



Kein Stern für Starfield

SCHALLENDE OHRFEIGE

Peter feiert das Nominierungs-Desaster bei den Game Awards insgeheim. Denn Starfields Schlappe sollte Bethesda eine Warnung sein.



Peter Bathge

Peter hat für diesen Artikel mal kurz gecheckt, wie viele Starfield-Inhalte er 2023 für GameStar.de und das Magazin produziert hat. Die Antwort: 33. Als Science-Fiction-Nerd hätte er sich natürlich gewünscht, dass es 42 gewesen wären, aber was nicht ist, kann ja noch werden. Zumal der entsprechende Geburtstag inzwischen auch nicht mehr allzu weit weg ist.

Das beste Rollenspiel heißt dieses Jahr: Baldur's Gate 3. Also genau das Spiel, das ursprünglich seinen Release aus Angst vor Starfield um einen Monat nach vorn verschoben hat. Welch süße Ironie, dass bei den Game Awards im Dezember das vermeintlich übermächtige Starfield mit ansehen musste, wie andere dafür gefeiert wurden, was viele (darunter auch Presse und Bethesda selbst) im Vorfeld dem neuen Weltraumrollenspiel der Open-World-Spezialisten um Todd Howard zuschrieben.

Doch zurück ins Weltall: Starfield galt schon lange vor Release als wichtigstes Spiel 2023 (auch wir bei GameStar waren davon überzeugt). Jetzt wurde es aber bei den Nominierungen für Geoff Keighleys international beachtete Preisverleihung nur einmal bedacht, als Mitbewerber um den Titel »Bestes Rollenspiel«. Bei »Game of the Year« fehlte dagegen jede Spur von Starfield.

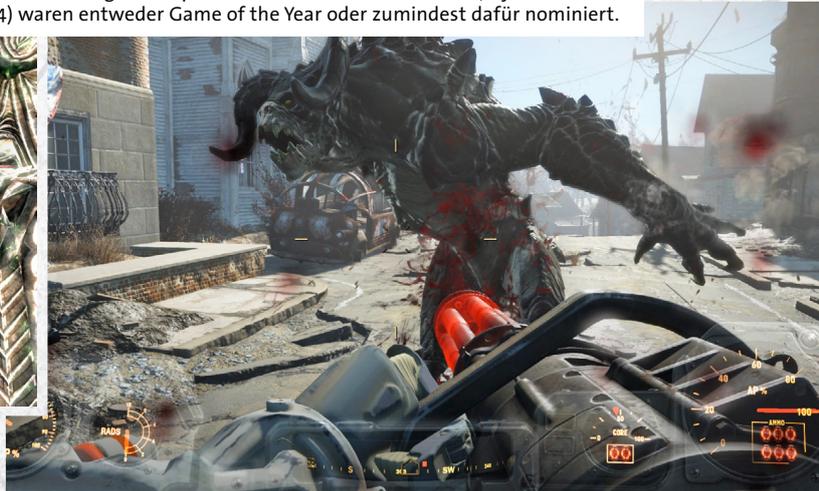
Wer mich kennt und meine Artikel zum Thema in den letzten Monaten gelesen hat, der weiß: Ich stimme dieser Einschätzung zu. Mehr noch: Ich freue mich über diese schallende Ohrfeige für Entwickler Bethesda Game Studios. Nicht aus Schadenfreude. Sondern weil ich hoffe, dass daraus etwas Gutes entsteht.

Zwischen Konsolenkriegen und Kategorien-Chaos

Die Bekanntgabe der Game-Awards-Nominierungen hat hohe Wellen geschlagen, und das nicht nur wegen ein paar Unzulänglichkeiten wie der Einordnung von Dave the Diver als Indie-Spiel (obwohl das mit Nexon einen finanzstarken Publisher hat) oder dem Fehlen einer eigenen Kategorie für Remaster und Remakes. Die US-fokussierte und damit oft sehr konsolenzentrierte Veranstaltung wird auch immer wieder als Schlachtfeld für das nächste Gefecht im Konsolenkrieg zwischen PlayStation- und Xbox-Fans genutzt. Und weil es Spider-Man 2 in die engere Auswahl zum Spiel des Jahres geschafft hat, das Xbox- und PC-exklusive Starfield aber nicht, schütteten die Sony-Fanboys mal wieder kübelweise Häme über ihre »Feinde« auf den üblichen Social-Media-Plattformen aus. Am Ende musste der Show-Organisator selbst einschreiten, um die erhitzten Gemüter zu beruhigen, wobei er es vermied, Starfield namentlich zu nennen. »Es gab 2023 so viele großartige Spiele«, schrieb Keighley bei X (ehemals Twitter). »Ich wünschte, wir könnten die Rhetorik überwinden, dass ein Spiel, das in einer Kategorie nicht nominiert



Die letzten zwei großen Spiele von Bethesda Game Studios (Skyrim und Fallout 4) waren entweder Game of the Year oder zumindest dafür nominiert.



ist, unwürdig oder schlecht ist. Es hat es in einem hart umkämpften Jahr einfach nicht in die engere Auswahl geschafft. Selbst wenn ein Spiel nicht nominiert wurde, war es vielleicht auf Platz 6 oder 7 bei der Abstimmung.« Guter Punkt, Geoff, natürlich wissen wir nicht, wie die Liste der GOTY-Kandidaten weitergeht, die Game Awards haben lediglich die sechs ersten Plätze im Vorfeld öffentlich gemacht:

- Alan Wake 2
- Baldur's Gate 3
- Marvel's Spider-Man 2
- Resident Evil 4
- Super Mario Bros. Wonder
- The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom

Ein Unterschied zu vorherigen Preisverleihungen ist dennoch auffällig, wenn wir uns die letzten Bethesda-Spiele (mit Ausnahme von Fallout 76) anschauen. The Elder Scrolls 5: Skyrim räumte 2011 bei den Spike Video Game Awards (ebenfalls von Geoff Keighley moderiert) groß als Game of the Year ab. Und bei den Game Awards 2015 scheiterte Fallout 4 in der gleichen Kategorie nur am Ausnahmespiel The Witcher 3. Die ewigen Streitereien um die vermeintlich beste Konsole interessieren mich in diesem Zusammenhang nicht, die finde ich schon seit Jahrzehnten allem voran ermüdend. Was ich aber spannend finde: Wie Bethesda mit der Schlappe für Starfield umgeht.

Finanziell stimmt's

Zum Launch im September wurde das Spiel noch von vielen als klarer GOTY-Kandidat gehandelt, manch ein Journalist sprach gar überschwänglich von der besten Open World aller Zeiten (wir bei

GameStar gehörten nicht dazu). Es folgten Erfolgsmeldungen wie die über zehn Millionen Spieler, außerdem hat der Launch wohl für einen größeren Anstieg bei neuen Game-Pass-Abos gesorgt als jedes andere Spiel in Microsofts Portfolio. Ihr seht: Die wirtschaftlichen Zahlen stimmen, auch wenn zuletzt etwa die Steam-Reviews zu Starfield deutlich abgesackt sind. Bei aller Kritik kann man also mit einiger Berechtigung davon ausgehen, dass bei Bethesda Game Studios, dem Publisher und Publisher-Eigner Microsoft gute Stimmung herrscht: Der Launch von Starfield war ein Erfolg, also auch in Zukunft weiter so!

Jetzt die richtigen Schlüsse ziehen

Genau das darf aber gerade nicht passieren, wie ich allein schon beim Blick auf das langsame Update-Tempo finde. Dass bei so einer prestigeträchtigen Show wie den Game Awards Starfield nur bei den Rollenspielen erwähnt wird, spricht zum einen für die allgemein hohe Qualität der Releases in diesem Jahr, da hat Geoff Keighley ganz recht. Es sollte zum anderen aber auch Bethesda Game Studios und Todd Howard eine Lehre sein: Starfield hat mehr Kritik eingefahren als jedes andere Spiel der Entwickler. Selbst Fallout 76 hat inzwischen bessere User-Reviews auf Steam als der jüngste Weltraum-Trip.

Ich hoffe, dass die Nichtberücksichtigung in der Kategorie Game of the Year dazu beiträgt, dass all diese teils berechtigte Kritik nicht mehr auf taube Ohren fällt. Dass am Ende nicht der mit harten Bandagen geführte Kampf zwischen Xbox- und PlayStation-Fanboys im Gedächtnis hängen bleibt, sondern die Erkenntnis, dass Starfield einfach nicht gut genug war. Ich hoffe auch, dass Bethesda Game Studios für sein nächstes Projekt (Hallo, The Elder Scrolls 6!) tatsächlich grundsätzliche Änderungen des Entwicklungsprozesses in Betracht zieht und seit Jahren bestehende oder mit Starfield eingeführte Probleme endlich angeht. Denn eines ist klar: Auch wenn die Verkaufszahlen und Game-Pass-Abos im Moment stimmen mögen – ein ramponierter Ruf wie jetzt durch Starfield macht sich spätestens beim nächsten Projekt des gleichen Entwicklers negativ bemerkbar. In Skepsis vor Release, in schwindenden Vorbestellzahlen, in wenig schmeichelhaften Vergleichen. Als Fan von Bethedas Open Worlds hoffe ich, dass der Game-Awards-Fauxpas eine rechtzeitige Warnung darstellt und die Studioverantwortlichen ihre Lehren daraus ziehen. Sonst geht es dabei am Ende um viel mehr als nur um eine fehlende Trophäe in der Vitrine. ★



Die Weite des Starfield-Universums wird von manchen gefeiert (siehe Magazinteil), viele empfinden sie aber hauptsächlich als leer.