

Mass Effect: Andromeda

Aus Fehlern gelernt



In Mass Effect: Andromeda bekommt man es sogar in fernen Galaxien mit grimmigen Kroganern zu tun.

Für die unterschiedlichen Enden von Mass Effect 3 musste Bioware seinerzeit reichlich Kritik einstecken: Moniert wurden zumeist die gewaltigen Logikfehler und die Tatsache, dass sich die Enden nicht sonderlich voneinander unterscheiden. Wer sich an diesen oder anderen Dingen ebenfalls gestört hat, wird die jüngsten Aussagen des Creative Directors von Bioware Mac Walters wohl erfreut zur Kenntnis nehmen: Bei Mass Effect: Andromeda soll nämlich alles besser werden. Man wolle, dass sich Mass Effect: Andromeda nach dem Durchspielen tatsächlich vollständig anfühle, so Walters. Zwar gebe es in der neuen Galaxie noch jede Menge mehr zu erkunden und das

wolle man auch andeuten, die Story selbst werde jedoch in sich geschlossen sein.

Außerdem wollen die Entwickler den

Spielern im Spielverlauf deutlich

mehr bieten: »Man muss in der

Lage sein, eine Waffe zu halten.

Und man muss kämpfen können.

Aber wir wollen, dass der

Spieler mehr als das ist; wir

wollen, dass er ein Entdecker

ist, ein Abenteurer, jemand,

der in der Diplomatie oder et-

was anderem bewandert ist.«

Mass Effect: Andromeda bietet

neben der Singleplayerkampagne

auch einen Multiplayermodus. Der

soll wie bereits in Mass Effect 3 mit

der Geschichte des Einzelspieler-Erleb-

nisses zusammenhängen und diese auch

beeinflussen. Allerdings will Bioware »niemanden

dazu zwingen«, den Multiplayerpart auszuprobieren,

weswegen er erneut komplett optional bleiben soll. Es gibt Hinweise

darauf, dass der Modus »mobiler« werden soll. Gegner locken uns

offenbar aus der Deckung oder flankieren uns, und wir müssen uns

dann beispielsweise mit dem in Andromeda neuen Jetpack schnell

aus dem Staub machen. Des Weiteren können wir uns wohl ent-

scheiden, ob wir in der Kampagne Crew-Mitglieder auf bestimmte

Nebenmissionen schicken und für uns schufteten lassen wollen oder

ob wir die Nebenmissionen lieber selbst erledigen – im Multiplayer-

modus. Mass Effect: Andromeda soll im ersten Quartal 2017 für den

PC, die Xbox One und die PlayStation 4 erscheinen.

Dauntless

Koop- Diablo- Monster-Hunter

Bei den Game Awards 2016 hat das Team von Phoenix Labs (ehemalige Mitarbeiter von Riot Games und Bioware) ein neues Spiel für den PC angekündigt. Dauntless (auf Deutsch »furchtlos«) soll ein Free2Play-Action-Rollenspiel werden, bei dem der Fokus auf kooperativen Kämpfen liegt. Ähnlich wie bei der Konsolenserie Monster Hunter geht es darum, mit einer Gruppe von vier Kämpfern riesige Monster in einer postapokalyptischen Fantasy-Welt zu erlegen. Die Herstellung von Waffen spielt dabei ebenfalls eine große Rolle, um die verschiedenen Kolosse überhaupt erst bezwingen zu können. Ein konkreter Releasetermin für Dauntless steht bisher noch nicht fest, die Veröffentlichung ist jedoch grob für das Jahr 2017 geplant. Auf der offiziellen Webseite playdauntless.com können Sie sich bereits jetzt für den Beta-Test anmelden.



Im Action-Rollenspiel Dauntless werden vier Koop-Helden riesigen Monstern gegenüberstehen.

Jurassic-Park-VR

Jurassic Park in realistisch und ohne Katastrophen – das verspricht (zumindest auf den ersten Blick) Ark Park, der Virtual-Reality-Ableger von Ark: Survival Evolved. Entwickler WildCard arbeitet für dieses Projekt mit dem chinesischen Studio Snail Games zusammen. Wirklich viel bekannt ist über den Titel noch nicht: Es soll sich um ein VR-Erlebnis handeln, das intuitiv und einfach von der Hand gehen wird. Spieler nehmen dabei an einer Multiplayer-Tour durch den Park teil und können dort Dinosauriern »hautnah« begegnen. Laut WildCard werden Hunderte Urzeit-Echsen in dem Spiel realistisch dargestellt, alle können mit dem Nutzer interagieren. Wer sich nun spannende Kämpfe mit einem Velociraptor oder eine nervenaufreibende Flucht vor einem T-Rex vorstellt, wird allerdings enttäuscht werden: Ark Park will die Dino-Erfahrung vor allem lehrreich halten. Wie auch im Film »Jurassic World« fahren Spieler per moderner Schwebebahn in den Ark Park. Dino-Fans können sich aktuell auf der offiziellen Webseite des Spiels (www.arkparkvr.com) anmelden, um in Zukunft weitere Informationen zum VR-Titel zu erhalten.



Ark Park nutzt die tollen Dino-Modelle von Ark: Survival Evolved für ein lehrreiches Dino-Museum.

Marvel mag Telltale



Die Guardians of the Galaxy bekommen 2017 nicht nur einen zweiten Film, sondern auch ein Telltale-Adventure.

Was bisher nur aus einem Leak der Synchronsprecher bekannt war, ist jetzt ganz offiziell: Telltale Games arbeitet am Adventure Guardians of the Galaxy: The Telltale Series. Bei den Game Awards 2016 haben die Entwickler verraten, dass die Adventure-Staffel aus insgesamt fünf Episoden bestehen wird – also weniger als noch bei Minecraft: Story Mode, das ebenfalls von Telltale Games stammt. Im Gegensatz zu Game of Thrones: A Telltale Games Series wird der Spieler nicht in die Rollen von weitgehend unbekanntem Nebencharakteren schlüpfen, sondern in die der Helden aus den gleichnamigen Comics sowie dem Kinofilm. Welche Figuren (zum Beispiel Star-Lord oder Gamora) zur Auswahl stehen, ist bisher allerdings noch nicht bekannt. Das gilt auch für den konkreten Releasetermin des Adventures. Der Start wird jedoch im Verlauf des Jahres 2017 erfolgen – vermutlich zeitnah zum Kinostart von »Guardians of the Galaxy 2« am 27. April 2017.

Biker Remastered

Gut Ding will bekanntlich Weile haben. Das haben sich wohl auch die Entwickler bei Double Fine gedacht und den Trailer von Full Throttle Remastered erst ein Jahr nach der offiziellen Ankündigung veröffentlicht. So wurde schon Anfang Dezember 2015 bekannt, dass Tim Schafer und sein Team den LucasArts-Klassiker neu aufliegen wollten. Der Teaser-Trailer feierte jetzt – wie schon die Ankündigung des Titels 2015 – auf der Sony-Show PlayStation Experience in Anaheim seine Premiere. Die Remastered-Version wird komplett neue 2D- und 3D-Elemente, neuen Sound sowie ein neues Interface enthalten. Außerdem soll es möglich sein, verschiedene Aspekte des Spiels im Stil der Neuauflage oder des Originals auszuwählen. Full Throttle Remastered wird 2017 für den PC, die PS4 und die PS Vita erscheinen. Neben dem Spiel sind Entwickler-Kommentare (von Tim Schafer, Dave Grossman, Larry Ahern, Peter Chan, Peter McConnell und Clint Bajakian), Konzeptgrafiken sowie Gamepad-Support mit an Bord. Für alle, die das Original nicht kennen: Full Throttle (zu

Deutsch: Vollgas) handelt von Ben, dem Anführer einer Motorrad-Gang. Im Spiel aus dem Jahr 1995 geht es um Intrigen, Betrug und Mord. Geschrieben wurde die Story von Tim Schafer und David Grossman, als Entwickler zeichnete LucasArts verantwortlich.



Bei der Wahl seiner Mittel ist Vollgas-Held Ben nicht gerade zimperlich.