

Fallout 76

TEURES ÖDLAND

Bethesda hat eine neue Premium-Mitgliedschaft für das Survival-MMO Fallout 76 gestartet. Im Kern handelt es sich bei Fallout 1st um ein monatliches Bezahlmodell. Für 15 Euro erhaltet ihr eine Reihe an Vorteilen, die ihr für die Zeit eures Abos nutzen könnt. Es ist auch möglich, anstelle von einem Monat gleich ein ganzes Jahr zu buchen. Eine Jahresmitgliedschaft bei Fallout 1st kostet euch 120 Euro. Zum Vergleich: Mit 15 Euro im Monat übersteigt Fallout 1st sowohl die Kosten von Netflix als auch Gaming-Angebote wie Origin Access. Net-



Fallout 1st kostet im Monat 15 Euro, die Vorteile sind jedoch übersichtlich.



Fallout-1st-Abonnenten erhalten das exklusive Ranger-Outfit aus Fallout: New Vegas.

flix beläuft sich im Basis-Abo auf acht Euro, während Origin Access sogar für lediglich vier Euro zu haben ist. Die Vorteile von Fallout 1st sind zwar für Vielspieler brauchbar, die meisten hätte man sich aber schon zum Start des Spiels im November 2018 gewünscht, etwa die privaten Server oder den frei platzierbaren Schnelleisepunkt im sogenannten Überlebenszelt. Folglich kommt die Ankündigung bei der Community nicht besonders gut an. Ein Spieler hat Bethesda sogar die Internetdomain www.falloutfirst.com weggeschnappt und dort eine ätzende Satire auf das neue Abo-Modell gepostet. Es bleibt spannend, ob Bethesda an diesem Modell festhalten oder zumindest die Preise senken wird. Immerhin kritisieren Fans nicht unbedingt die bloße Existenz von Fallout 1st, sondern, dass Fallout 76 aktuell noch immer unter immensen technischen Problemen leidet, Bethesda aber offensichtlich die Einführung eines Bezahlservice priorisiert. Dass zusätzlich der Release des Wastelanders-Updates auf 2020 verschoben wurde, mit dem NPCs ein Teil der Spielwelt von Fallout 76 werden sollten, ließ die Ankündigung von Fallout 1st natürlich noch schlechter ankommen.

Death Stranding

PC-Fassung im Frühjahr 2020

Für die einen ist er ein Genie, für die anderen maßlos überschätzt – der japanische Designer Hideo Kojima scheidet die Geister. Denn während der Erfinder von Metal Gear Solid auf der einen Seite in vielerlei Hinsicht ein Pionier ist, geht er andererseits vielen Spielern mit seiner Vorliebe für endlose Zwischensequenzen und verschwurbelte Dialoge auf die Nerven. Nach seiner Trennung vom langjährigen Arbeitgeber Konami arbeitete Hideo mit seiner eigenen Firma Kojima Productions am hochkarätig besetzten (Norman Reedus, Mads Mikelsen, Guillermo del Toro uvm.) Action-Adventure Death Stranding, das gerade frisch für Sonys PlayStation 4 erschienen ist. Überraschend hat Kojima nun auch eine PC-Version seines Opus Magnum angekündigt, die im Frühjahr 2020 erscheinen soll. Welche (technischen) Verbesserungen uns dann erwarten, steht noch in den Sternen. Ob die Konsolenversion von Death Stranding taugt (Spoiler: Ja, tut sie.), lest ihr bei den Kollegen von GamePro.de.



Warum genau Norman Reedus in Death Stranding ein Baby im Einmachglas dabei hat, erfahren PC-Spieler im Frühjahr 2020.

SCHWERER SCHLAG

Die Bundesregierung hat entgegen anders lautender Ankündigungen die geplanten 50 Millionen Euro für die Spieleförderung in Deutschland aus dem Haushalt für 2020 gestrichen. Damit fehlt Entwicklern hierzulande im kommenden Jahr voraussichtlich eine wichtige Finanzierungsquelle. Das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur begründete in einem Schreiben an den Grünen-Abgeordneten Sven-Christian Kindler, man habe die Förderung einmalig für 2019 veranschlagt und könne »nicht abgeflossene Haushaltsmittel« nur im nächsten Jahr als »Ausgabereste« verteilen, wie der Tagesspiegel berichtet. Sprich: Die deutsche Spielebranche darf sich im Jahr 2020 um die Reste der 2019er-Förderung bemühen, aber keine neuen Gelder erwarten. Dabei war zunächst noch von einer Fortsetzung der Förderung die Rede: Staatsministerin Dorothee Bär und Bundesminister Andreas Scheuer (beide CSU) hatten im Rahmen der Preisverleihung für den Deutschen Computerspielpreis 2019 noch den Erhalt der Förderung für das Jahr 2020 versprochen, während Scheuer sich auf der gamescom 2019 noch zu derselben Förderung bekannte. Zu diesem Zeitpunkt kursierten allerdings bereits Berichte, dass die Games-Förderung im kommenden Jahr nicht fortgesetzt werden würde. Obwohl das Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur (BMVI) in besagtem Brief an Kindler der Förderung für 2020 eine klare Absage erteilt, erklärt das Ministerium gleichzeitig auf Twitter, man setze sich für die

langfristige Förderung ein. Verkehrsminister Scheuer erklärt auf der Website seines Ministeriums zudem: »Über weitere Mittel für das Jahr 2020 entscheidet der Deutsche Bundestag im Herbst. Unser Ministerium setzt sich weiterhin stark dafür ein, dass die Förderung auch langfristig fortgeführt wird. Dafür fighten wir in der Bundesregierung und im Bundestag.«

Kritik an Streichung

Die Absage an eine Fortsetzung der Förderung im kommenden Jahr enttäuscht derweil sowohl die Branche selbst als auch Teile der Politik. Mario Brandenburg, Bundestagsabgeordneter der FPD und technologiepolitischer

Sprecher seiner Fraktion im deutschen Parlament, kritisierte in einer Stellungnahme deutlich die Entscheidung des BMVIs: »Nach der pompösen Ankündigung einer Games-Förderung von Staatsministerin Dorothee Bär und Bundesminister Andreas Scheuer auf dem Computerspielpreis 2019 zeigt unsere Bundesregierung, dass sie außer schönen Kleidern und leeren Worten für Gamer nichts im Gepäck hat. Dabei wäre der



Dorothee Bär und Andreas Scheuer hatten bei der Verleihung des Deutschen Computerspielpreises noch eine Fortsetzung der Games-Förderung versprochen.

versprochene Betrag von 50 Millionen Euro im Vergleich zu anderen Förderungen ohnehin schon äußerst bescheiden gewesen. Unter anderem übernimmt der Bund mit rund 1,3 Milliarden Euro etwa 14 Prozent der Gesamtausgaben für Kunst und Kultur. Schade, dass er keine 50 Millionen Euro für die Kunst 2.0 übrig hat.«

Wolfenstein 3D

VERBOT AUFGEHOBEN



Das mittlerweile 25 Jahre alte Wolfenstein 3D gilt gemeinhin als einer der Urväter des modernen Ego-Shooters – die Reihe hat erst im Juli mit Wolfenstein: Youngblood eine Fortsetzung gefunden. Dabei war das ursprüngliche Wolfenstein 3D lange Zeit in Deutschland nicht legal zu bekommen, es war nicht nur indiziert, sondern sogar beschlagnahmt. Diese Beschlagnahme wurde jedoch im August durch das Amtsgericht München aufgehoben, jetzt fällt das Spiel auch von der Liste indizierter Spiele bei der BpJM. Mittlerweile denkt man beim Publisher Bethesda schon laut über einen »richtigen« dritten Teil nach, Youngblood war eher ein Ableger als ein eigenständiges Spiel. Offenbar blieb der Vorgänger Wolfenstein 2: The New Colossus in Sachen Verkaufszahlen hinter den Erwartungen zurück, trotzdem will man die Serie mit einem klassischen Solo-Shooter abschließen.