

Kolumne: Die Verschiebung von Starfield

DER DRUCK DES ERFOLGS

Jahrelang nur Konzeptzeichnungen, plötzlich die Verschiebung, dann die große Präsentation. Starfield ist wahnsinnig ambitioniert. Und wenn es scheitert, scheitert das alte Bethesda. Von Géraldine Hohmann



Nachdem es Mitte Mai ins nächste Jahr verschoben wurde und wir nun endlich so vielversprechende Bewegtbilder daraus sehen konnten, steht die Frage »Darf Starfield verschoben werden oder nicht?« noch deutlicher im Raum. Aber ach, als wären wir Spieler es, die irgendeinen Einfluss darauf hätten! Klar, es war auch mein erster Impuls, darüber zu fachsimpeln, ob das die richtige Entscheidung ist. Aber das ist die völlig falsche Diskussion, denn wir haben gar keine Wahl – und Bethesda auch nicht. Nach der Release-Verschiebung meldete sich auch Branchen-Insider Jason Schreier zu Wort, der im Frühling 2021 offenbar ein Gespräch mit den Bethesda-Insidern hatte, deren größte Sorge es war, Starfield könnte »das nächste Cyberpunk werden«. Also ein quälender Entwicklungsmarathon, der Mensch und Material verbrennt, nur um ein Release-Datum zu halten – an dem dann ein verbuggtes Spiel erscheint. Möglich, dass sich die Verschiebung damals schon anbahnte.

Und genau hier liegt der Todd Howard im Pfeffer begraben. Bethesda hatte kaum eine andere Wahl. Starfield wird Ende 2022 nicht fertig. Punkt. Aber warum eigentlich nicht? Wie kann so etwas passieren, und was bedeutet die Verschiebung? Nun, dafür müssen wir zunächst verstehen, dass Starfield für Bethesda weit mehr ist als nur ein weiteres Spiel im Portfolio.

Wie konnte das passieren?

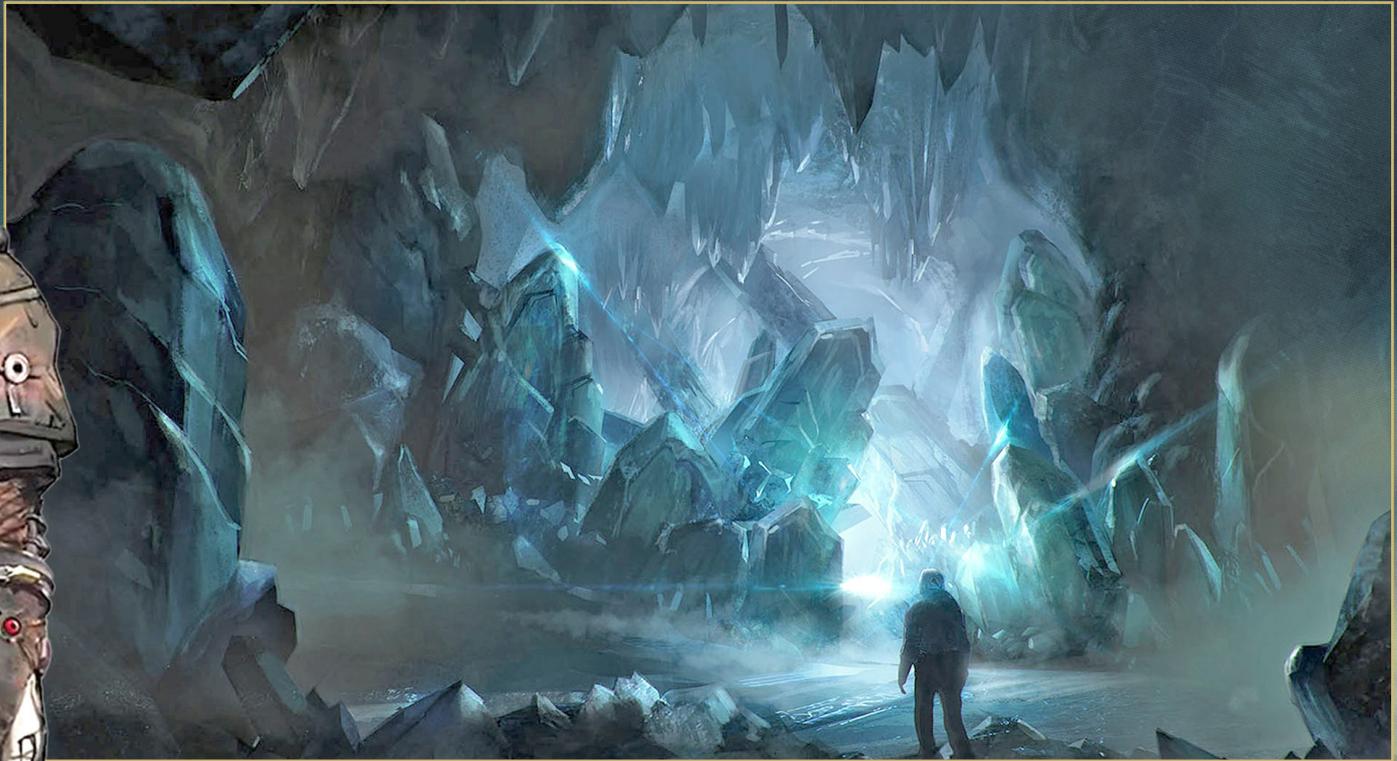
Der Gedanke, bereits Jahre vor der Fertigstellung eines großen AAA-Spiels einen Release-Termin in die Welt zu tragen, war für mich schon immer ziemlich wild. Wir vergessen gerne mal, dass Videospiele zu produzieren ein sehr menschlicher und kreativer Prozess ist. Selbst hinter einer großen Firma wie Bethesda ste-





Géraldine Hohmann

Géraldine hat die Tücken der Spieleentwicklung schon am eigenen Leib erfahren können, denn sie hat Game Design an der HTW Berlin studiert und ist noch heute in der Spieleentwicklerszene zu Hause. Gerade deshalb weiß sie, dass hinter einem Spiel nicht nur blanke Zahlen stecken – sondern eben auch Menschen. Sie hat schätzungsweise mehr Zeit in Bethesda-Rollenspielen verbracht als insgesamt in der Uni und kann es eigentlich gar nicht erwarten, endlich in Starfield einzutauchen. Mit einem großen Aber.



hen am Ende des Tages Menschen, die darauf vertrauen müssen, dass ihre kreative Vision aufgeht. Menschen, die auf dem Weg dahin auch immer wieder an Grenzen stoßen.

Die Videospieleentwicklung basiert in der Regel auf dem Erreichen von sogenannten Milestones, Meilensteinen. Das geht so: Die Entwicklerstudios verhandeln mit ihren Publishern Termine, an denen gewisse Aspekte des Spiels fertiggestellt sein sollen. So arbeitet man sich langsam Richtung Alpha, dann Beta. Basierend darauf sucht man sich dann ein schniekes Release-Datum. Im Falle von Starfield das berühmte »Skyrim-Datum« im Herbst, genauer: im November, dem absoluten Spiele-Release-Hotspot, an dem Titel wie Call of Duty oder Battlefield erscheinen, und arbeitet darauf hin, das einzuhalten. Aber was passiert, wenn einer dieser Milestones nicht erreicht werden kann?



Über den Meilenstein gestolpert

Vielleicht stellt man auf halbem Wege fest, dass eine schon fast fertig entwickelte Mechanik dann doch einfach keinen Spaß macht. Womöglich muss man nochmal zurück ans Reißbrett und herausfinden, an welchem Detail das Problem konkret liegt. Sobald einer dieser Milestones sich nach hinten verschiebt, gerät der ganze Zeitplan ins Wanken. Und Bethesda hat sich hier schon immer sehr viel mehr Freiheiten genommen als manch anderes Studio. Bethesdas Open Worlds sind auch deshalb so einzigartig, weil sie »von innen nach außen erschaffen werden, nicht von außen nach innen«, erklärte mir in einem früheren Interview der führende Produzent Craig Lafferty. Statt festzulegen, dass man gerne 20 Dungeons hätte, und die dann zu bauen (was sehr Milestone-freundlich, weil berechnen- und überschaubar wäre), baut man so schnell wie möglich eine spielbare Version, in der man umherlaufen kann.

Und dann wird erstmal ausprobiert. Was fühlt sich gut an? Was wäre an dieser Stelle aufregend? Gehört hier vielleicht eine Quest oder ein Dialogpartner hin? Lafferty gestand mir damals, dass der Prozess sehr chaotisch sei im Vergleich zu anderen Studios. Dass sich der Release eines so großen Open-World-Spiels wie Starfield nach hinten verschiebt, war also prinzipiell von Anfang an ein mögliches Szenario. Aber es steckt noch sehr viel mehr dahinter – denn Starfield ist mehr als nur ein Spiel.

Keine andere Wahl

Starfield steht für etwas. Es ist Bethesdas erstes großes Singleplayer-Rollenspiel seit sieben Jahren. Es entscheidet darüber, ob Starfield eine neue, erfolgreiche Marke werden kann oder im Keim erstickt wird. Es wird beeinflussen, wie viel Vertrauen die Menschen in Elder Scrolls 6 und Fallout 5 haben, nachdem Bethesdas Open-World-Image nach Fallout 76 zumindest etwas angekratzt

sein dürfte. Denn obwohl Fallout 76 nicht federführend von den Bethesda Game Studios in Maryland stammte, sondern von der online-affinen Außenstelle in Austin, Texas, grinste doch immer Todd Howard aus den Marketingvideos. Derselbe Todd Howard, der nun die Starfield-Arbeiten leitet, und dessen saloppes »It just works!« über Fallout 4 längst zum Meme geworden ist.

Nur: Fallout 4 hat sich super verkauft, 1,2 Millionen Mal alleine in den ersten 24 Stunden auf Steam. Fallout 76 hingegen war ein Fiasko. Gut möglich, dass dadurch auch Howards interne Stellung bei Bethesda gelitten hat. Wo der Frontmann einst frei schalten und walten durfte, könnte nun mehr Vorsicht herrschen: »Moment mal, es wird ja gar nicht alles zu Gold, was Todd anfässt! Lasst uns da lieber genauer hinschauen.«

Microsofts Auge

Und zum genauen Hinschauen gibt es ja nun den neuen Eigentümer: Starfield ist das erste große Bethesda-Spiel, das unter der Schirmherrschaft von Microsoft entsteht. Es wird beweisen, ob die Firma wirklich ihre 7,5 Milliarden Dollar Kaufpreis wert ist. Es ist eine Galionsfigur des Game Pass. Sollte Starfield scheitern – oder zumindest grob unfertig erscheinen –, kann Microsofts Glaubwürdigkeit leiden, und das Vertrauen der Anleger wäre erschüttert: »Moment mal, die werfen so viel Geld für ein Studio aus dem Fenster, das nicht mal sein Vorzeigespiel an-

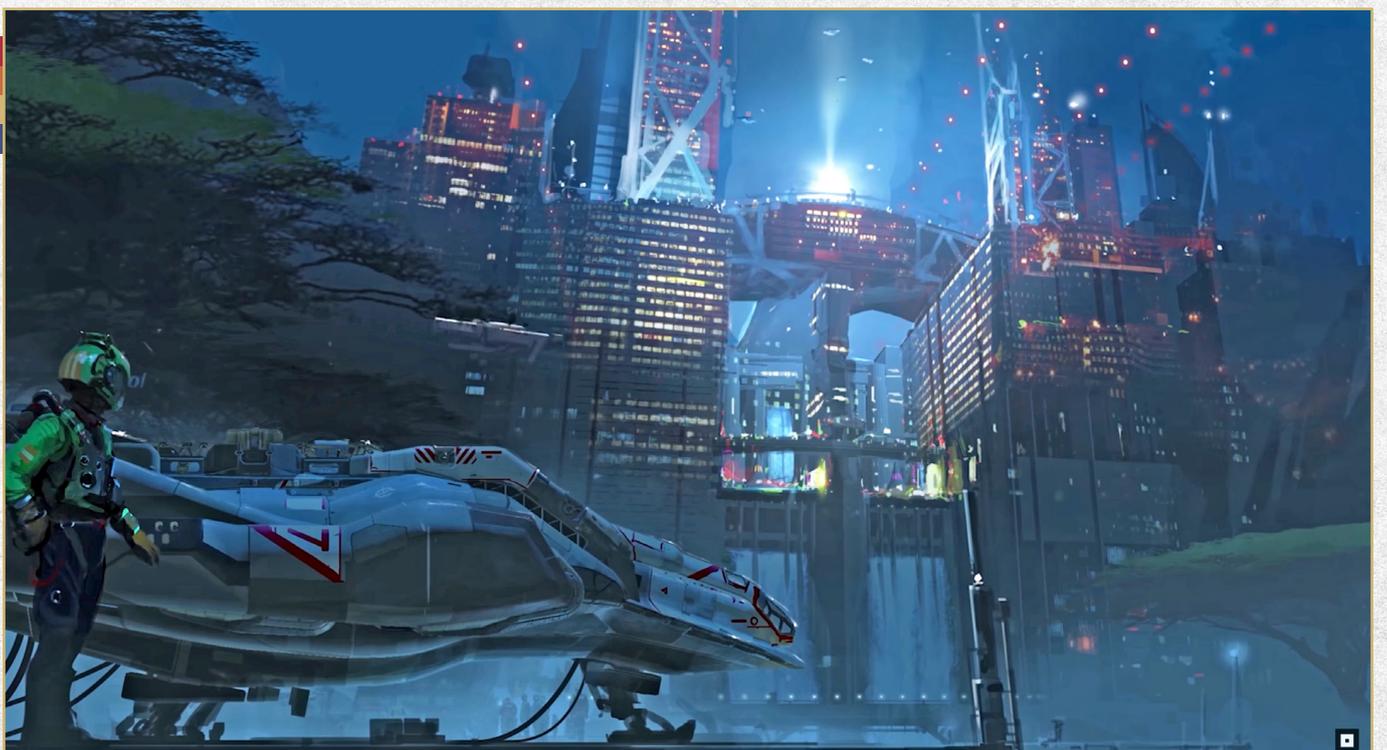


ständig fertig entwickelt? Prüfen die solche Deals denn gar nicht? Und was bedeutet das dann für den noch viel teureren Activision-Deal?« Im Zuge der Activision-Übernahme hat der Microsoft-CEO Satya Nadella mehrfach betont, Gaming sei die Zukunft und superwichtig für die Firma. Microsoft und Bethesda stehen unter dem Druck, diesen großen Worten auch Taten folgen zu lassen, indem Starfield tatsächlich die hohen Erwartun-

gen an ein neues Spiel des Skyrim-Teams erfüllt. Ein »zweites Cyberpunk 2077« darf ihnen nicht passieren.

Übervoller Frachtraum

Starfield trägt also eine gewaltige Fracht an Bord – und das ausgerechnet als eines der risikoreichsten Projekte, die man als Bannerträger in die Schlacht hätte schicken können. Fallout und





Elder Scrolls sind große Namen, die unabhängig von ihrer Qualität eine sichere Menge an Käufern mitbringen. Starfield hat noch keine Anhänger um sich scharen können. Starfield ist noch kein Universum, das Emotionen hervorruft, es ist keine Nostalgie, es steht nicht für geliebte Charaktere und Schauplätze. Es ist noch nicht einmal ein Versprechen. Nein, Starfield war bis vor kurzem nicht mehr als die Konzeptzeichnungen, die ihr hier auf diesen Seiten seht. Das heißt unterm Strich: Starfield muss sehr viel mehr darum kämpfen, Spieler mit seiner Qualität von sich zu überzeugen. Denn bei Singleplayer-Spielen ohne geplanten Live-Service sind die Verkaufszahlen vor allem in den ersten Tagen und Wochen das A und O.

Ein langer Rattenschwanz

Starfield ist zu groß, um scheitern zu dürfen. Eine Verschiebung bringt Probleme mit sich, ein vergeigter Release wäre aber we-

sentlich dramatischer. Das Rollenspiel ist seit sieben Jahren in der Entwicklung, und mit jedem weiteren Jahr wird das Spiel teurer, die Verkaufserwartungen werden größer. Da heißt es, das Risiko abzuwägen. Schickt man das Spiel im nicht optimierten Zustand in die Welt hinaus, um kein weiteres Jahr an Kosten anzuhäufen, wie es CD Projekt im Falle von Cyberpunk 2077 gemacht hat? Oder gibt man ihm mehr Raum für die Entwicklung, lässt die Kosten und den Druck durch Erwartung dadurch aber auch immer weiter wachsen? Und riskiert Enttäuschung?

Klar, theoretisch gibt es eine dritte Variante: Rockstar etwa hat mit Red Dead Redemption 2 vorgemacht, dass man auch auf das Ankündigen eines Release-Datums verzichten kann, bis man sich nicht vollends sicher

ist, dieses auch einhalten zu können. Aber womöglich kann man sich das bei Starfield einfach nicht leisten. Womöglich glaubt man bei Bethesda und Microsoft, dass man den Spielern hier etwas Konkretes an die Hand geben muss – ein großes Singleplayer-Rollenspiel, auf das sie sich wieder freuen können und das nicht wie Elder Scrolls 6 noch viele Jahre in der Zukunft liegt oder wie Fallout 5 nur auf einem A4-Blatt existiert.

Alles für Solisten!

Auch und erst recht nach Fallout 76 wollte Bethesda mit dem Release-Termin die Botschaft senden: Seht her, wir können sie noch, die Spiele, die uns groß gemacht haben! Wir sind noch das alte Bethesda, nur eben mit einem neuen Setting! Dass ihr wegen Starfield länger auf Fallout 5 und TES 6 warten müsst, wird sich für euch lohnen! Wird es das wirklich? Wir werden sehen. Aber Bethesda muss sein Möglichstes tun, um nicht zu



enttäuschen. Dafür steht zu viel auf dem Spiel. Am Erfolg von Starfield hängt ein langer Rattenschwanz an Risiken – zum einen für Microsofts Gaming-Strategie, zum anderen für das Bethesda, wie wir es kennen. Sollte Starfield scheitern, kann Bethesda sich eine derart lange Entwicklungszeit und einen chaotischen Entwicklungsprozess nicht mehr leisten.

Das »alte« Bethesda

Wenn Starfield scheitert, scheitert das alte Bethesda. So wie das alte Blizzard allmählich zugrunde ging, nachdem Starcraft 2 und Diablo 3 – die ebenfalls viele Jahre in Entwicklung waren – die gesetzten Erwartungen nicht erfüllen konnten. Was natürlich auch an den Erwartungen liegen kann. Doch gerade Großprojekte von bekannten Studios sind heutzutage so teuer geworden, dass sie sich irrsinnig gut verkaufen müssen, um sich noch zu lohnen. Raph Coster, der unter anderem an Star Wars Galaxies und Ultima Online mitgearbeitet hat, hat schon 2018 in seinem Blog ausgerechnet, dass sich die Entwicklungskosten von AAA-Spielen alle zehn Jahre verzehnfachen. Verzehnfachen! Da müssen natürlich im Gegenzug auch Umsatz und Verkäufe wachsen. Sonst wird das nächste Bethesda-Spiel keine sieben Jahre mehr dauern dürfen.

Was bedeutet das jetzt?

Die Verschiebung in das erste Halbjahr 2023 ist zunächst kein Drama. Aber wenige Monate sind in der Spieleentwicklung

kaum mehr als ein Wimpernschlag. Reicht diese Zeit wirklich aus, um einen weiteren Open-World-Meilenstein wie Skyrim abzuliefern? Ein Spiel, das inzwischen mehr ist als nur ein Spiel? Vor allem, weil sich Bethesda so viel vorgenommen hat?

So sehr wir uns also als Spieler wünschen, dass Starfield ein großartiges Erlebnis wird und im besten Falle trotzdem bald erscheint, müssen wir doch das große Ganze sehen. Wenn Starfield scheitert, dann ist das nicht nur eine Enttäuschung für uns, es könnte auch die Zukunft von The Elder Scrolls, von Fallout und letztlich von ganz Bethesda gefährden. Deshalb hoffe ich, dass die Entwickler und Entwicklerinnen jede Minute der zusätzlichen Zeit nutzen können – und der dabei wachsende Druck Starfield nicht unter sich begräbt. ★

