

Mass Effect: Andromeda

2,5 Millionen Lichtjahre weiter

Vor der Messe hatten Electronic Arts und Bioware noch angekündigt, dass die Präsentation des SciFi-Rollenspiels Mass Effect: Andromeda die Serienfans vom Hocker hauen sollte. Auf der EA-Presseshow gab's dann aber gerade mal einen etwa zweiminütigen Trailer mit nur wenig echten Spielszenen. Die sahen immerhin sehr schick aus. Andromeda setzt wie FIFA 17 und Battlefield 1 auf die aktuelle Frostbite-Engine.

Wie in der alten Mass-Effect-Serie kommandieren wir wieder Schiff samt Crew, dieses Mal um eine neue Heimat für die Menschen in den Weiten des Alls zu finden. Oder besser gesagt: im Andromeda-Nebel, einer 2,5 Millionen Lichtjahre entfernten Nachbargalaxie der Milchstraße. Aus welchen Mitgliedern sich unsere Crew zusammensetzt, wissen wir noch nicht, allerdings sind wieder Asari und Kroganer mit von der Partie. Immerhin ist der Name des Schiffs inzwischen raus: Tempest (zu Deutsch Sturm). Weitere Details zur Handlung sind abgesehen vom groben Rahmen noch nicht bekannt. Laut eigener Aussage will Bioware wieder die Faszination des ersten Mass Effect heraufbeschwören. Kernelement soll es deshalb sein,



EA und Bioware haben das erste Mal auf einen weiblichen Mass-Effect-Helden in einem Trailer gesetzt.

unentdeckte Welten zu erforschen. Das machen wir dann passenderweise wieder mit dem jeep-ähnlichen Mako aus dem ersten Teil. Auch die wenigen Kampfszenen im Trailer erinnern an die Vorgänger. Denn Andromeda wird auf Deckungskämpfe mit Knarren und Biotik (die Magie im Mass-Effect-Universum) setzen. Nach der letzten Ankündigung von EA soll Mass Effect: Andromeda im ersten Quartal 2017 für PC, PS4 und Xbox One veröffentlicht werden.

Quake Champions

Hero-Shooter von id



Quake Champions setzt auf alte Bekannte: links Visor, rechts Ranger aus Quake 3.

Die erste Überraschung der E3 2016 hatte Bethesda in petto. Gleich zu Beginn der Presseshow wurde ein neues Quake angekündigt. Quake Champions wird ausschließlich für den PC entwickelt (id Software verspricht schnelle Matches mit 120 fps) und soll sich unter anderem an E-Sportler richten. Anders als aber Quake 3 Arena will Quake Champions auf ein Heldensystem setzen. Jeder der spielbaren Charaktere soll mit Spezialfähigkeiten und individuellen Waffen ausgestattet sein. Der gute alte Ranger (bekannte Quake-Figur) kann sich etwa teleportieren, Visor (ebenfalls ein alter Quake-Held) schaut durch Wände – Blizzards Overwatch lässt grüßen! Mehr Infos zu Quake Champions wird es auf id Softwares Hausmesse Quakecon Anfang August geben.

Prey

Alles auf Anfang

Wir hatten mit einem Prey 2 gerechnet, Bethesda kündigte auf der E3 aber »nur« ein Prey an. Ein richtiger Reboot ist das Actionspiel, das bei Arkane in Austin (zweites Studio neben Lyon) entsteht, aber nicht. Die Grundprämisse ist immerhin ähnlich wie im ersten Prey, in dem der Indianerjunge Tommy die Menschheit vor der Versklavung durch Aliens retten musste. Im neuen Prey schlüpfen wir in die Haut des unter Erinnerungslücken leidenden Forschers Morgan Yu. Der wacht im Jahr 2032 auf einer von Aliens überannten Raumstation auf, auf der er eigentlich gemeinsam mit anderen Menschen an der nächsten Evolutionsstufe unserer Spezies hätte arbeiten sollte. Morgan nutzt Waffen und übernatürliche Fähigkeiten, um sich gegen die Invasoren zu wehren. Prey soll kein vollkommen linearer Shooter werden. Vielmehr werden wir uns relativ frei über die Raumstation bewegen können und immer wieder in bereits besuchte Bereiche zurückkehren. Spannend: Angeblich sollen moralische Entscheidungen Einfluss auf den Verlauf der Handlung nehmen. Mehr Infos zu Spiel versprechen die Entwickler für die Quakecon im kommenden August.



Morgan Yu ist der Held des neuen Prey. Er muss sich auf einer Raumstation gegen Außerirdische wehren.