

Die Vorletzte

PROJEKT 76



Nein, so richtig zündet das Konzept von Bethesda's Fallout 76 bislang nicht. Es würde uns nicht wundern, wenn deshalb ähnliche Projekte wie diese hier in der Schublade verschwinden würden. Von Markus Schwerdtel

THE WITCHER 76[®] - ENHANCED EDITION -

Das kommt davon, wenn man in der Alchemiestunde nicht aufpasst: Bei einem fehlgeschlagenen Experiment brennt die Hexer-Uni Kaer Morhen bis auf die Grundmauern nieder, das ganze Umland wird verseucht. Und der Hexer-Jahrgang '76 ist schlagartig schul- und heimatlos. Als einer der zwangsexmatrikulierten Studenten machen wir uns auf die Reise durch das dank des Experiments entvölkerte

Velen. Tiere und Monster haben die Katastrophe irgendwie überlebt und machen uns das Leben schwer. Zum Glück können wir aus gefundenen und gebastelten Rohstoffen Tavernen und Liebesnester bauen. Wofür die gut sein sollen, wo doch auch alle Wirte und potenzielle Partnerinnen von der Explosion dahingerafft wurden, haben sich die Entwickler noch nicht überlegt. »Solche Details klären wir später, das ist schließlich ein lebendiges Projekt«, erklärt uns der Chef-Designer Marcin Iwiński schulterzuckend. »Da weiß man am Anfang nie, was hinten rauskommt.« Sehr gut überlegt haben sich die Macher allerdings die Monetarisierung des laufenden Spiels: Der Betrieb soll ausschließlich über den Verkauf von Narbentexturen und Haarbleiche für die Spielfiguren finanziert werden.

MINECRAFT 76

Seit 2014 gehört Minecraft zum Microsoft-Konzern. Gleich nach der Übernahme haben sich führende Mitarbeiter in einem Konferenzraum eingeschlossen, um über die Zukunft des Spiels nachzudenken, das den Fortbestand bis 2076 sichern soll. Das bahnbrechende neue Konzept von Minecraft sieht so aus: Der Spieler erwacht ohne

Gedächtnis und Ausrüstung mitten in der Wildnis. Aus Baumstämmen gewinnt er Holz und erschafft so Werkzeuge. Nach und nach findet man neue Rohstoffe und verbessert seine Ausrüstung. Das ist auch nötig, um gegen die Monster und Tiere zu bestehen, die vor allem nachts das Land durchstreifen. Zum Glück lassen sich Unterstände und sogar richtig imposante Gebäude errichten, dank Multiplayer-Fokus sogar im Team. Natürlich gibt es Survival-Aspekte. Nur wer regelmäßig isst und trinkt, erhält seine Gesundheit. Wir haben keine Ahnung, wie die Teufelskerle bei Microsoft auf diese irren Ideen gekommen sind, aber wir sind fest überzeugt: Das wird ein Hit!

Sid Meier's CIVILIZATION 76[™]

»Nur noch eine Runde!« Welcher Civ-Spieler kennt das nicht? Blöd für die Macher: Wer sich das Spiel einmal gekauft hat, spielt oft jahrelang, ohne jemals wieder Geld dafür auszugeben. Kein Wunder also, dass auch Firaxis über ein lukratives Civ as a Service nachdenkt und bereits das Konzept für Civilization 76 parat hat. Darin

siedeln wir auf einer reinen Multiplayer-Karte vom Jahr 76 n. Chr. Richtung Zukunft. NPCs gibt es keine, menschliche Mitspieler übernehmen im umfangreichen Diplomatie-Part die Rolle der anderen Staatenlenker. Blöd nur, dass Dialoge nicht per Chat, sondern nur mit Emoticons möglich sind. Die kann man allerdings aufgrund der serientypischen Fuzzelgrafik kaum erkennen – da sind Missverständnisse vorprogrammiert! Die Optik ist auch der Grund, warum es mit der Monetarisierung hapern dürfte: Was nützt die schönste Kosmetik wie neue Uniformen und Waffen, wenn sie an den winzigen Einheiten kaum zu sehen sind? Größter Nervpunkt sind aber die ewig langen Partien durch das Warten auf gegnerische Züge. Möglicherweise ist Rundenstrategie as a Service einfach Quatsch.

Landwirtschafts- Simulator 76

Ältere Landwirte wissen es noch: 1976 war ein Jahr der Dürre und der Missernten. Dramatische 30 Prozent Einbuße gab es bei der Kartoffelernte, den Bauern vertrocknete das Getreide auf den Feldern. Mitten hinein in dieses dramatische Szenario wirft uns der Landwirtschafts-

Simulator 76. Als Mitglied der Bauernbrigade Vereinte Internationale Ernte-Helfer, kurz VIEH, sorgen wir zusammen mit den anderen Mitspielern dafür, dass die Welt nicht hungern muss. Wir wählen eine Klasse (Säer, Gießer, Ernter, Drescher oder Schlepper) und koordinieren uns mit den Mitbauern – in Sachen Kommunikation ist der LWS 76 dem großen Vorbild Fallout mindestens ebenbürtig. Und auch die Monetarisierung flutscht dank unzähliger Traktor-Skins und landwirtschaftlicher Zusatzgeräte quasi wie von selbst. »Das Spiel rentiert sich hundertfach«, freut man sich beim Schweizer Entwickler Giants. »Unsere Fans sind es seit Jahren gewohnt, für jeden mistigen Mähdrescher eine Heidenkohle auszugeben. Was glaubt ihr, wie jetzt die Kohle sprudelt?« Keine Spur von Dürre also in der Schweiz.