

Microsoft kauft Activision Blizzard

EIN FLUCH

Aus Überraschung und Freude über neue Game-Pass-Spiele wurde Sorge: Elena analysiert, warum Microsofts Activision-Deal zum großen Problem für Spieler werden kann.



Elena Schulz

Elena durchpflügt die Spielelandschaft gerne nach kleinen, unbekannten Perlen. Der Game Pass mit seinem riesigen Angebot kommt ihr deshalb sehr gelegen – das Gaming-Netflix bietet schon jetzt ein unglaublich großes Arsenal an Rollenspielen, Strategie, Shootern, Adventures und mehr. Mit EA Play, den Bethesda-Spielen und bald auch Activisions Katalog kommen immer neue Highlights dazu. Allerdings macht ihr das scheinbare Spieleschlaraffenland auch Angst.



Als erste Reaktion auf den Activision-Kauf entfuhr mir ein eloquentes »WTF?«, und so ging es wahrscheinlich den meisten. Wer dachte, die Bethesda-Übernahme für 7,5 Milliarden US-Dollar sei ein großes Ding gewesen, verschluckte sich wahrscheinlich an seinem Kaffee. Für gewaltige 68,7 Milliarden US-Dollar hat Microsoft Activision Blizzard gekauft. Zum Vergleich: Disney hat für Star Wars gerade einmal vier Milliarden gezahlt. In der gleichen Preiskategorie wie Activision Blizzard bewegt sich dafür der Kauf von Fox, bei dem die Micky-Maus-Firma 71,4 Milliarden US-Dollar springen ließ, um sich Marken wie X-Men, Deadpool, Avatar, Alien oder auch Die Simpsons zu sichern. Sind die

wirklich so viel wichtiger als Star Wars oder Marvel, das mit ebenfalls vier Milliarden auch eher ein Schnäppchen war? Tatsächlich sind die großen Franchises ziemlich sicher zweitrangig. Denn eigentlich geht es bei so großen Deals vor allem um Macht und Einfluss. Und genau das könnte auch für uns Spieler zum Problem werden, wenn Microsoft sich mit dem Game Pass ein Monopol in der Gaming-Welt erschafft.

Wachsen, bis die Kasse klingelt

Wo beim Streamen von Serien und Filme Disney Plus, Amazon Prime und so weiter Netflix noch Konkurrenz machen wollen

XBOX + ACTIVISION | BLIZZARD | King

Welche Activision-Marken im Game Pass landen, ist noch nicht raus. Man bemüht sich aber, möglichst viele ins Abo zu packen.

TREYARCH
RAVEN
HIGHMOON
SEENOX
SLUDGE HAMMER GAMES
INFINITY WARD
DEMONWARE
TOYS&BOB

und das Angebot auffächern, kommt beim Spielen nichts an den Game Pass von Microsoft ran. EA Play wurde in seiner Basisvariante bereits geschluckt, und Ubisoft Plus bietet im Vergleich einen mickrigen Katalog, der sich nur dann lohnt, wenn man Far Cry, Assassin's Creed und Co. besonders gern hat. Zehn Euro monatlich für Microsofts PC Pass (oder zwölf für die Ultimate-Variante) sind fast unverschämte günstig für die stetig weiter wachsende Bibliothek. Ich bin direkt am Release-Tag plötzlich nur noch einen Klick von neuen Blockbustern wie Age of Empires 4 oder Forza Horizon 5 entfernt und kann mich zwischendurch in der gut sortierten Auswahl drumherum austoben. Dass solche Monopolstellungen einen Haken haben, weiß aber jeder, der schon mal beim Monopoly-Abend auf sämtlichen Straßen blechen musste. Weil der Game Pass alle anderen ausspuckt, hat Microsoft das Sagen. Der Konzern bestimmt, welche Spiele in seinem Service landen und was ich dafür zahle. In der ersten Phase setzt Microsoft noch alles daran, möglichst viele Nutzer in ihr Abo zu locken. Der Konzern aus Redmond kauft neue Studios oder Spiele ein und buhlt mit einem Schnäppchenpreis und Schnupperangeboten um Aufmerksamkeit. Mit Xbox All Access bekommt man für einen monatlichen Betrag sogar Game Pass und Konsole in einem. All das zahlt sich aus: Aktuell verzeichnet das Abo über 25 Millionen Kunden, also nochmal mehr als die letztes Jahr gemeldeten 18 Millionen. Aber so wird es nicht ewig weitergehen.

Wer nicht mitmacht, verliert

In Phase zwei geht es dann darum, dieses Wachstum besser zu monetarisieren. Sind genug Fische im Netz, kann Microsoft den monatlichen Preis nach und nach hochschrauben, wie Netflix es schon vorgemacht hat. Die meisten Spieler werden zähneknirschend zahlen, weil das Abspringen so weh tut: Wer keinen Game Pass hat, verliert den Zugriff auf Spiele und blecht zwischen 60 und 80 Euro für das nächste Elder Scrolls. Game-Passler hingegen bekommen in Zukunft vielleicht Vorabzugriff auf neue Maps in Call of Duty, besondere Bonusinhalte oder sparen sich die zusätzlichen Abokosten für World of Warcraft.

Dass man für so einen Katalog tiefer in die Tasche greift, erscheint außerdem fair. Investieren wir mehr, wird sich unsere Spielerealität aber immer mehr in Richtung Game Pass verschieben. Das könnte der Sargnagel für kleine Überraschungshits wie Stardew Valley oder Loop Hero sein. Passen die für Microsoft nicht ins Portfolio, finden sie nicht im Abo statt und verschwinden damit schlicht vom Radar ganz vieler Spieler. Es wird also noch viel härter und riskanter für Indie-Entwickler, ihr Spiel einfach so bei Steam und Co. zu veröffentlichen und dort auf einen Erfolg zu hoffen. Beim Abo bleibt das große Geld für die Entwickler vielleicht aus, aber eben auch die komplette Katastrophe. Wer auf Nummer sicher gehen will, legt sein Spiel ganz auf den Game Pass aus, was wieder andere Hürden und Ärgernisse für uns Spieler zur Folge haben kann.

Man zahlt weiter, nur eben woanders

Denn auch die Aufmerksamkeit im Service selbst ist hart umkämpft – das nächste Spiel wartet ohne Aufpreis einen Klick entfernt. Also müssen die Entwickler alles daran setzen, uns zu locken und zu halten. Ein guter Anfang wird noch wichtiger, aber genauso Live-Service-Mechaniken, Skins oder Lootboxen. Zu-



Spielen wir demnächst World of Warcraft, ohne separate monatliche Abgebühren zahlen zu müssen?

nächst schienen Abos wie ein Hoffnungsschimmer am Horizont der Gaming-Zukunft, um genau das zu verhindern. Denn auch Singleplayer-Spiele wie ein Star Wars Jedi: Fallen Order werden plötzlich wieder attraktiv, weil Spieler für sie ins Abo eintreten, um dann vielleicht langfristig dabeizubleiben. Statt einmalig 60 Euro zahlen sie dann monatlich weiter. Aber einen möglicherweise hohen Gewinn ersetzt eben, was die Entwickler mit Microsoft vorab ausgehandelt haben. Wer darüber hinaus noch Geld verdienen will, muss in die Trickkiste greifen. Wir könnten in Zukunft aggressivere In-Game-Shops erleben oder zig ausgelagerte DLCs, die Game-Pass-Kunden zusätzlich kaufen müssen, damit sich die Spiele langfristig lohnen. Oder wir zahlen wie bei Disney Plus einen Aufpreis für Blockbuster, besondere Versionen, Early-Access-Zugänge, Boni und mehr.

Die düstere Zukunft rückt näher

Am meisten beunruhigt mich aber, wie wenig der Kauf wirklich mit Gaming und Spielen zu tun hat. Denn eigentlich geht es vor allem um uns und darum, eine möglichst große Rolle in unserem Leben zu spielen. Was Microsoft wirklich will, ist, da präsent zu sein, wo unser Alltag inzwischen größtenteils stattfindet: im Internet und vor einem Bildschirm. Im Investoren-Call fanden Diablo oder Call of Duty kaum Erwähnung. Alles drehte sich um ein Meta-Universum, das die Konsumenten verbindet. Unabhängig von Plattform, Spielertyp oder Franchise sollen sich gewaltige Communitys bilden, die sich perfekt monetarisieren lassen, weil sie quasi die hauseigenen Spiele in jedem Augenblick atmen, egal ob vor dem Rechner, auf dem Fernseher von der Couch aus oder auf dem Smartphone.

Es wäre naiv zu glauben, dass Geld nicht immer das Ziel war. Aber was mir Angst macht, ist, wie sich große Firmen über ein Gefühl von Gemeinschaft und persönlichen Erfolg in unser Leben schleichen, um Informationen zu sammeln und an uns zu verdienen, während sie gleichzeitig beinahe schon über dem Gesetz stehen. So kann sich Uber beispielsweise offenbar selbst über staatliche Regeln hinwegsetzen, knickt aber ein, wenn Apple als Tech-Gigant Druck macht. Diesen wollte das Fahrunternehmen vorher hintergehen, indem sie individuelle iPhones nachverfolgten, obwohl der App Store genau das untersagte. Mich erinnert das schmerzhaft an ein Genre, das ich eigentlich über alles liebe, dennoch möchte ich nie in ihm leben: Cyberpunk, eine Zukunft, in der alle Macht bei wenigen großen Firmen liegt. So weit sind wir längst noch nicht, und plattformübergreifendes Spielen für alle klingt wirklich nach einem Traum. Aber wir müssen aufpassen, dass er nicht klammheimlich direkt vor unseren Augen zu einem Albtraum wird. ★