

Die Bethesda-Story

VOM PUCK ZUM RAUMSCHIFF

Elder Scrolls, Fallout und jede Menge Shooter: Bethesda hat in seinen 36 Jahren mehrfach Spielgeschichte geschrieben – wir nehmen euch mit auf eine turbulente Zeitreise! Von Martin Deppe

Gut, dass Christopher Weaver 1986 sein Bethesda Softworks nicht im walisischen Llanfairpwllgwyngyllgogerychwyrndrobwlantysiliogogoch gegründet hat – dann würde die Firma nämlich Llanfairpwllgwyngyllgogerychwyrndrobwlantysiliogogoch Softworks heißen. Denn der Name Bethesda Softworks stammt einfach vom ersten Firmensitz ab, in der Stadt Bethesda im US-Bundesstaat Maryland. Deswegen taucht das Städtchen auch in Fallout 3 auf.

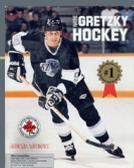
Football auf dem Bratrost

Christopher Weaver hat einen Magister des berühmten MIT in der Tasche, also des Massachusetts Institute of Technology, wo er unter anderem am Vorläufer der Virtual Reality geforscht hat. Doch seine Leidenschaft sind Videospiele. Zum Glück! Weavers Uni-Hintergrund schlägt schon beim ersten Spiel der jungen Firma durch: Oberflächlich betrachtet besteht das Football-Spiel Gridiron! aus gelben und schwarzen Kreisen, die über

ein grünes Feld mit weißen Streifen toben. Doch dahinter werkelt die erste Echtzeit-Physik-Engine der Spielegeschichte. Gridiron! erscheint auf dem Amiga und seinem Nebenbuhler Atari ST.

Electronic Arts wird auf das unspektakuläre, aber realistisch simulierte Football-Spiel aufmerksam, und Bethesda soll als Auftragsarbeit einen Nachfolger entwickeln, den EA als John Madden Football rausbringen will. Doch als Bethesda damit nach ei-

BETHESDAS MEILEN- UND STOLPERSTEINE



Wayne Gretzky Hockey

Das Eishockey-Spiel ist Bethesdas PC-Premiere und zieht mehrere Fortsetzungen nach sich.

1988



The Terminator

Der 3D-Arnie erschien von 1991 bis 1996 jährlich (das sehr grottige Terminator 2 stammt aber von Ocean).

1991



The Elder Scrolls: Arena

Bethesdas erstes Rollenspiel legt das Fundament zur Serie, die die wichtigste der Firma ist.

1994



The Elder Scrolls: Daggerfall

Das zweite Elder Scrolls ist damals das größte Rollenspiel überhaupt – dank seiner Zufallswelt.

1996



Battlespire

Bethesda versucht mehrmals, Elder Scrolls-Ableger zu etablieren, allerdings ohne größeren Erfolg.

1997

genen Angaben fertig ist, kommt das Spiel nicht in die Läden. Stattdessen veröffentlicht EA 1988 ein ganz anderes John Madden Football, und Bethesda vermutet, dass es der Konkurrent nur auf die Physik-Engine von »Gridiron! 2« abgesehen hat. Weavers reicht Klage ein und fordert 7,3 Millionen Dollar. Bis heute ist unbekannt, wie das Verfahren ausging. Bethesda sagt darauf dem Football adieu und geht aufs Eis: Wayne Gretzky Hockey ist 1988 das erste PC-Spiel des Studios, es bekommt zwei Fortsetzungen, bevor EA sich mit NHL auch hier breitmacht.

Ich komme wieder!

1990 lässt Bethesda Bethesda hinter sich und zieht rund 15 Kilometer weiter nach Rockville, hier ist bis heute das Hauptquartier des Publishers. In den nächsten Jahren verdient Bethesda mit einer Armee an Terminator-Spielen seine Bagels, begleitet von weiteren Lizenztiteln für das NES (Nintendo Entertainment System), darunter Kevin Allein zu Haus und das Puzzlespiel Where's Waldo? Die Terminator-Titel sind spielerisch Mittelmaß, aber technisch eindrucksvoll. The Terminator: Rampage zum Beispiel, das 1993 einen Monat vor Doom erscheint, ist einer der ersten Ego-Shooter, die den ganzen Bildschirm nutzen und komplett texturiert ist.

Während sich die meisten Spieler heute wohligh an Doom und Quake erinnern, ist Bethesdas Anteil am Shooter-Wettrüsten fast vergessen. Dabei war das Studio technisch durchaus auf Augenhöhe. Bereits 1995, ein Jahr vor Quake, beherrscht Terminator: Future Shock echtes 3D mit animierten Modellen. Die id-Spiele liefen zwar flotter und schrieben Geschichte, aber Bethesda gehört zur technischen Speerspitze – wovon auch die Elder-Scrolls-Reihe profitiert.

Sechs. Millionen. Quadratkilometer.

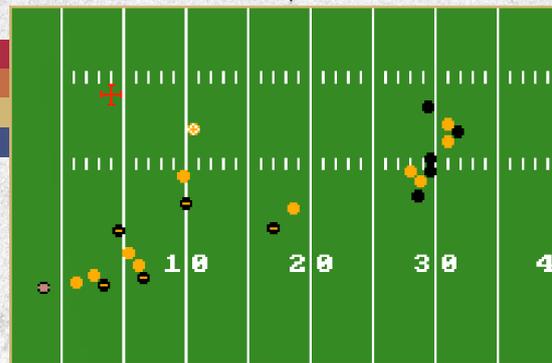
Die 3D-Erfahrungen mit seinen Terminator-Titeln packt Bethesda nämlich in ein Rollen-



Bethesda-Gründer Christopher Weaver arbeitet heute unter anderem wieder für das MIT. (Foto: eigenes Bild/MIT)

spiel, das nicht nur die Unternehmensgeschichte bis heute prägt. The Elder Scrolls: Arena setzt 1994 völlig neue Maßstäbe. Mit rund sechs Millionen Quadratkilometern Spielwelt ist es flächenmäßig bis heute das größte Spiel der Reihe, erkaufte durch prozedurale Generierung. Die ist, neben Bugs und schlechtem Balancing, aber auch der größte Kritikpunkt an Arena – vor allem die Oberwelt ist abwechslungsarm und austauschbar, logisch. Trotzdem genießt der Riesenbrocken heute Kultstatus. Als Tester der CD-Rom-Version fängt damals ein gewisser Todd Howard bei Bethesda an – er wird sich zum Mastermind der Reihe entwickeln.

1996 folgt das zweite Elder Scrolls. Daggerfall nutzt die bewährte Maussteuerung aus den Terminator-Spielen und wird dezent kleiner. Wobei »kleiner« relativ ist, denn es gibt immer noch 15.000 Dörfer und 75.000 NPCs, und es dauert 69 Stunden, um einmal quer durch die Spielwelt zu latschen (wer probiert sowas aus?). Daggerfall heimst bessere Wertungen und Verkaufszahlen ein. Um den Schwung mitzunehmen, schiebt Bethesda die Redguard und Battlispire nach, doch beide floppen. Mit Folgen für den Publisher, der jetzt kurz vor der Insolvenz steht.



Wie der Inhalt einer umgefallenen Smarties-Rolle auf einem Grillrost, nur mit weniger Farben: Die Football-Simulation Gridiron! ist Bethesdas erstes Spiel.

Retter Zenimax

Mit einem cleveren Schachzug zieht sich Bethesda-Gründer Christopher Weaver quasi an den eigenen Haaren aus dem Sumpf: Zusammen mit dem Anwalt und Geschäftsmann Robert Altman gründet er 1999 das Unternehmen Zenimax Media und packt Bethesda mit unters Dach. Der Plan: »Weg vom Tante-Emma-Laden, hin zu einer globalen Geschäftsstruktur«, wie es PR-Chef Pete Hines formuliert. Finanzstarke Unternehmer steigen mit ein, darunter Jerry Bruckheimer, Harry Sloan, Boss des Filmimperiums Metro Goldwyn Mayer sowie Robert Trump, der jüngere Bruder von Ihrwisstschon. 2001 wird Bethesda Softworks vom Entwickler-Publisher-Mix zum reinen Publisher. Eigene Entwicklungen laufen fortan bei den Bethesda Game Studios. Erster Job: Elder Scrolls 3.

2002 fliegt Christopher Weaver bei Zenimax raus, weil er auf Firmenkosten weiter am MIT unterrichtet haben soll. Es folgt ein juristisches Hickhack: Weaver verklagt Zenimax, weil er unter einem billigen Vorwand aus dem Geschäft gedrängt werden sollte, und bekommt 1,2 Millionen Dollar Abfindung zugesprochen. Zenimax geht in Berufung und wirft Weaver vor, in Firmenbüros



The Elder Scrolls: Morrowind

Das dritte Elder Scrolls punktet mit einer riesigen Welt und seinem sehr offenen Spielablauf.



Fluch der Karibik

Eine Zeitlang vertreibt Bethesda russische Spiele in den USA, darunter das gute Lizenz-Piraten-spiel.



The Elder Scrolls: Oblivion

DAS Rollenspiel 2006. Es eröffnet außerdem das DLC-Zeitalter. Stichwort Pferderüstung!



Star Trek: Legacy

Negativ-Meilenstein: Mad Doc Software bringt für Bethesda einen öden Lizenzflop auf den Schirm.



Fallout 3

Zehn Jahre nach Fallout 2 wird der Klassiker mit der Elder-Scrolls-Engine wiederbelebt. Volltreffer!

2002

2003

2006

2006

2008



Fallout 3 macht 2008 die Rollenspieler überglücklich – mit Humor, Endzeit-Atmosphäre und einem starken Kampfsystem.



The Elder Scrolls: Arena ist das erste Rollenspiel von Bethesda und führt euch 1994 bereits durch Tamriel.

eingebrochen zu sein, um E-Mails der führenden Manager zu klawen. Beide Parteien einigen sich schließlich außergerichtlich.

Mit Morrowind aus dem Sumpf

2002 geht's finanziell wieder bergauf: Der Ex-CD-Tester Todd Howard ist mittlerweile Projektleiter von Morrowind und macht einen verdammt guten Job. Zum einen technisch, denn Elder Scrolls 3 basiert auf einer Direct-3D-Engine mit beeindruckendem Detailgrad und tollen Effekten wie Regentropfen, die realistisch in Gewässern platschen. Die Spielwelt ist wesentlich kompakter als die der beiden Vorgänger. Aber dafür wird sie nicht von einem Zufallsgenerator zusammengebaut, sondern von Hand.

Im Juni 2004 unterzeichnet Bethesda einen Deal, auf dem fortan das zweite stramme Standbein des Publishers basiert: Interplay verkauft die lukrativen Rechte an Fallout 3, Fallout 4 und Fallout 5. Fallout 3 ist da zwar schon bei den Black Isle Studios in Entwicklung, doch Bethesda zieht beim Prototypen »Van Buren« den Stecker und lässt Howard ein 3D-Fallout bauen, das 2008 fertig wird. Aber zuerst ist das vierte Elder Scrolls am Start: Oblivion punktet 2006 erneut mit brillanter Grafik. Die große Neuerung ist aber die selbst entwickelte Radiant-KI. Die lässt NPCs glaubwürdiger agieren und kommt in weiteren Bethesda-Spielen zum Einsatz. Oblivion ist ein Riesenerfolg, ver-

kauft sich über 3,5 Millionen Mal, verursacht aber auch Ärger, weil es einige fragwürdige DLCs nach sich zieht, darunter die berühmte Pferderüstung für zwei Euro fuffzig.

Mittendrin statt nur von oben

Im August 2007, der Boomzeit der MMOs, heuert Bethesda Matt Firor an, den Gründer der Dark-Age-of-Camelot-Macher Mythic. Er soll das MMO-Tochterstudio Zenimax Online aufbauen – dazu später mehr. Gleichzeitig expandiert Bethesda: Bei den letzten Titeln musste das Unternehmen außerhalb der USA noch auf Publishing-Partner wie Ubisoft zurückgreifen. Doch mit dem Erfolg von Oblivion ist damit Schluss, 2008 eröffnet Bethesda seine Publishing-Dependance in London, weitere Filialen folgen.

Im selben Jahr, nach vier Jahren Entwicklungszeit, kommt Fallout 3 raus. Das irritiert anfangs viele Fans mit seiner Ego- und Schulterperspektive und dem deutlich höheren Action-Anteil. Aber aus Irritation wird Begeisterung, denn Fallout 3 ist super und heimst Traumnoten ein, gefolgt von weit über zwölf Millionen verkauften Spielen.

Let's buy id!

2009 schnappt sich Bethesda id Software – und damit die fetten Marken Doom und Quake, als Sahnehaube gibt's die begehrte idTech-Engine obendrauf. Das erste Spiel unter Bethesda-Flagge ist der Endzeit-Shoo-

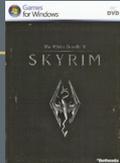
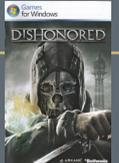
ter Rage, der 2011 zwar nicht an id-Glanzzeiten rankommt, aber durchaus Spaß macht.

2010 bekommt Fallout 3 eine Quasi-Fortsetzung von Obsidian Entertainment, dessen Team aus lauter Black-Isle-Veteranen besteht – ihr wisst schon, Van Buren und so. Fallout: New Vegas setzt auf die gleiche Technik, aber spielerisch noch einen drauf, die vielen Nebenquests sind genial erzählt.

Himmelsrand auf Höhenflug

2011 gibt's Ärger zwischen Bethesda und dem Entwickler Human Head, der eigentlich Prey 2 machen soll. Ende des Jahres werden die Arbeiten eingestellt, Bethesda wirft dem Entwickler mangelnde Qualität vor, Human Head dem Publisher unmögliche Milestone-Termine und verweigerte Zahlungen. Die Rechte gehen wieder an Bethesda. Trotzdem geht das Jahr für Bethesda super zu Ende: Im November erscheint Skyrim, und das räumt richtig ab, bis heute ist es mit weit über 30 Millionen verkauften Einheiten mit Abstand der erfolgreichste Serienteil. Federführend auch hier Todd Howard.

2012 liefern die Arkane Studios, zwei Jahre zuvor von Bethesda aufgekauft, die Immersive Sim Dishonored. Das Pariser Studio hat sich mit dem starken, aber verkaufsschwachen Dark Messiah of Might & Magic einen Namen gemacht, ihr Dishonored pfeift ebenfalls auf den Massenmarkt und bekommt 2016 einen Nachfolger.

| | | | | |
|--|---|---|--|---|
|  <p>Fallout New Vegas Obsidian Entertainment verdichtet die Spielwelt und schafft Nebenquests, die tolle Geschichten erzählen.</p> |  <p>Elder Scrolls: Skyrim Skyrim! Wenn Elder Scrolls 6 kommt, muss es in verdammt große Fußstapfen stapfen!</p> |  <p>Dishonored Massengeschmack? Brauchen wir nicht! Die Arkane Studios setzen lieber auf Immersive Sim.</p> |  <p>The Elder Scrolls Online Seit 2014 erweitert Bethesda seine tolle Online-Welt regelmäßig, jetzt mit High Isle.</p> |  <p>Wolfenstein: The New Order B. J. Blazkowicz in Bestform: Machine Games liefert einen starken Abenteuerfilm-Shooter.</p> |
| <p>2010</p> | <p>2011</p> | <p>2012</p> | <p>2014</p> | <p>2014</p> |

2014: Schlag auf Schlag

Zwei Jahre später haut das 2007 gegründete MMO-Studio Zenimax Online mit Schmackes auf die Pauke: 2014, startet The Elder Scrolls Online und begeistert sofort. Seitdem gibt es -zig Erweiterungen, und lustigerweise ist das Online-Epos auch gut solo spielbar.

Im selben Jahr kommt der Shooter Wolfenstein: The New Order raus. Der basiert zwar grob auf ids Klassiker, aber die brutal-brillante Ballerorgie stammt vom schwedischen Team Machine Games, einer neu gegründeten Zenimax-Tochter. Das neue Wolfenstein kommt so gut an, dass das Team 2017 mit The New Colossus ein Sequel liefert.

Das Survival-Horrorspiel The Evil Within vom aufgekauften Studio Tango Gameworks macht den 2014er-Triple komplett, es spielt gekonnt mit dauerknapper Munition und dauerdrohenden Mutanten. Kein Wunder, Studiochef ist schließlich Shinji Mikami, der Erfinder von Resident Evil. 2017 liefert das Studio einen noch besseren Nachfolger.

Verstrahltes Aufbauspiel und ein wiederbelebter Klassiker

2015 bringt Bethesda mit Fallout 4 die Endzeit-Fans zum Strahlen, unter anderem mit coolen Begleitern wie Schäferhund Dogmeat und Robo-Butler Codsworth, die uns auf der Suche nach unserem Kind unterstützen.

2016 haut id Software endlich einen raus: Die Texaner schaffen es mit ihrer Doom-Neuaufgabe hervorragend, die klassische, direkte Shooter-Mechanik wiederzubeleben und an den richtigen Stellen zu überarbeiten. Das neue Doom spielt sich entsprechend rasant – wer braucht schon eine Story oder irrendwelche Gründe, um Dämonen perforieren, zersägen, schreddern zu dürfen? Eben!

Cooler Beutezug, uncooler Niederschlag

Und dann kommt es 2017 doch noch: Prey! Nicht von Human Head, sondern von den Arkane Studios. Die schicken uns in eine Raumstation mit piffigen Rätseln, Maschinen und fiesen Viechern. Das Herumexperi-



Skyrim (hier in der Special Edition von 2016) setzt 2011 völlig neue Rollenspiel-Maßstäbe. Allein schon wegen der Drachenkämpfe!



Nach Wolfenstein: New Order (2014) darf Machine Games 2017 noch mal ran – mit dem brillanten The New Colossus (Bild).

mentieren mit Geschütztürmen und Physik-Fallen macht folglich enorm Laune. Was man von Fallout 76 nicht behaupten kann. Denn das zweite MMO von Zenimax haut zum Release 2018 den Fallout-Fans vor den Kopf. Zu viele Bugs und Glitches, fast keine NPCs, kaum coole Quests – eine Riesentäuschung. Hinzu kommt, dass in der teuren Collector's Edition nicht der versprochene Leinenbeutel steckt, sondern ein schnöder Nylon-Ersatz. Immerhin haben die Entwickler seitdem viel am Spiel verbessert, an die Vorgänger kommt es aber weitem nicht ran.

Neues Zuhause, neue Nachbarn

War da sonst noch was? Ach ja: Seit dem 21. September 2020 gehört Zenimax Media mit all seinen Studios zu Microsofts Xbox Game Studios, gesellt sich also zu Obsidian, inXile, Mojang, Double Fine und weiteren elf Entwicklern. Seitdem ist es ruhig geworden. Außer Erweiterungen für ESO, dem Ego-Shooter Deathloop (2021, Arkane Studios) und dem unausgegorenen Ghostwire: Tokyo (Tango Gameworks, 2022) wartet die Rollenspielerwelt auf die nächsten Paukenschläge: Starfield, Elder Scrolls 6 und Fallout 5! ★



The Evil Within

Klassischer Survival-Horror von Resident-Evil-Erfinder Shinji Mikami und Tango Gameworks.



Fallout 4

Frisch aus dem Kälteschlaf aufgetaut geht's ins Ödland rund um Boston – Siedlungsbau inklusive.



Doom

Starke Story? Pfft. Glaubwürdige Welt? Pfft. Kompromisslose Schießereien plus Kettensäge? Jaaa!



Prey

Alien-Shooter für Experimentierfreunde: Geschütztürme platzieren, Fallen legen, um die Ecke denken.



Fallout 76

Viel versprochen, wenig gehalten, einiges nachgeholt: Das MMORPG hat gerade noch die Kurve gekriegt.

2014

2015

2016

2017

2018