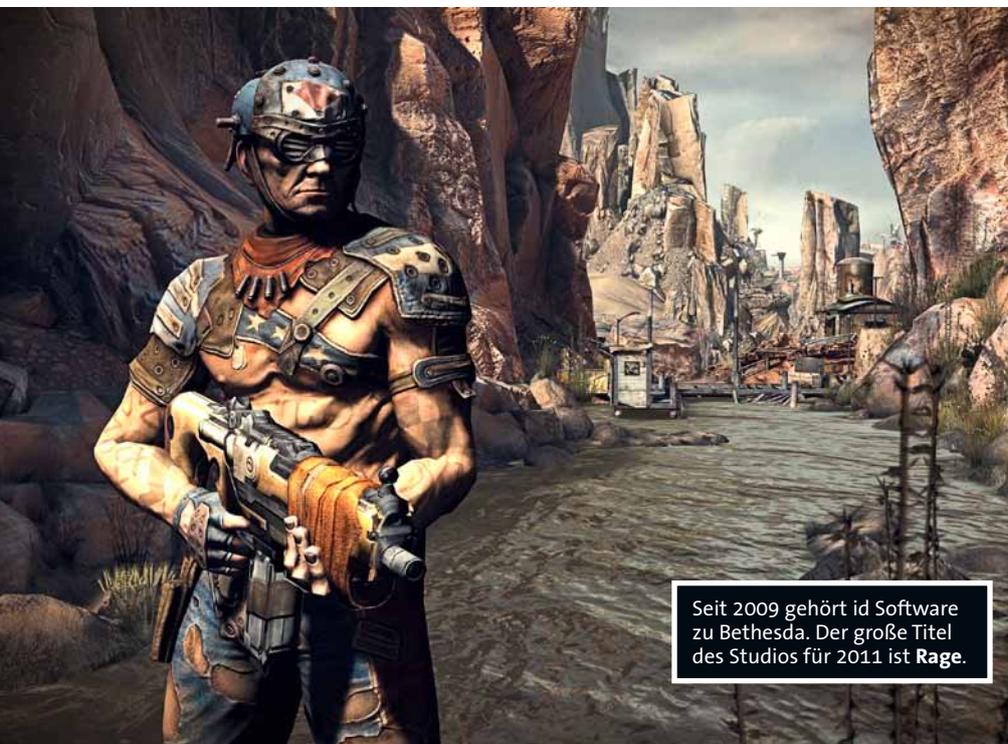


# Platz da, hier kommt Bethesda

Lange Jahre kannte man Bethesda Softworks nur für die Spiele-Serie The Elder Scrolls. Seit kurzem pumpt sich das Unternehmen zum Top-Publisher auf, auf einmal gehören ihm Edel-Studios wie die Doom-Erfinder id Software. Was wächst hier heran: Branchenriese oder Riesenblase? Von Christian Schmidt



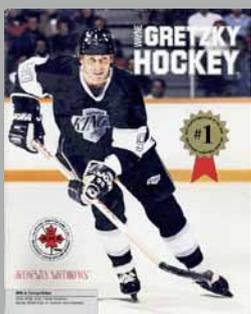
Seit 2009 gehört id Software zu Bethesda. Der große Titel des Studios für 2011 ist **Rage**.

**D**as Jahr 2009 wird für die Spielebranche nicht unbedingt als glorreiches in Erinnerung bleiben. In den Nachwehen der Weltwirtschaftskrise entließen US-Branchengrößen wie Electronic Arts, Microsoft und Activision Blizzard mehrere Tausend Mitarbeitern, mindestens ein Dutzend Studios wurden geschlossen, der amerikanische Spielmarkt schrumpfte um 8 Prozent. Zumindest eine Firma dürfte dagegen auf 2009 äußerst wohlwollend zurückblicken: Zenimax. Das Unternehmen kaufte im Juni jenes Jahres überraschend id Software, eines der prestigeträchtigsten US-Entwicklungsstudios. Der Coup ließ die Branche aufhorchen. Denn hinter Zenimax steckt ein alter Bekannter: die Spielefirma Bethesda Softworks. Die expandierte gerade in einem Maße, mit dem wenige gerechnet hatten.

Lange Zeit galt Bethesda Softworks als eher unauffälliger Mittelständler, als Gemischtwarenladen ohne Profil. 1986 gründete Christopher Weaver die Firma in Bethesda,

## Bethedas Meilensteine

1988



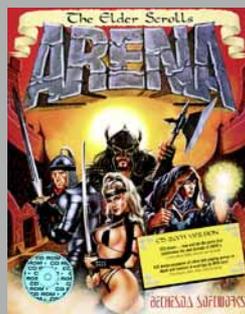
**Wayne Gretzky Hockey**  
Das Eishockey-Spiel ist Bethedas Erstlingswerk, das mehrere Fortsetzungen nach sich zieht.

1991



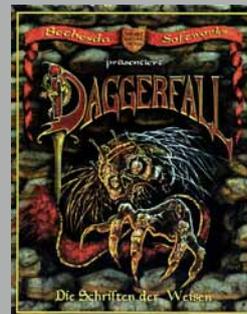
**The Terminator**  
Bethedas drittes Spiel leitet eine Reihe von Terminator-Titeln ein, erstmals mit 3D-Grafik.

1994



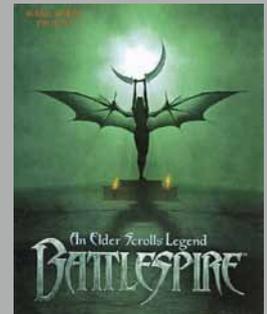
**Elder Scrolls: Arena**  
Bethedas erstes Rollenspiel bildet den Auftakt zu der Serie, die bis heute die wichtigste der Firma ist.

1996



**Elder Scrolls: Daggerfall**  
Dank zufallsgenerierter Welt ist das zweite Elder Scrolls das größte Rollenspiel seiner Zeit.

1997



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

einer Kleinstadt im Speckgürtel der US-Hauptstadt Washington. Schon 1990 zog Weavers Team zehn Kilometer weiter nach Rockwell, der Firmenname Bethesda blieb. Das Studio produzierte zunächst Eishockey-Spiele, Premierentitel war 1988 das erfolgreiche **Wayne Gretzky Hockey**. 1990 sicherte sich Bethesda die Lizenz zum ersten **Terminator**-Film (das grottige offizielle Spiel zu **Terminator 2** kam 1991 vom Konkurrenten Ocean), und feuerte von 1991 bis 1996 jährlich einen Titel auf den Markt. Die waren nicht immer ausgegoren, aber technisch eindrucksvoll. Über die historische Strahlkraft der Ur-Shooter **Doom** und **Quake** wird gern vergessen, dass damals weit mehr Entwickler als nur id Software beim 3D-Wettrennen mitmischten, und gerade Bethesda lief lange Zeit auf Augenhöhe: Schon das erste **Terminator**-Spiel simulierte eine große 3D-Welt aus der Ich-Perspektive, im **Doom**-Jahr 1993 war **Terminator Rampage** ein voll texturierter Ego-Shooter, bereits ein Jahr vor **Quake** konnte **Terminator: Future Shock** echtes 3D mit animierten Modellen. Die id-Spiele liefen flüssiger und machten Geschichte, Bethesda blieb der Ruf, zur technischen Speerspitze zu gehören. Der hielt bis in die jüngere Zeit. 2002 nutzte das Rollenspiel **Morrowind** als erster Top-Titel die damals epochemachenden Shader-Effekte von DirectX 8, 2006 beeindruckte der Nachfolger **Oblivion** mit der Detailfülle der Naturdarstellung und enormer Weitsicht.

## Bethesda war 3D-Avantgarde, technische Speerspitze.

Nach dem Ende der **Terminator**-Reihe lebte Bethesda mehr als ein Jahrzehnt lang im Wesentlichen von einer einzigen Marke: **The Elder Scrolls**. Deren erste Episode, **Arena**, erschien 1994, von da an folgten in unregelmäßigen Abständen Fortsetzungen und Ableger. Abseits der Kernserie gelang Bethesda vieles nur mäßig, die Firma mühte sich, wei-



**Elder Scrolls: Oblivion** von 2006 ist bis heute Bethedas erfolgreichstes Spiel. Die Grafik setzte damals Maßstäbe.

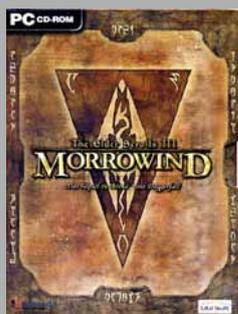
tere Standbeine zu finden. Bethesda vertrieb russische Spiele in den USA, produzierte Bowling-Simulationen und Drag-Racing-Titel, 2006 fuhr man die sowieso schon schwer angeschlagene **Star Trek**-Lizenz mit dem Flop-Hattrick **Encounters** (Playstation 2), **Tactical Assault** (Nintendo DS, PSP) und **Legacy** (PC) vollends gegen die Wand.

Dabei gab es seit geraumer Zeit den Plan, Bethesda auf ein solides Fundament zu stellen und zu wachsen, und zwar in großem Maßstab. Schon 1999 hatte Christopher Weaver gemeinsam mit dem Ex-Anwalt Robert A. Altman eine Firmenhülle für Bethesda gegründet, ein Mutterhaus mit dem Kunstnamen Zenimax. Das Bethesda Game Studio sollte darin nur noch eine von mehreren Abteilungen sein, man suchte neue Geschäftsfelder. »Wir wollten weg vom Tante-Emma-Laden hin zu einer globalen Geschäftsstruktur«, sagt Bethesda-PR-Chef Pete Hines, »weg vom PC-Fokus hin zu Konsolentwicklung.« 2002 schied der Gründungsvater Weaver aus, Altman übernahm das Ruder.

Es dauerte bis Oktober 2007, bis das passierte, was als Initialzündung für das rapide Wachstum der folgenden Jahre gelten darf: Bethesda nahm auf einen Schlag sehr viel Geld auf, 300 Millionen Dollar Risikokapital. Im Verwaltungsrat saßen auf einmal Mediengrößen wie der Kino-Blockbuster-König Jerry Bruckheimer neben den Chefs des Fernsehsenders CBS und des Filmstudios Metro-Goldwyn-Mayer. Zu den Investoren zählte das deutsche Medienhaus ProSieben-Sat1, dem bis heute 7,9 Prozent von Zenimax gehören. Das Geld brauchten die Amerikaner zunächst für eine strategische Investition, den Aufbau eines MMO-Studios.

In der Folge schaltete Zenimax von internem Wachstum um auf Zukauf. Ab jetzt pumpte man Masse. Im Juni 2009 kaufte Zenimax id Software. Wieviel das Studio gekostet hat, blieb unveröffentlicht, aber zwei Wochen nach dem Deal nahm Zenimax 105 Millionen Dollar neue Kredite auf. Im Sommer 2010 schluckte Zenimax in nur vier Monaten drei weitere Studios. Zuvor hatte die Firma Büros in Deutschland und Frankreich er-

2002



### Elder Scrolls: Morrowind

Riesige Spielwelt und sehr offener Spielablauf machen Teil 3 der Serie zum Favoriten vieler Fans.

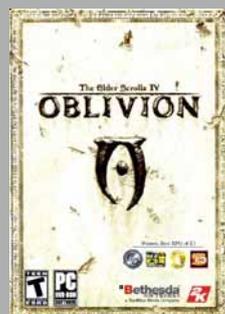
2003



### Fluch der Karibik

Eine Zeitlang vertreibt Bethesda russische Spiele in den USA, auch das (gute) Piratenspiel.

2006



### Elder Scrolls: Oblivion

Das vierte Elder Scrolls ist das erfolgreichste Rollenspiel 2006 und zündete das DLC-Zeitalter.

2006



### Star Trek: Legacy

Ein Riesenflop: Bethesda lässt von Mad Doc Software ein fades Lizenzspiel bauen.

2008



### Fallout 3

Auf Basis der Elder Scrolls-Engine belebt Bethesda den Rollenspiel-Klassiker neu.

öffnet, im September folgte eine Dependence in den Niederlanden. Schon 2008 waren Zweigstellen in London und Tokio entstanden. Nach den Einkäufen war wieder Kapitalzuschuss nötig: noch mal 150 Millionen. Eine so konzertierte Expansion, zumal in schweren Zeiten, hatte die Branche lange nicht erlebt. Kein Wunder, dass zwischenzeitlich Gerüchte kursierten, Bethesda wolle sich auch noch Valve samt der Verkaufsplattform Steam einverleiben. Dazu kam es nicht, aber auch so verdreifachte sich Bethesdas Entwicklungsportfolio in nur drei Jahren. Zum Konzern gehören inzwischen:

- **Bethesda Game Studios:** Das hausinterne Entwicklerteam ist immer noch das Kronjuwel des Unternehmens, es zeichnet verantwortlich für die Hits **Elder Scrolls: Oblivion** und **Fallout 3**. **Oblivion** hat allein in Deutschland über alle Plattformen hinweg bis heute über eine halbe Million Stück verkauft, weltweit sind es nach Schätzung der Marktbeobachtungs-Webseite vgchartz.com mehr als 5,5 Millionen. Das Studio wird von Todd Howard geleitet.
- **id Software:** Das ruhmreiche Studio bringt nicht nur wertvolle Marken wie **Doom** und **Quake** in die Hochzeit ein, sondern vor allem 3D-Technologie. Die idTech-Engine des Programmiergenies John Carmack war früher von anderen Firmen lizenzierbar, mittlerweile ist sie dem offenen Markt entzogen. Nur noch Zenimax-Töchter haben Zugriff darauf.
- **Zenimax Online:** In der Boom-Zeit der Online-Rollenspiele hatte Bethesda Matt Firor engagiert, den Gründer der **Dark Age of Camelot**-Macher Mythic, um ein MMO-Tochterstudio hochzuziehen. Das war im August 2007. Über das seitdem entstehende Projekt weiß man nur, dass es die gleiche Grafiktechnologie verwendet wie



- **MachineGames:** Das 2009 in Schweden gegründete Team besteht aus ehemaligen Mitarbeitern von Starbreeze (**Chronicles of Riddick**), im November 2010 schlüpfte es als bislang letzter Zukauf unter Zenimax' Fittiche. Es arbeitet auf Basis der **Rage**-Engine idTech 5 an einem Actionspiel.

Daneben unterhält Zenimax Publishing-Kooperationen mit unabhängigen Studios wie Obsidian (**Fallout: New Vegas**), inXile (**Hunted**), Human Head (**Prey**) und Splash Damage (**Brink**). All das zusammen ergibt einen respektablen Produktkatalog. Die Zeiten des Ramsches sollen endgültig vorbei sein. Nachdem Bethesda 2009 letzte Altlasten wie den Konsolen-Shooter **Wet** und das dumpfe Elitekämpfer-Geballer **Rogue Warrior** veröffentlicht hat, heißt die Devise seitdem: vier Blockbuster pro Jahr. »Das ist die einzige Art von Titel, die uns interessiert«, gab Zenimax' Asien-Geschäftsführer Tetsu Takahashi anlässlich der Übernahme von Tango Softworks zu Protokoll: Spiele, die »zig Millionen Dollar« kosten. 2011 sind das **The Elder Scrolls: Skyrim**, id Softwares **Rage**, der Multiplayer-Shooter **Brink** und das Fantasy-Actionspiel **Hunted**. Für 2012 stehen **Doom 4** und das ungenannte Arkane-Spiel schon fest. Zudem gehören Bethesda seit 2009 die Rechte am Ego-Shooter **Prey**, der Entwickler Human Head arbeitet seit Jahren an einem Nachfolger. Der wurde gerade für 2012 bestätigt. Und dann ist da ja noch das MMO-Team: Ob die Gerüchte um ein **Elder Scrolls**-MMO wahr sind, könnte sich 2012 erweisen.

Trotz allem Wachstum steht Bethesda längst nicht auf Augenhöhe mit Electronic Arts oder Activision Blizzard, die jährlich mehr als ein Dutzend Top-Titel veröffentlichen und in zukunftssträchtigen Geschäftsfeldern wie Casual-, Social- und Mobile-Spielen schon jetzt Hunderte Millionen Dollar umsetzen. Allerdings: Bethesdas Hunger ist nicht zwangsläufig gestillt. »Wir reden weiterhin mit Entwicklern, bei denen wir an einer Zusammenarbeit interessiert

sind«, sagt Pete Hines, »manchmal führt das dazu, dass wir als Publisher mit dem Studio kooperieren, manchmal führt es dazu, dass wir es kaufen.« Während der Koloss Electronic Arts einen Börsenwert von rund vier Milliarden Dollar hat, wurde das vergleichsweise winzige Zenimax schon 2007 auf 1,2 Milliarden geschätzt, inzwischen dürfte es deutlich mehr sein. Dass es darüber nur Schätzwerte gibt, zeigt einen der Vorteile von Zenimax gegenüber den Branchengrößen: Die Firma ist nicht an der Börse notiert, sondern in privater Hand. Entsprechend stark entzieht sich das Management dem Einblick von außen, entsprechend souverän kann es aber auch agieren. »Wir müssen keine Spiele auf den Markt prügeln, damit sie noch in ein bestimmtes Geschäftsquartal fallen«, freut sich Hines.

Viele Entwickler schätzen das. Allen voran id Software und Tango Softworks, die nicht in erster Linie wegen eines dicken Schecks unter das Dach von Bethesda gezogen sind. »Wir haben 2009 mit allen großen Firmen gesprochen«, erzählt der id-Mann Tim Willits. Die Entscheidung für Bethesda fiel, »weil sie ein Privatunternehmen sind, so wie wir. Wir haben die gleichen Denkmuster.« »Als wir mit Bethesda die Gespräche aufnahmen, haben sie gerade **Fallout 3** veröffentlicht«, erinnert sich Willits' Kollege John Carmack, »wir konnten mitverfolgen, wie sie das Spiel rund um die Welt auf den Markt gebracht haben. Sie haben das durchgezogen, was sie versprochen hatten. Sie haben einen alten Titel zu neuem Leben erweckt, im großen Stil.« Carmack war beeindruckt. Ein Jahr nach der Übernahme sitzen im Gebäude von id Software im ersten Stock 70 Menschen an **Rage**, im Erdgeschoss arbeiten weitere 70 Mann an **Doom 4**, demnächst soll ein drittes Team dazukommen. Früher, als unabhängige Firma, hätte man sich eine solche Parallelentwicklung nie leisten können, sagt Willits. Mit Bethesda im Rücken ist das Geld dafür da. Willits lacht. 2009 war ein gutes Jahr. **CS**

## Woran arbeitet Bethesdas MMO-Studio seit vier Jahren?

Biowares **Star Wars: The Old Republic**. Heftig spekuliert wird über das Szenario, zumal Zenimax die Website **elderscrolls-online.com** gekauft hat.

- **Vir2L Studios:** Zenimax' Ableger für Handy- und Browser-Spiele hieß ehemals Mud Duck, existiert seit 2002 und hat bislang nichts Herausragendes produziert.
- **Arkane Studios:** Der Pariser Entwickler mit Zweigstelle in Texas gehört seit August 2010 zu Zenimax. Die Franzosen gelten seit **Dark Messiah of Might & Magic** (2006) als künstlerisch exzellent, schrammten aber entlang der Existenznot. Sie sitzen an einem Geheimprojekt.
- **Tango Softworks:** Tango wurde erst letztes Jahr in Tokio gegründet, aber nicht von irgendwem: An ihrer Spitze steht Shinji Mikami, der Erfinder von **Resident Evil**. Seit Oktober 2010 gehört Tango zu Zenimax.