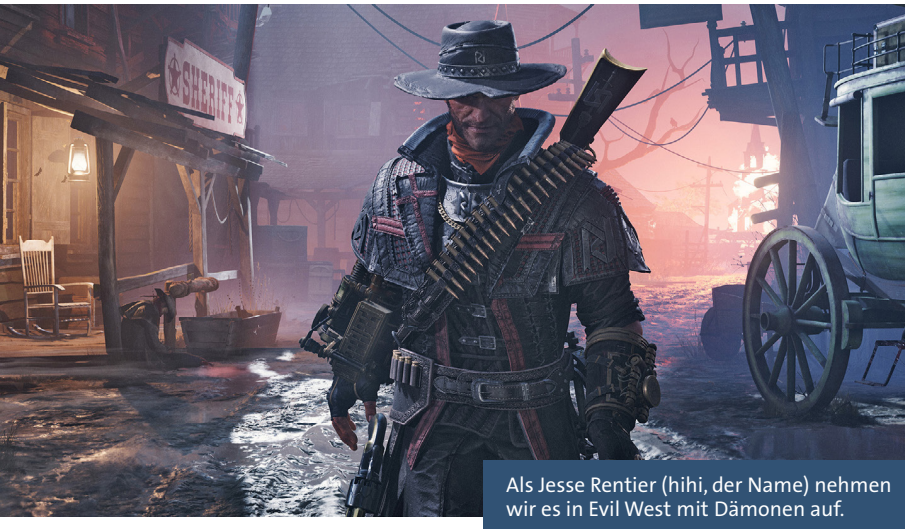
Besonders bleibt bei It Takes Two wieder, dass ihr das Spiel nur im Koop spielen könnt. Ihr sollt ein Abenteuer erleben, in dem sich die Beziehung zwischen den Helden auf die Beziehung der Spieler überträgt. Das heißt natürlich nicht, dass ihr euch in euren Mitspieler verlieben müsst – ihr könnt es aber! Oder seid es gar schon. In einem ersten Trailer wird bereits geflogen, gesprungen, geschossen, gesurft, geschwungen und gerätselt. Außerdem soll jeder Charakter in jeder Situation andere Aufgaben haben. Ob euch It Takes Two gefällt, wird aber auch stark von eurem Filmgeschmack abhängen. Wer klassische Jailbreak-Streifen feiert und realistische Szenarien vorzieht, für den ist It Takes Two sicherlich nichts. Solltet ihr aber mit eurem Partner liebend gerne auf dem Sofa sitzen und »Toy Story«, »WALL-E« oder »Findet Nemo« auswendig kennen, dann schraubt Hazelight gerade ein sehr vielversprechendes Spiel für euch zusammen.

Das Buch der Liebe hat ein großes Interesse daran, dass sich May und Cody wieder miteinander versöhnen.



Evil West

COWBOY GEGEN DÄMONEN



Als Jesse Rentier (hihi, der Name) nehmen wir es in Evil West mit Dämonen auf.

Das polnische Studio Flying Wild Hog hat offenbar ein wenig Langleblichkeit, denn neben der Arbeit an Shadow Warrior 3 wurschtelt das Studio inzwischen noch an einem zweiten Titel – der Shadow Warrior nicht ganz unähnlich ist, zugegeben. In Evil West verkörpert ihr den Vampirjäger Jesse Rentier, der als letzte Verteidigungslinie zwischen blutrünstigen Monstern und der Menschheit steht. Angesiedelt ist Evil West in einer Dark-Fantasy-Version des Wilden Westens.

In einem ersten Trailer gibt es zwar noch kein echtes Gameplay zu sehen, allerdings bekommen wir schon einen recht guten ersten Eindruck vom düsteren Setting und dem brachialen Vorgehen von Jesse, der die Dämonen reihenweise kurz und klein schießt, hackt und schlägt. Dabei macht der Verschnitt aus Westernheld Clint Eastwood und Vampirjäger Van Helsing jederzeit eine grimmig-coole Figur, ist ja klar!

Nur Lo Wang mit Colt?

Auffällig ist das Arsenal des Fantasy-Cowboys: Ausgerüstet mit versteckten Klingen à la Assassin's Creed, einer Art elektrischer Faust und anderen Gadgets scheint der Nahkampf neben Schießereien mit Revolvern und Gewehren eine wichtige Rolle zu spielen. Waffen und Equipment des Vampirjägers sollen sich im Verlauf der Handlung übrigens verbessern lassen.

Apropos Handlung: Evil West ist laut den Entwicklern vorrangig ein Storyspiel, kann aber auch zu zweit im Koop gespielt werden. Aha! Da ist er also, der Koop-

Modus, der für Shadow Warrior 3 gestrichen wurde – worüber Fans der Serie übrigens nicht sonderlich begeistert sind.

Evil West soll noch 2021 erscheinen, also genau wie Shadow Warrior 3. Wir wollen hoffen, dass sich Flying Wild Hog damit nicht übernimmt und dass Jesse Rentier nicht nur ein Reskin von Lo Wang aus Shadow Warrior ist. Oder konkreter: Wir hoffen, dass sich die Spiele am Ende nicht nur im Setting unterscheiden.

MACH'S ZU DEM GEHÄUSE, DAS DU BRAUCHST!

SILENT BASE 802

Exzellent vielseitig, performant und leise

Dank austauschbarer Front und Top Panel bietet das Silent Base 802 im Handumdrehen besonders leise oder extrem leistungsstarke Kühlung. Es liegt an Dir!

- Austauschbare Teile für maximalen Luftstrom oder flüsterleisen Betrieb
- Drei Pure Wings 2 140mm Lüfter
- Extra dicke Dämmmatten für zusätzliche Geräuschreduzierung
- Intelligentes I/O-Panel mit Lüftersteuerung und USB 3.2 Gen. 2 Type C

Erhältlich bei:

alternate.de · arlt.de · bora-computer.de · caseking.de · computeruniverse.net · conrad.de
hiq24.de · e-tec.at · galaxus.ch · mindfactory.de · notebooksbilliger.de · reichelt.de



be quiet!®