

Fallout 1st

SO BEHANDELT MAN KEINE FANS!

Bethesda startet einen Abo-Service für Fallout 76 und der kostet 15 Euro pro Monat. Die Community reagiert mit Kritik, Wut und jeder Menge Hohn. Michael Herold sagt: zu Recht!



Der Autor

Michael hat voller Begeisterung unzählige Stunden im Commonwealth von Fallout 4 verbracht, bei Fallout 76 hat er dagegen ganz schnell den PC wieder ausgemacht. Als Kunde von Netflix, DAZN, PlayStation Network, Spotify und noch manch anderem Abo-Service achtet er ganz genau drauf, welche monatlichen Kosten nun noch zusätzlich auf seiner Rechnung landen. Und für Fallout 1st ist da ganz sicher kein Platz.

Wir erinnern uns: Fallout 76 hatte keinen guten Start, als es im November 2018 erschien, und in den folgenden Monaten gab es (neben positiven Meldungen wie der Rückkehr des Dialogsystems aus Fallout 3) auch weitere Tritte ins Videospielefettöpfchen wie zum Beispiel schimmelnde Power-Armor-Helme in der Collector's Edition. Nun setzt Bethesda aber noch einmal einen drauf mit Fallout 1st. Hinter diesem Namen verbirgt sich ein Abo-Service, bei dem man für 15 Euro pro Monat Zugang zu privaten Servern und einigen weiteren Boni für Fallout 76 erhält. Die Community reagiert mit Empörung und Spott. Allein das Fallout-Subreddit quillt über vor Posts von enttäuschten Fans. Dort lese ich Überschriften wie: »Bethesda, ich hoffe sehr, dass ihr euch die aktuellen Reaktionen anschaut und merkt, was für einen Fehler ihr macht. Ich habe daran geglaubt, dass alles bes-

ser werden würde, aber es wurde nur noch schlimmer, und jetzt fühle ich mich dumm.« Auch auf Twitter findet sich einige Kritik und natürlich auch jede Menge Hohn und Spott für Bethesdas Ankündigung. Ich kann das sehr gut nachvollziehen. Denn Bethesdas Ankündigung ist ein Musterbeispiel für die falsche Kommunikation eines Publishers mit seinen Fans.

Allein der Preis verdient jede Kritik

Um positive Stimmen zu finden, muss man dagegen schon ein wenig suchen. Kein Wunder, schließlich verdient es allein der Preis von Fallout 1st, kritisiert zu werden. 15 Euro pro Monat beziehungsweise 120 Euro pro Jahr sind für ein einzelnes Spiel ein stolzer Preis, der viele Fallout-Spieler ausschließen wird. Ein Vergleich: Für 13 Euro bekommt man Zutritt zu World of Warcraft,



Die versprochenen NPCs gibt es noch immer nicht. Die Bevölkerung von Fallout 76 ist nach wie vor tot.

da steckt aber eine ganze Menge mehr drin als im Fallout-Abo. Bethesda bietet für das Geld derzeit lediglich Zugriff auf private Server. Ein Feature, das die Entwickler bereits vor dem Release für 2019 versprochen hatten – und damals war noch keine Rede davon, dass man dafür extra zahlen muss. Wer Fallout 76 seinerzeit im guten Glauben gekauft hat, irgendwann ohne weitere Kosten private Server betreiben zu können, prallt nun gegen eine Wand. Das schmerzt, nicht nur im Geldbeutel.

Bei den anderen Boni für Fallout-1st-Abonnenten handelt es sich um kosmetische Items wie das Ranger-Rüstungs-Outfit. Außerdem bekommt man 1.650 Atom-Punkte für den Ingame-Shop, dessen Preise ohnehin bereits in der Kritik standen, und es gibt spielerische Vorteile, die einem das Leben in Fallout 76 leichter machen, zum Beispiel unbegrenzten Stauraum für Herstellungskomponenten. Bethesda hätte die Kritik auch auf andere Wege verhindern oder zumindest im Zaum halten können: Warum gewähren die Entwickler nicht wenigstens ihren loyalsten Fans, die seit Release kontinuierlich Fallout 76 die Treue halten, kostenlosen Zugang zu den privaten Servern? Gerade die Spieler, die Fallout 76 von Anfang an unterstützt haben, haben maßgeblich dazu beigetragen, dass es heute ein besseres Spiel ist als zum Release. Warum setzt Bethesda hier kein Zeichen der Wertschätzung, der Anerkennung?

Redet doch mit uns!

Ohnehin hätte eine offenere Kommunikation geholfen. Warum haut Bethesda Fallout 1st einfach so ohne große Ankündigung raus, statt die Idee eines kostenpflichtigen Abo-Services behutsam an die Fans heranzutragen und mit ihnen zu diskutieren. Den Austausch zu suchen, statt Tatsachen zu schaffen. So kam die Nachricht zum Start des Bezahlmodells aus dem Nichts und entsprechend überraschend. Noch dazu fehlt eine Begründung für die Neuerung. Natürlich: Der Betrieb von Servern kostet Geld. Aber weshalb nun dieser sehr drastische Schritt zu auch sehr drastischen Preisen? Was treibt Bethesda? Das würden die Fans – und auch ich – gerne verstehen.

Womöglich hätte Fallout 76 von vornherein eine andere Verkaufsstrategie gutgeheißen. Wäre das Rollenspiel zum Beispiel im November 2018 zunächst für 20 bis 30 Euro in den Early Access gestartet, statt zum Vollpreis zu erscheinen, dann wäre der holprige Release kein solches Drama gewesen. Außerdem hätten wir jetzt, ein Jahr später, eine Preissteigerung schon eher verstanden, wenn das Spiel nach etlichen sinnvollen Updates und inklusive den privaten Servern den Early Access verlassen und als Vollpreistitel erscheinen würde.

Warum also macht Bethesda sowas?

Diese Frage ist schwer zu beantworten. Wir haben Bethesda um ein offizielles Statement zu ihren Beweggründen rund um Fallout 1st gebeten, bislang aber noch keine Antwort erhalten. Ich kann derzeit nur spekulieren, dass dieses Abo-Modell schlicht finanziell notwendig sein dürfte. Warum sonst sollte man so handeln? Bethesdas aktuell prominentester Titel Doom Eternal wurde jüngst auf 2020 verschoben – brauchte man dringend noch dieses Jahr eine positive Meldung für die Unternehmensbilanz? Das ist selbstverständlich Spekulation – umso erhellender wäre vorab eine Erklärung Bethesdas gewesen.

Alle Spieler, die Fallout 76 bislang nicht gemocht oder auf weitere Fortschritte gewartet haben, vergault Bethesda nun erneut. Aber diejenigen, die trotz aller Schwierigkeiten immer noch gerne Fallout 76 zocken, könnten möglicherweise sogar so unbeeindruckt sein, dass sie auch diese 15 Euro pro Monat bezahlen. Es mag also durchaus sein, dass Bethesdas Rechnung aufgeht. Das macht sie weder fairer noch kundenfreundlicher.

Bethesda macht Computerspiele ja nicht erst seit gestern und wird sich schon etwas dabei gedacht oder zumindest davon erhofft haben, so eine Premium-Mitgliedschaft rauszubringen. Aber für uns Spieler wirkt das Fallout-1st-Abonnement zunächst einmal wie ein Schlag ins Gesicht. ★

Bethesda Game Studios @BethesdaStudios

We're launching a new service today – Fallout 1st. No matter how you play #Fallout76, it has something for everyone. beth.games/2W5jc27

Tweet übersetzen



6:01 nachm. · 23. Okt. 2019 · [Spreddfast](#)

Armored Chocobo @ArmoredChocobo · 23. Okt.
Antwort an @BethesdaStudios



Gabriel Gabe Logan @boricua434 · 24. Okt.
Antwort an @BethesdaStudios



Gaijin Goombah @GaijinGoombah · 24. Okt.
Antwort an @BethesdaStudios



Scream Lord @SpiralMenace · 24. Okt.

