

The Elder Scrolls 6 kommt jetzt von Microsoft

FANTASTISCHE NEUIGKEITEN!

Indem Microsoft die Bethesda-Mutterfirma Zenimax kauft, stärkt das Xbox-Unternehmen seinen Game Pass mit Marken wie The Elder Scrolls, Fallout und Doom. Peter erklärt, warum das gute Neuigkeiten sind.



Peter Bathge

Peter ist seit 2018 Redakteur bei GameStar und hat sich in dieser Zeit schon mehrmals beruflich mit Bethesda, The Elder Scrolls und Fallout beschäftigt. Doch die Ankündigung, dass Microsoft den Bethesda-Mutterkonzern Zenimax kauft, hat auch den Branchenkenner mit über 20 Jahren Spielerfahrung überrascht. Je länger Peter darüber nachdenkt, dass der Windows-Konzern nun die Kontrolle über Todd Howard und sein Team hat, umso mehr freut er sich aber auf die Früchte dieser Zusammenarbeit.

Das nächste Elder Scrolls erscheint wohl nicht für die PS5, sondern exklusiv für PC und Xbox. Was für ein Paukenschlag! Die Implikationen des Zenimax-Deals haben die Videospieldwelt erschüttert. Bethesda-Spiele werden von Microsoft veröffentlicht und sind im Xbox Game Pass für kleines Geld verfügbar.

Schon schwant manch einem Beobachter Übles, es wird vor Monopolen gewarnt und einer Service-Welt, in der unabhängige Spieleentwickler wie mittelgroße Publisher keine Wahl mehr haben, als sich einem der zahlungskräftigen Big Player anzuschließen. Einem Big Player wie Microsoft eben, der mal eben 7,5 Milliarden Dollar ausgibt, um sich die Rechte an Marken wie Doom und Fallout zu sichern. Und natürlich an The Elder Scrolls. Ich will erklären, warum das auf lange Sicht eine gute Entwicklung für The Elder Scrolls 6 sein könnte – und wieso ich schon vor Bekanntgabe der Übernahme viel Vertrauen in Bethesda verloren hatte.

The Elder Scrolls 6 kann unter Microsoft nur besser werden

Als am 21. September 2020 kurz nach 15 Uhr Ortszeit bekannt wurde, dass Microsoft die Bethesda-Mutterfirma Zenimax gekauft hat, war meine erste Reaktion eine der Überraschung: Wow, was für ein Riesendeal! Ein vorgeblich wirtschaftlich gesunder Publisher mit großen Namen, langer Geschichte und vielen angeschlossenen Entwicklerstudios (id Software, Machinegames, Arkane Studios) wechselt nicht jeden Tag den Besitzer. Schon kurz darauf stellten sich aber zwei andere Gefühle bei mir ein: Erleichterung. Und Vorfreude. Denn schon vor fast einem Jahr beklagte ich die Zustände bei Entwickler Bethesda Game Studios und Publisher Bethesda Softworks: Der Erfolg von Skyrim hat dem Unternehmen geschadet, dieser Meinung bin ich damals wie heute.

Mit dem auf Action getrimmten Fallout 4 und dem (nach landläufiger Meinung gescheiterten) Multiplayer-Experiment Fallout 76 ging Bethesda in die falsche Richtung. Fehlende Engine-Ver-

besserungen bei The Elder Scrolls machten mir zudem keine große Hoffnung auf künftige Projekte wie Starfield. Gleichzeitig blieb bei eingekauften Produktionen angeschlossener Entwicklerstudios wie The Evil Within 2 der kommerzielle Erfolg aus. Nur Zenimax Online arbeitete weiter munter an The Elder Scrolls Online und finanzierte mit den Einnahmen aus dem MMO-Betrieb wohl auch den ein oder anderen Flop mit. Bethesda hatte davon unabhängig jedoch viel von seinem einstigen Glanz verloren.

Die Vorteile von Microsoft

Mit einem Release von The Elder Scrolls 6 ist zwar erst 2022 zu rechnen (wenn überhaupt), aber mit dem neuen Mutterkonzern haben die Entwickler auch Zugriff auf allerlei Microsoft-Ressourcen. Dazu gehören unter anderem Testcenter, um Spiele schnell und effektiv auf möglichst vielen Rechnerkonfigurationen auszuprobieren und so Performanceprobleme zu erkennen. Aber auch Technologien und verknüpfte Services. Welchen positiven Effekt der Cloud-Dienst Azure und die Suchmaschine Bing haben können, demonstrierte soeben der wahnsinnig detaillierte Microsoft Flight Simulator. Und die Gears-Entwickler von The Coalition haben sich in den letzten Jahren einen Ruf für exzellente PC-Optimierungen erarbeitet – gut möglich, dass eine PC-Version von The Elder Scrolls 6 von ihrer Expertise in Sachen Hardware profitieren könnte. Dazu kommen obendrein noch viele andere Partnerstudios, die samt ihrem Rollenspielfachwissen künftig mit Bethesda Game Studios unter einem Dach arbeiten werden.

Nicht zuletzt erhoffe ich mir von der Microsoft-Übernahme, dass die neuen Firmenchefs bei Todd Howard und seinem Team von Bethesda Game Studios die Zügel etwas straffer anziehen, als es Zenimax bislang willens war. Der negative Ruf von Howard bei Teilen der Spielerschaft resultiert schließlich aus vollmundigen und niemals eingelösten Versprechen, die Microsoft hof-



Für Wasteland 3 erhielt Entwickler Inxile von Microsoft mehr Zeit – obwohl die Entwicklung des Spiels vor der Studioübernahme begann und auch für die PlayStation 4 erschien.



Microsoft bringt Age of Empires zurück und ist allein deshalb enorm populär bei PC-Spielern.

fentlich etwas eindämmen wird. Ein neues, von Microsoft beauftragtes Produzententeam könnte die kreativen Energien von Howard und Co. endlich wieder in die richtigen Bahnen lenken.

Des Weiteren ist Microsoft nicht dafür bekannt, Spiele zu früh zu veröffentlichen oder Druck auf Entwickler auszuüben, um einen Releasetermin einzuhalten. Im Gegenteil wurden Titel in der Vergangenheit öfters verschoben, um ihnen mehr Zeit zum Reifen zu geben. So geschehen etwa beim Microsoft Flight Simulator, der unseren Informationen zufolge eigentlich bereits im Frühjahr 2020 erscheinen sollte, sowie bei Halo: Infinite. Und von der ewigen Wartezeit auf Age of Empires 4 reden wir erst gar nicht. Aber auch vor dem Einstellen fortgeschrittener Projekte schreckt der Windows-Erfinder nicht zurück – wer erinnert sich noch an Scalebound? Bethesda hat sich in dieser Beziehung nicht immer mit Ruhm bekleckert, man denke nur an das mit zahlreichen Bugs veröffentlichte Fallout: New Vegas von Obsidian oder die regelmäßigen Patch-Orgien bei einem neuen The Elder Scrolls. Beim mit Microsoft-Hilfe veröffentlichten Wasteland 3 durfte Inxile Entertainment dagegen das Budget nach der Firmenübernahme kräftig aufstocken und sich ein paar Monate mehr Zeit fürs Feintuning und Bugfixing nehmen, anstatt dies den Fans und engagierten Moddern zu überlassen. Und das hat sich gelohnt!

Apropos Mods: Nach der unerfreulichen UWP-Episode (Universal Windows Platform), bei der Spiele um 2016 herum als separate, unveränderliche Apps in einer virtuellen Umgebung von Windows 10 liefen, hat Microsoft in Sachen Mod-Support zum Glück den Kurs geändert. So gibt's etwa um den Microsoft Flight Simulator eine lebendige Mod-Szene, und es besteht kein Grund zu vermuten, dass bei The Elder Scrolls 6 nicht wieder eine offene Programmstruktur das fröhliche Modden möglich machen wird.

Nur einer verliert beim Bethesda-Deal: Sony

Was für eine erstaunliche Wandlung Microsoft mit seinen Gaming-Aktivitäten in den letzten Jahren doch durchgemacht hat! Zumindest in den Augen der Spieler. Vom Prügel- zum Musterknaben, quasi. Erinnert sich noch wer an Spionagevorwürfe bei Windows 10? Die Versteifung auf Xbox-exklusive Spiele? Das abfällige Verhalten gegenüber PC-Spielern? Lang ist's her!

Heute veröffentlicht Microsoft seine großen Marken parallel für PC und Xbox, egal ob Halo, Forza oder Gears. Age of Empires und der Flight Simulator erfreuen die Hardcore-Fans am PC, mit dem Game Pass gibt's eine unschlagbar günstige Spiele-Flatrate, und selbst der halbgare Microsoft Store ist auf dem PC kein Muss mehr, da Microsoft endlich auch Steam für sich entdeckt hat.

Microsoft ist bei Spielern also wieder beliebt, und das dürfte sich bis zur Veröffentlichung von The Elder Scrolls 6 auch nicht so schnell ändern. Erst recht nicht, weil es ihnen der Xbox Game Pass auch auf dem PC möglich machen wird, neue Bethesda-Spiele gleich zum Release als Teil des Monatsabos zu spielen. So wird es für Fans wie auch Skeptiker ganz einfach (und günstig), die Qualität von The Elder Scrolls 6 zu überprüfen.

Und was machen die PlayStation-Spieler? Tja, um die tut es mir tatsächlich ein wenig leid, denn sie werden durch den Microsoft-Bethesda-Deal vermutlich um künftige Open-World-Rollenspiele beraubt. Auch wenn eben jene in der Vergangenheit besonders auf PlayStation-Konsolen mit so mancher Technikschwäche zu kämpfen hatten. Eine PlayStation war also ohnehin noch nie der ideale Ort, um The Elder Scrolls zu spielen. ★