

Mass Effect: Andromeda

Erste echte Spielszenen

Auf dem am 7. September 2016 abgehaltenen PlayStation Meeting, auf dem Sony die neue PlayStation 4 Pro vorstellte, wurden erstmals Spielszenen aus Mass Effect: Andromeda gezeigt. Darin sehen wir den Held Ryder, wie er durch eine Alienbasis von Säulengebilde zu Säulengebilde hopst. Der Raumanzug des neuen Hauptcharakters verfügt über eine Schubdüse, die kleine Sprünge ermöglicht. Daneben gibt's Hinweise darauf, dass wir regelmäßig unsere Umgebung scannen müssen, Ryder ist ja unterwegs, um eine neue Heimat für die Menschheit zu finden. Da sind Informationen über den Sauerstoffgehalt der Luft oder über giftige Pflanzen hilfreich. In einer abschließenden Zwischensequenz entdecken der Held und sein Team eine 3D-Sternkarte. Sonderlich aussagekräftig sind die Szenen nicht, erst am 7. November 2016 soll es mehr Infos geben. Dank Frostbite Engine dürfte Andromeda das erste Mass Effect sein, das gigantische Alienbasen auch gigantisch aussehen lässt. Die Vorgänger arbeiteten auf Basis der Unreal Engine 3 entweder mit begrenzten Räumen oder geringer Weitsicht.

Interessant: Die inzwischen gezeigte männliche und weibliche Variante des Ryder-Charakters sind in Andromeda Geschwister. Wenn wir also einen FemRyder entwerfen, soll unser Bruder ein Teil unserer Story werden.



Dank Frostbite Engine sieht Mass Effect: Andromeda deutlich moderner aus als das gerade mal vier Jahre alte Mass Effect 3.

The Elder Scrolls 6

Nicht vor 2019?



Bis The Elder Scrolls 6 erscheint, spielen wir Skyrim in der HD-Version locker noch 100 Mal durch.

Wann erscheint The Elder Scrolls 6? Und tatsächlich hat PR-Chef Pete Hines von Bethesda im Rahmen unseres Gamescom-Interviews auf die im Scherz formulierte Frage, ob man The Elder Scrolls 6 noch auf der Messe ankündigen würde, einigermaßen klar geantwortet. »Nein. Und damit ihr es wisst: Nicht zur nächsten Gamescom und auch noch nicht zu der danach. Es wird mindestens zwei große Spiele von Bethesda Game Studios geben, bevor wir uns die Elder-Scrolls-Serie wieder anschauen«, so Hines. Das hauseigene Studio hat bisher nur Elder-Scrolls- und Fallout-Spiele produziert. Sollten in Zukunft also nicht Fallout 5 und Fallout 6 entstehen, arbeitet Bethesda Game Studios an komplett neuen Marken. Pete Hines hatte zuvor bereits erklärt, dass man Ankündigung und Veröffentlichung ähnlich wie bei Fallout 4 nahe zusammenhalten möchte. Fans der Reihe sollten sich also für eine Ankündigung und Veröffentlichung jenseits der Marke 2019 gefasst machen.

GTA 5

Lindsay Lohans Klage abgewiesen

Nicht jeder ist mit GTA 5 glücklich. Schauspielerinnen Lindsay Lohan brachte Rockstar bereits 2014 vor Gericht. Sie warf dem Studio vor, sie ohne Erlaubnis im Spiel abgebildet zu haben. Die Figur, um die sich der Streit drehte, ist das Starlet Lacey Jonas. Lohan behauptete, die Figur sei ihr in Aussehen, Stimme und Stil nachempfunden worden. Zusätzlich sei sie in ein Promobild des Spiels ungefragt integriert worden. Nachdem noch Anfang dieses Jahres eine Richterin die Klage am Obersten Gerichtshof des Bundesstaats New York überraschenderweise zugelassen hatte, wurde die Klage nun abge-

wiesen. Die fünf Richter urteilten, das Spiel besitze eine einzigartige Geschichte, Charaktere und Dialoge. Selbst wenn eine gewisse Ähnlichkeit zur Person Lohans bestehe, handle es sich in Verbindung mit der Freiheit des Spielers, zu entscheiden wie er im Spiel vorankommen wolle, um ein fiktionales und satirisches Werk. Damit sei es durch den ersten Zusatzartikel zur Verfassung der Vereinigten Staaten (First Amendment, das Recht auf Meinungs-, Religions-, Presse- und Versammlungsfreiheit) geschützt.



Fünf Richter haben final entschieden: Lindsay Lohan und Lacey Jones sind nicht identisch.

Uncharted auf dem PC

In den USA, Großbritannien, Belgien und den Niederlanden funktioniert PlayStation Now bereits, wann wir den Streaming-Dienst in Deutschland nutzen können, steht noch nicht fest. Sobald der Online-Service hierzulande startet, werden wir Spiele wie Uncharted, The Last of Us oder God of War auf unseren Rechner streamen können. Sony bietet zumindest im Ausland über 400 Titel fürs Streaming an. Voraussetzung ist unter anderem eine Internetverbindung mit mindestens 5 Mbps und ein PlayStation-4-Controller plus ein eigens dafür von Sony vertriebener USB-Wireless-Adapter, um den Controller an den PC zu koppeln. In Belgien kostet der Streamingdienst derzeit pro Monat knapp 17 Euro. Mit PlayStation Now reagiert Sony auf Microsofts »Play Anywhere«-Programm, über das sich Spiele sowohl auf der Xbox One als auch auf dem PC nutzen lassen.



Dank PlayStation Now werden wir bald die Uncharted-Reihe auf dem PC erleben können.

Landwirtschafts-Simulator 2017

PETA fordert unzensurierte Schweineschlachtungen



Sauerei oder notwendig? PETA fordert eine realistische Darstellung der Schweineschlachtungen im Landwirtschafts-Simulator 2017.

Die People for the Ethical Treatment of Animals (PETA) kämpfen schon seit längerem gegen die unangemessene Darstellung von Tieren in Videospielen. Aktuell stößt sich PETA am Landwirtschafts-Simulator 2017, konkreter um die Darstellung der Schweinezucht im Spiel. In einem offenen Brief appelliert der britische PETA-Ableger an Christian Ammann, den Chef des verantwortlichen Entwicklerstudios Giants Software GmbH, im Spiel doch bitte auf eine realistische und ungeschönte Darstellung der Tierschlachtung zu setzen. Die entsetzliche Realität, die Schweine in einem Schlachthof durchleben müssten, solle jedem gezeigt werden, heißt es. Könnte Giants Software GmbH diese Forderung nicht umsetzen, müsse der Landwirtschafts-Simulator 2017 in einen »Veganen Landwirtschafts-Simulator 2017« geändert werden. In dem sollen die Spieler dann nur Pflanzen anbauen können, alles andere wäre unehrlich. Ob es der richtige Weg ist, durch eine besonders brutale Darstellung in einem Videospiel auf die Problematik der unwürdigen Tierhaltung hinzuweisen, bleibt abzuwarten. Aufmerksamkeit ist dem Thema durch die Aktion allerdings gewiss, zumindest in Spielerkreisen.

Titanfall 2

Kritik der Fans hat funktioniert

Fans von Titanfall 2 hatten nach dem ersten technischen Test viel Feedback zum SciFi-Shooter gegeben – darunter auch einiges an Kritik. Inzwischen hat sich der Multiplayer-Designer Steven DeRose vom Entwicklerteam Respawn gemeldet und angekündigt, dass man bis zum Release Ende Oktober 2016 noch einige Dinge überarbeiten will. Wer den vollständigen Eintrag mit Kommentaren von DeRose lesen möchte, findet ihn auf der offiziellen Webseite von Titanfall 2. Unterhalb haben wir die wichtigsten Stichpunkte zusammengefasst.

Geschwindigkeit: Die Bewegungsgeschwindigkeit beim Wallrun und in der Luft wird erhöht. Außerdem soll das Feature zurückkehren, dass Wallrun-Combos den Spieler noch weiter beschleunigen.

Titan-Bauzeit: Derzeit sind Titanen als Score-Belohnungen eingebaut, zum Release wird das »Titan-Meter« aber wie im Vorgänger langsam von alleine auf 100 Prozent steigen. Trotzdem bleibt die Erfüllung von Spielzielen die effektivste Methode, um den Titan schnell zu erhalten.

Titan-Geschwindigkeit: Die Ladezeit der Dash-Fähigkeit für die Mechs wird erhöht.

Map-Aufbau: Es wird verschiedene Map-Typen geben. Respawn verspricht Karten, die sich mehr wie klassische Titanfall-Karten anfühlen.

Spieler-Umrandungen: Diese sollen auf Entfernung schwächer, beziehungsweise auf hohen Reichweiten gar nicht mehr leuchten, bleiben aber grundsätzlich im Spiel.



Titanfall 2 wird bis zum Release noch mal kräftig überarbeitet.