

Fallout 76

## Kein Season Pass, alles gratis

Der klassische Season Pass scheint zumindest bei Service Games zur Rarität zu werden: Auch Fallout 76 verzichtet darauf, die Spielerschaft durch kostenpflichtige DLCs zu teilen. Kein über Schachzug, schließlich lebt ein Multiplayer-Spiel von einer möglichst großen, barrierefreien Gemeinschaft. Auch Battlefield spaltet beispielsweise seine Community 2018 erstmals nicht mehr auf, Battlefield 5 kommt ohne Premium-Modell. Wie Pete Hines, Marketing-Chef von Bethesda, dem britischen PlayStation-Magazin verrät, wird es in Fallout 76 ausschließlich kostenlose DLC-Updates geben, die die Survival-Open-World erweitern: »Wir werden kontinuierlich neue Inhalte veröffentlichen, Änderungen in der Spielbalance, was auch immer nötig ist. Und übrigens ist das alles nach dem Start kostenlos – unsere gesamten Inhalte. Es gibt keinen Season Pass und keine kostenpflichtigen DLCs.« Damit bestätigt sich erneut, dass Fallout 76 nach Release mit neuen Inhalten bestückt wird, um die Spieler bei der Stange zu halten. Was wir ebenfalls wissen: Um die weitere Entwicklung doch irgendwie zu bezahlen, setzt Bethesda auf Mikrotransaktionen. Allerdings sollen die sich – ähnlich wie etwa in Rainbow Six: Siege – nur auf kosmetische Aspekte auswirken, also Outfits, Waffen-Skins und so weiter. Streng genommen werden also nicht alle Inhalte nach Release von Fallout 76 kostenlos, lediglich die spielmechanisch relevanten.



Da strahlt der Vault Boy: Fallout 76 bekommt kostenlose DLCs.

Playground Games

## Personal für Fable 4?

Eigentlich kennt man das Studio Playground Games als die Macher von Forza Horizon 4 und seinem Vorgänger. Für ein neues, großes Action-Rollenspiel-Projekt hat die Firma jetzt jedoch hochkarätiges Entwicklerpersonal eingestellt. Scotty Brown war unter anderem für die Locations in Star Wars Battlefront 2 verantwortlich, Noel Lukasewich war bei Bioware an der Mass-Effect-Reihe in gleicher Rolle beteiligt. Martin Lancaster kommt als Narrative Director von den Rocksteady Studios, wo er der Autor von Batman: Arkham Asylum war. Dazu gesellt sich Chris Goodall von Ninja Theory (Hellblade), der als Experte für Animationen eingestellt wird. UI-Designer Joe McKernan arbeitete an Destiny 2. Technischer Leiter wird Rob den Dekker, der zugleich auch den Hinweis auf den Titel des Projekts liefert, schließlich war er an den ersten beiden Fable-Spielen beteiligt. Arbeitet Playground also jetzt an Fable 4? Bis sich die Neuen eingelebt haben und wir Gewissheit darüber haben, dürften noch etliche Monate vergehen. Ein starkes Team hat sich Playground mit den Neueinstellungen jedoch allemal ins Haus geholt.



Seit Fable 3 (Bild) gab es kein »echtes« Fable mehr, hoffentlich schafft die neue Playground-Truppe schnell Abhilfe.

Microsoft

## Zwei neue Xboxen schon 2020?

Dass Microsoft schon jetzt alle Hände voll zu tun hat, den Nachfolger der Xbox One auf den Weg zu schicken, ist längst kein Geheimnis mehr. Xbox-Chef Phil Spencer spricht offen über die Ambitionen für die nächste Generation und erklärte sogar, dass die Arbeit an den nächsten Xbox-Konsolen begonnen habe. Zur gleichen Zeit tauchte ein Leak im Netz auf, der angeblich sogar den Arbeitstitel der Konsole verrät: Xbox Scarlett. Aus derselben Quelle, dem Technologie-Blog Thurrott, folgt nun das nächste Gerücht zum Thema Xbox-One-Nachfolger: Mit Berufung auf Mitarbeiter, die dem Projekt nahestehen, schreibt Thurrott, dass Microsoft nicht einfach nur die nächste Hardware-Generation vorbereitet, sondern gleich zwei Xbox-Konsolen an den Start schicken möchte. Release der beiden Geräte soll jedoch erst im Jahr 2020 sein. Hinter den beiden Geräten aus der Scarlett-Fami-



Die Xbox One X ist bis dato die leistungsfähigste Xbox-Hardware – das könnte sich 2020 ändern.

lie soll sowohl eine klassische Konsole mit einem deutlichen Leistungssprung stecken, die Fans von einem Xbox-One-Nachfolger erwarten würden, als auch eine zweite, deutlich leistungsschwächere Hardware, die als reine Streaming-Konsole dienen soll. Microsoft will die bei Streaming-Services immer wieder auftauchenden Lag-Probleme bei der sogenannten Scarlett Cloud mit einer besonderen Technologie in den Griff bekommen. Rechenprozesse sollen zwischen Konsole und Cloud geschickt aufgeteilt und nach Beendigung wieder zusammengeführt werden. Wir sind gespannt, welches der beiden Geräte sich ab 2020 besser verkaufen wird.

# Erst Spec Ops, jetzt SciFi

Den Entwickler Yager kennt man vor allem für das Militärdrama Spec Ops: The Line, aber auch für das Weltraum-Actionspiel Dreadnought. Jetzt kündigt das Berliner Studio ein ganz neues Spiel an: The Cycle, ein Multiplayer-Titel im SciFi-Szenario mit fließendem Übergang zwischen PvE-, PvP- und Koop-Modus. Im Mittelpunkt von The Cycle steht dabei eine dynamische soziale Komponente: Die Spieler können vorübergehende Allianzen miteinander eingehen, anstatt sich nur gegenseitig über den Haufen zu schießen. »Es gilt, ein bestimmtes Missionsziel auf einem gefährlichen Planeten am Rande der Galaxie zu erfüllen«, erklärt Managing Director Timo Ullmann von Yager. »Das ist einfacher, wenn man sich zusamm tut. Jeder kann jeden angreifen, aber jeder kann auch mit jedem einen Pakt schließen. Wenn man andere Spieler trifft, ist also alles möglich.« In The Cycle greifen mächtige Fraktionen nach den Schätzen in unerforschten Gebieten der Galaxie und heuern dazu Söldner an. Die Spieler schlüpfen in die Rolle dieser freiberuflichen Weltraumjä-



The Cycle ist mit seinem SciFi-Szenario für die Dreadnought-Macher von Yager kein Neuland.

ger und lassen sich per Landungskapsel auf die Planetenoberfläche und damit ins Match befördern. Dabei entbrennt nicht nur ein Wettrennen um die einzelnen Quests, sondern auch ein bitterer Konkurrenzkampf um die Plätze im rettenden Evakuierungsschiff am Ende der Mission. Die Macher betonen, dass The Cycle gemeinsam mit der Community weiterentwickelt werden soll. »Das Feedback der Spieler ist uns enorm wichtig. Wir möchten deshalb The Cycle so früh wie möglich in ihre Hände geben«, so Timo Ullmann. Deshalb startet Anfang August eine geschlossene Alphaphase.

## E-Sport

# Nix mit Olympia

Vor 2028 wird es wohl nichts mit olympischem E-Sport. Nach einem Event in der Schweiz, bei dem sich Vertreter aus der Videospielebranche mit dem Olympischen Komitee (IOC) und der Global Association of International Sports Federations (GAISF) trafen, bekundeten zwar alle Seiten ihren gegenseitigen Respekt und näherten sich an, doch eine Aufnahme von E-Sports in den Olympia-Katalog wurde nicht beschlossen. Auf einer Pressekonferenz wurde IOC-Präsident Thomas Bach deutlicher und übertrug diese Aufgabe an seinen Nachfolger: »Es wird noch einige Zeit dauern, bis wir offene Fragen beantwortet haben. Bis dahin macht es keinen Sinn, über die Aufnahme ins olympische Programm zu sprechen. Mein Nachfolger wird die Möglichkeit haben, diese Entscheidung zu treffen.« Da Bach 2021 für vier weitere Jahre zum IOC-Präsidenten gewählt werden könnte, dürfte es dann frühestens zu den Spielen 2028 in Los Angeles so weit sein. Zu der zweitägigen Veranstaltung waren 150 Repräsentanten aus der Szene eingeladen – von E-Sportlern, Publishern über



Foto: Tom Row, Frontrow Images

E-Sport, wie hier auf der Dreamhack 2018, wird vorerst nicht olympisch.

Sponsoren bis zu Event-Managern. Bach selbst probierte auch Sportspiele wie FIFA 18 aus und teilte mit, dass »der erste Schritt einer langen Reise« vollzogen werde. Allerdings ist auf dieser Reise nicht jedes Spiel willkommen. Der IOC-Präsident wiederholte ein früheres Statement und machte klar, dass sogenannte »Killerspiele« nicht gewünscht seien. Ralf Reichert, Geschäftsführer der ESL, gibt sich jedoch gegenüber dem Deutschlandfunk selbstbewusst und betont die eigenen Ambitionen. Der E-Sport brauche die Olympische Bewegung gar nicht, sagte Reichert. Trotzdem wäre die Aufnahme in den Olympischen Betrieb ein weiteres Zeichen für den E-Sport.

## Kingdom Come

# Schauplatz-Broschüre

Ein böhmisches Touristenbüro bietet ein besonderes Highlight für Spielefans an: Wer will, kann jetzt eine Kingdom-Come-Tour machen, also die Schauplätze aus dem Mittelalter-Rollenspiel in echt besuchen. Laut der Broschüre sei die Posázavi-Region, wo Kingdom Come spielt, ein beliebtes Ziel für Fans des Spiels. Deshalb bietet man jetzt einen Touristen-Leitfaden an, bei dem man den Weg des Helden Heinrich folgen und sich anschauen kann, wie sich Landschaft und Gebäude mit der Zeit verändert haben. Es handelt sich zwar nicht um eine richtige Führung, die Broschüre zeigt aber die wichtigsten Schauplätze im Spiel und ihre realen Pendanten im Vergleich. Wer die Region erkunden will, kann sich also einfach an der in der Broschüre abgedruckten Karte aus dem Spiel orientieren und loslegen. Dort stehen auch Infos zu den Ortschaften und was man heute noch von ihnen sehen kann. Los geht es in Skalitz, Heinrichs Heimatort. Die Burg existiert nicht mehr, dafür steht an ihrem



Die Broschüre hilft bei der Sightseeing-Tour zu Kingdom Come in Böhmen.

Platz jetzt eine Kirche. Weiter geht es in Rovní, das im Spiel ebenfalls niedergebrannt wurde. In echt gibt es dort aber ebenfalls eine Romanische Kirche zu bewundern. Weiter geht es mit dem Örtchen Sasau samt Kloster und Talberg. Wer Kingdom Come gespielt hat, dürfte mit allen diesen Schauplätzen viele Erinnerungen verbinden.

Quelle: www.centralboheima.cz