



Für 7,5 Milliarden Dollar

# MICROSOFT KAUFT BETHESDA

Entwickler und Publisher Bethesda sowie dessen Mutterfirma Zenimax gehören seit dem 21. September 2020 fest zu Microsoft. Laut Berichten aus der Branche hat Microsoft das Studio hinter Skyrim, Fallout 4 oder dem neuen Doom für insgesamt 7,5 Milliarden US-Dollar gekauft.

Beide Seiten haben natürlich Statements zur Übernahme veröffentlicht. Bei Bethesda kam sowohl Vizepräsident Pete Hines zu Wort als auch Game Director Todd Howard. Hines begründet die Entscheidung mit der Möglichkeit, bessere Spiele für die Fans zu entwickeln. An Bethesda selbst solle sich vorerst aber nichts ändern. Microsoft CEO Satya Nadella lobt auf der anderen Seite das unglaubliche Portfolio von Bethesda und betont, dass abwechslungsreiche und vor allem qualitativ hochwertige Spiele für den Game Pass von immenser Bedeutung seien.

## Was heißt das für euch?

Das klingt alles hochtrabend und nach PR-Gesäusle, deshalb dröseln wir für euch mal die konkreten Vorteile auf, die ihr von dem Kauf haben könntet:

- Bethesda-Spiele im Game Pass: Mit nahezu hundertprozentiger Sicherheit wandert jedes Bethesda-Spiel in den Microsoft Game Pass. Dort könnt ihr dann für die monatliche Abogebühr Wolfenstein, The Elder Scrolls, Fallout und Co. nach Belieben zocken. Nochmal im Klartext: Ihr werdet The Elder Scrolls 6 also (erst in ein paar Jahren vermutlich) zum Release für zehn Euro spielen können. Sogar für nur einen Euro, sollte Microsoft bis dahin noch an seiner Probeaktion festhalten.
- Fallout: New Vegas 2 könnte passieren: Obsidian und Bethesda gehören nach Jahren wieder zur selben Familie. Einem Nachfolger zum beliebten Fallout: New Vegas steht also theoretisch nichts mehr im Weg. Obsidian kokettiert sogar via Twitter mit der Idee.
- Kein The Elder Scrolls 6 für PS5? In der Ankündigung feiert Todd Howard die neue Engine-Technologie von The Elder Scrolls 6 und Starfield als den größten technischen Sprung seit Oblivion. Alles für Xbox Series X. Zwischen den Zeilen



Der Vaultboy arbeitet in Zukunft unter dem Microsoft-Banner.



Eine Fortsetzung des SciFi-Action-Rollenspiel-Shooters Prey fänden wir klasse. Bitte finanzieren, Microsoft!



Für Fans eine wichtige Frage: Was passiert mit dem Weltraumspiel Starfield, von dem es bislang nur einen Trailer gibt?

## Dickes Paket

Und was genau gehört jetzt alles zu Microsoft? Diese acht Studios sind ab sofort First-Party-Entwickler für die Xbox Game Studios und damit vermutlich im Game Pass drin:

- Bethesda Games Studios (Skyrim, Fallout 4, Starfield, etc.)
- Arkane (Prey, Dishonored-Serie, Deathloop)
- id Software (Doom, Quake, Rage, etc.)
- Machine Games (Wolfenstein-Reihe seit 2014)
- Roundhouse (vorher Human Head; Rune 2, Brink, Prey 2006)
- Tango Gameworks (The Evil Within, Ghostwire Tokyo)
- ZeniMax Online Studios (ESO, z.T. Fallout 76)
- Alpha Dog Games (Monstrosity Rampage)

könnte man herauslesen, dass die PlayStation 5 damit für Bethesda erst mal aus dem Rennen wäre.

- Doch die PS5 ist nicht tot: Deathloop, Ghostwire, Doom Eternal und The Elder Scrolls Online sind für PS5 bereits bestätigt, Deathloop und Ghostwire sind sogar zeitlich exklusiv! Es dürfte also noch ein Weilchen dauern, bis Microsoft Bethedas Verbindungen zur Konkurrenz durchtrennt. Zumal das finanziell vielleicht kein so schlauer Zug wäre, schließlich verdient Microsoft dann auch bei jedem verkauften PS5-Spiel von Bethesda ordentlich mit.

## Monopol für Microsoft?

Diese Ankündigung kam im September zwar sehr überraschend, war aber durchaus smart terminiert. Am 22. September starteten nämlich die Vorbestellungen für die Xbox Series X – und Microsoft zückte hier eines der dicksten Exklusiv-Argumente für die nächste Konsolengeneration quasi als Punktlandung. Für Rollenspielfans wird der Game Pass zu einem der lukrativsten Angebote auf dem Markt. Alle Elder-Scrolls-Teile, alle Fallouts, alle Obsidian-Rollenspiele – das sind durchaus Hausnummern.

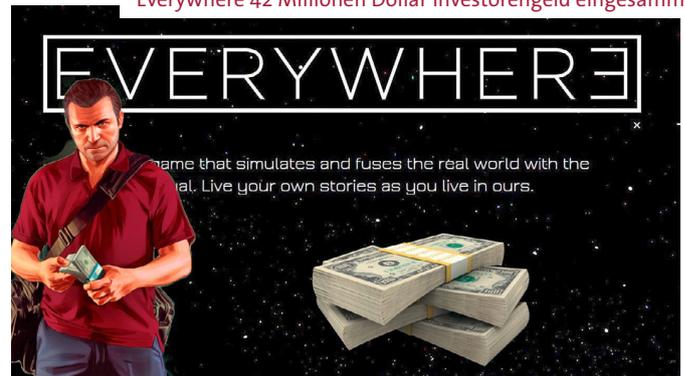
Microsoft verfolgt hier eine mittelfristige Siegesstrategie: das Netflix für Gamer aufzubauen. Mit allen hauseigenen Studios, außerdem Paradox und nun Bethesda wächst das Portfolio von Jahr zu Jahr. Auch EA Play ist mittlerweile Teil des Angebots. Somit bekommt ihr für die monatliche Abogebühr alle Spiele von drei großen Publishern. Diablo-Erfinder David Brevik beobachtet diese Entwicklung durchaus mit Sorge und zieht den Vergleich zu Disneys Vormachtstellung im Film- und Kinosegment. Er warnt via Twitter davor, dass sich Microsoft mit dem Game Pass über kurz oder lang eine für den Markt ungesunde Vormachtstellung aufbauen könnte. Das klingt durchaus plausibel, doch kurzfristig werden wir als Spieler gehörig von der Übernahme profitieren.

# 42 MILLIONEN DOLLAR FÜR GTA-KONKURRENT

Everywhere will der GTA-Serie Konkurrenz machen und hat jetzt auch das nötige Kleingeld erhalten, um die Produktion anzukurbeln. Mehr als 40 Millionen US-Dollar, die von chinesischen und US-amerikanischen Investoren bereitgestellt wurden, fließen in das Projekt des ehemaligen Rockstar-North-Präsidenten Leslie Benzies. Die britische Zeitung The Telegraph berichtet, dass unter den Investoren auch das führende chinesische Internetunternehmen Netease vertreten sei. Der Gigant beteiligte sich schon in der Vergangenheit an Videospielen und ist ein enger Partner von Activision Blizzard. Die wenigen Informationen zu Everywhere deuten auf ein futuristisches Open-World-Spiel hin, das sich viele Gemeinsamkeiten mit Grand Theft Auto teilt. Everywhere soll mehr Freiheiten erlauben als vergleichbare Titel. Man wolle dem Spieler die Möglichkeit geben, seine eigenen Fantasien auszuleben, anstelle vorgeschriebener Geschichten nachzuerleben. Everywhere basiert auf der Lumberyard-Engine von Amazon, die auch bei der ambitionierten Weltraumsimulation Star Citizen zum Einsatz kommt. Dabei ist die Vorgeschichte von Everywhere durchaus spannend: Im Jahr 2016 hat sich der ehemalige Rockstar-North-Präsident Leslie Benzies nach über 15 Jahren aus dem Unternehmen verabschiedet. Er war zuvor maßgeblich an der Produktion von Grand Theft Auto 5 beteiligt und genehmigte sich nach der Fertigstellung einen längeren Sonderurlaub – aus dem er aber nie zurückkam. Benzies entschloss sich während des Sabbatjahres, Rockstar Games den Rücken zu kehren. Was anfangs noch nach einer einvernehmlichen Entscheidung aussah, entpuppte sich kurze Zeit später als massiver Rechtsstreit auf der

Führungsebene. Der Vorwurf: Die Houser-Brüder (mit denen er sich die Leitung des Unternehmens teilte) sowie die Mutterfirma Take Two hätten ihn systematisch aus dem Unternehmen gedrängt. Bereits während des Streits im Jahr 2018 gründete Benzies das neue Entwicklerstudio Build A Rocket Boy. Unter den 130 Mitarbeitern finden sich auch viele ehemalige Rockstar-Angestellte wie Colin Entwistle (GTA-5-Programmierer) und Felipe Busquets (Cinematic & Development Director). Das neue Unternehmen von Benzies hat Studios in Edinburgh, Budapest und Los Angeles. Alle sind nun an dem neuen Projekt Everywhere beteiligt. Wann das Spiel erscheinen wird, ist nicht bekannt.

Der Ex-Rockstar-Mann Leslie Benzies hat für sein neues Projekt Everywhere 42 Millionen Dollar Investorengeld eingesammelt.



## Untold Tales

### »KEIN BUSINESS-BULLSHIT!«

Ehemalige Mitarbeiter von Techland haben im polnischen Warschau den neuen Indie-Publisher Untold Tales gegründet. CEO Maciej Laczny, der zuvor als Produzent von Dying Light und Call of Juarez gearbeitet hatte, erklärte per Pressemitteilung mit kräftiger Wortwahl die Ziele des neuen Unternehmens. Man wolle eine geringe Anzahl an handverlesenen Spielen vertreiben, die starke Einzelspielergeschichten erzählen. Untold Tales will »Schluss mit dem Mist« machen, den Entwickler und Spieler mitmachen müssten. Es gebe keine »verzerrten Publishing-Verträge, verworrenen Forderungen und vage Kommunikation und Mitteilungen an die Spieler«. Außerdem sollen die Entwickler ihre Rechte und Entscheidungshoheit behalten dürfen: »Die Entwickler müssen verstehen, dass wir die Rechte an ihrer Marke nicht wollen. Wir wollen keine Gewinnanteile, bei denen sie am Ende verarscht werden. Und wir werden von ihnen niemals erwarten, dass sie etwas veröffentlichen, das noch nicht fertig ist und einfach nur den Ruf ihres Studios ruiniert.« Als eines der ersten Spiele vertreibt Untold Tales The Hongkong Massacre für Nintendo Switch, PC-Titel sind für die Zukunft geplant.

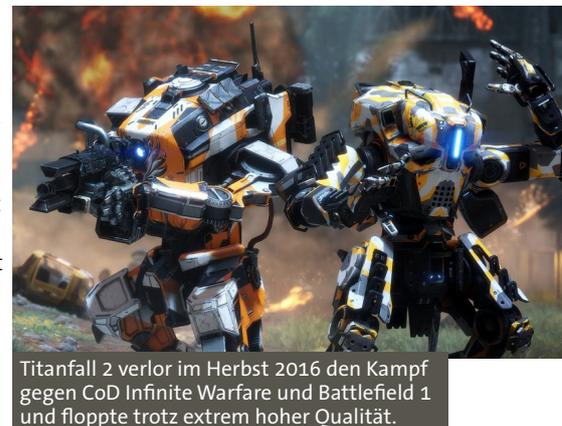


Untold Tales sagt unfairen Publishing-Geschäftspraktiken den Kampf an.

## Titanfall 3

### VERFRÜHTE MECHS?

Kommt Titanfall 3 nun doch schon früher als erwartet? Nachdem Entwickler Respawn einem Sequel zugunsten von Apex Legends vorerst eine Absage erteilt hatte, kommen jetzt neue Gerüchte auf. Laut zwei Insidern der Szene ist Titanfall 3 nun doch aktiv in Entwicklung. Ein Hinweis stammt von TheNeon\_Beast auf Twitter. Dahinter verbirgt sich der brasilianische Apex-Legends-Youtuber Jogando com Winchester, der bereits früher mit Leaks und Insiderinfos richtig lag. Übereinstimmenden Medienberichten von Dextero und Gamerant zufolge tweetete Jogando com Winchester »Titanfall 3 is for real« und gab an, dass aktuell mehrere Quellen gleichzeitig davon erfahren hätten. Bekräftigt wurden die Gerüchte von Biast12 auf Twitter, einem bekannten Dataminer im Umfeld von Apex Legends. Dass ein neuer Teil der beliebten Multiplayer-Shooter-Serie mit den großen Mechs kommen sollte, ist bekannt. Doch dann kamen andere Projekte: Star Wars Jedi: Fallen Order und Apex Legends hatten für Respawn Entertainment Vorrang, weshalb es 2019 hieß, Titanfall 3 sei »nicht in Entwicklung«. Stattdessen sollte eigentlich noch 2019 ein Spin-off der Reihe veröffentlicht werden, 2020 schien das Projekt dann aber wieder vergessen. Der Status von Titanfall 3 ist derweil unklar, das Studio betonte aber immer wieder, dass die Priorität bei Apex Legends liege. Gut möglich also, dass Titanfall 3 zwar in Arbeit ist, aber noch in einer frühen Phase steckt.



Titanfall 2 verlor im Herbst 2016 den Kampf gegen CoD Infinite Warfare und Battlefield 1 und floppte trotz extrem hoher Qualität.