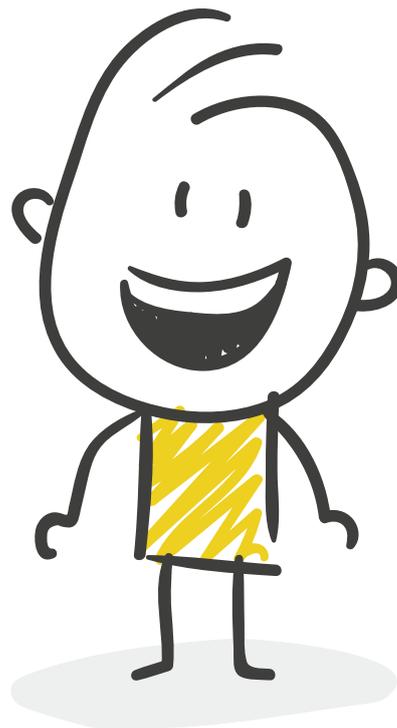


## Microsoft kauft Activision Blizzard

# EIN SEGEN

**Diablo, WoW, Call of Duty: Die neue Microsoft-Herrschaft ist eine Riesenchance für beliebte Serien. Denn der Neustart bringt zahlreiche Vorteile mit sich, findet Peter.**



### Peter Bathge

Peter ist jetzt in einem Alter, in dem er Aktienkurse zuweilen spannender findet als Spielspaßkurven. Mit 15 Jahren Erfahrung im Job hat er schon so einige Firmenübernahmen von der Seitenlinie aus beobachtet. Die wahn-sinnigen 68,7 Milliarden Dollar Kaufpreis für Activision Blizzard sind aber auch für Peter eine völlig neue Größenordnung. Doch wer sich eingehender damit beschäftigt, der dürfte feststellen, dass diese Transaktion das Potenzial hat, die Spielebranche besser zu machen.

Die Mühlen des Kapitalismus mahlen langsam. Beispiel gefällig? Der Kauf von Bethesda-Mutter Zenimax durch Microsoft im Jahr 2020 hat sich bis heute nur in Details ausgewirkt. Ja, es gibt Fallout und Skyrim im Game Pass. Ja, The Elder Scrolls 6 wird eventuell vielleicht ganz bestimmt nicht für PlayStation-Konsolen erscheinen – aber 16 Monate später existieren die beiden Publisher doch immer noch weitgehend autonom. Activision Blizzard wird einen ähnlich schleichenden Prozess durchlaufen. Mit dem Abschluss der Übernahme wird frühestens 2023 gerechnet und auch dann nur, wenn die Kartellbehörden keinen Einspruch erheben. Aber Microsoft als neuer Activision-

Blizzard-Eigner könnte insbesondere Blizzard und seinen Marken Diablo, Warcraft und Starcraft neuen Auftrieb verleihen. Auch Call of Duty dürfte langfristig von dem Wechsel in der Führungsebene profitieren. Ganz davon abgesehen, dass es den Mitarbeitern von Activision Blizzard unter der neuen Ägide grundsätzlich besser gehen dürfte als bislang. Und was ist mit uns PC-Spielern? Für uns hätte es nicht besser laufen können.

### Mehr Zeit, mehr Freiheit

Bobby Kotick ist wohl eine der umstrittensten Figuren der Videospielbranche, erst recht nach den skandalösen Enthüllungen

Blizzard produzierte Hits wie Overwatch 2 nicht schnell genug, das sorgte für Spannungen mit der Activision-Führung.



Die Führungsriege der Microsoft'schen Gaming-Abteilung ist deutlich diverser als in anderen Publisher-Häusern.



Phil Spencer  
He/Him  
CEO, Microsoft Gaming



Ashley McKissick  
She/Her  
CVP, Experiences Development



Cynthia Per-Lee  
She/Her  
CVP, Human Resources



Dave McCarthy  
He/Him  
CVP, Xbox Product Services



Haiyan Zhang  
She/Her  
Chief of Staff



Jerret West  
He/Him  
CVP, Gaming Marketing



Kareem Choudhry  
He/Him  
CVP, Gaming Cloud



Kari Perez  
She/Her  
GM, Gaming Communications



Linda Norman  
She/Her  
VP, Gaming Legal



Lori Wright  
She/Her  
CVP, Gaming Business Development



Matt Booby  
He/Him  
CVP, Xbox Game Studios



Sarah Bond  
She/Her  
CVP, Gaming Ecosystem Organization



Tim Stuart  
He/Him  
VP, Gaming Finance

von 2021. Als CEO von Activision Blizzard steht Kotick wie kaum ein zweiter Publisher-Chef für maximales Profitstreben und grenzenlose Ambitionen, geliebt von Investoren, gehasst von Spielern. Seine Idee, dass es für Videospiele längst nicht mehr reicht, nur Millionenumsätze zu machen, sondern Milliarden, übertrug Kotick nach der Übernahme von Blizzard Entertainment auf die Spiele der Diablo-Macher. Das Studio, das einst bekannt dafür war, sich für seine Projekte so viel Zeit zu nehmen wie möglich und vor allem nötig, musste plötzlich Rechenschaft darüber ablegen, warum es nicht jährlich Hits wie Overwatch rausfeuerte.

Nun könnte man meinen, durch die Übernahme würde Blizzard nur einen Herren gegen den anderen austauschen. Doch gerade Microsoft hat in jüngster Vergangenheit gezeigt, dass das Unternehmen nur zu gern bereit ist, neu akquirierten Studios viel Freiheit zu lassen. Brian Fargo von Inxile Entertainment darf hier als Beispiel dienen: Eigentlich sollte Wasteland 3 das letzte große kommerzielle Spiel des mit The Bard's Tale und Fallout bekannten Designers werden. Doch nach der Microsoft-Übernahme entschied sich Fargo dafür, seinen Ruhestand zu verschieben: Die finanzielle Sicherheit als Microsoft-Substudio erlaubte es Inxile, wesentlich mehr Zeit in den Feinschliff von Wasteland 3 zu stecken, als es sonst möglich gewesen wäre. Und es ist auch nachvollziehbar: Natürlich ist Microsoft daran gelegen, dass die Studios und Marken, die sich das Unternehmen zur Verstärkung von Game Pass und der Xbox-Plattform ins Boot holt, weiter gedeihen und gute Produkte abliefern.

Die jüngste Vergangenheit hat gezeigt, dass der Xbox-Konzern dabei eine möglichst breite Schicht an Spielern ansprechen will und dafür auch in Spiele investiert, die nicht das Potenzial haben, »billion dollar franchises« zu werden. Wie anders könnte man sich die Wiederbelebung von Age of Empires 4 und des Microsoft Flight Simulator erklären? Allein diese zwei PC-zentrierten, In-Game-Shop-losen Spiele zeigen, dass Microsoft ein Interesse daran hat, Spieler nicht nur wie auspressbare Zitronen zu sehen. Obwohl finanziell durchaus erfolgreich, liegt bei solchen Projekten merklich der Fokus darauf, die Marke zu stärken, Spieler zu begeistern und den Game Pass als zentrales Erfolgskonzept von Microsofts Gaming-Sparte aufzuwerten.

### Zurück zu alter Größe?

Elena hat Recht, wenn sie davor warnt, was durch den Zusammenschluss zwischen Microsoft und Activision Blizzard alles Negative passieren könnte. Aber ich sehe das Ganze aus der Perspektive der Spieler folgendermaßen: Ein Blizzard mit gemindertem Activision-Einfluss könnte unter Microsoft wieder aufblühen. Befreit von finanziellen Fesseln und dem internen Erfolgsdruck (Blizzard war im Activision-Konzern anonymen Aussagen zufolge so etwas wie das unproduktive Stiefkind, das mit den Einnahmen von Call of Duty querfinanziert werden musste), könnten sich die Macher von so beliebten Serien wie Starcraft und Warcraft endlich wieder darauf konzentrieren, ihre Spiele bis zur Perfektion zu treiben. Mit neuer Führung könnte ein neuer Wind durch Azeroth wehen: Das brachliegende World of Warcraft wäre ein ideales MMO-Flaggschiff für den Game Pass und dürfte von Microsofts Führungsebene mit besonderer Aufmerksamkeit bedacht werden. Wenn die neuen Eigentümer schlau sind, werden sie alles daran setzen, dass eine der größ-

ten Marken des PCs wieder gedeiht. Auch die Wiederbelebung alter Serien scheint nicht abwegig.

### Weg von alten Fehlern!

Weniger witzig, aber hoffentlich umso heilsamer muss Microsofts Umgang mit den Problemen von Activision Blizzard jenseits brachliegender Spielemarken und im Jahrestakt ausgespuckter Call-of-Duty-Teile werden. Auch wenn Microsoft zweifellos nicht frei von Tadel ist, so hat der Konzern doch bewiesen, dass man willens ist, auch länger zurückliegende Anschuldigungen zu überprüfen. Dass sich Vorfälle wie die Beispiele von Sexismus und Schikane bei Blizzard Entertainment, deren Aufklärung Kotick offenbar bewusst erschwert hat, in einer ähnlichen Größenordnung bei Microsoft ereignen könnten, scheint schwer vorstellbar. Zumindest in seiner Außenwirkung gibt Microsoft nämlich ein weitaus besseres Bild ab als Activision Blizzard. Die Microsoft-Führungsriege lebt Diversität vor, und Themen wie Accessibility hat Microsoft in den vergangenen Jahren ganz oben auf die Firmenagenda gesetzt. Frauen wie Shannon Loftis, die Chefin bei Age-of-Empires-Verwalter World's Edge, spielen hier eine zentrale Rolle.

### Es wird besser, aber das dauert

Letztendlich wird es noch lange dauern, bis wir die tatsächlichen Konsequenzen zu sehen bekommen. Denn vorerst ändert sich im Verhältnis zwischen Microsoft und Activision Blizzard überraschend wenig. Selbst Bobby Kotick wird uns Spielern noch eine Weile erhalten bleiben, bevor er mit einer hohen Abfindung im Aktenköfferchen seinen Stuhl räumt. Bis dahin darf er sich sogar über unangebrachte Lobeshymnen seitens eines Microsoft-Chefs freuen. Arbeitnehmer werden weiterhin für die Rechte der von ihnen vertretenden Activision-Blizzard-Mitarbeiter eintreten, und der Kampf um die Gründung von Gewerkschaften wird auch unter dem neuen Besitzer andauern. Diesmal jedoch hoffentlich mit dem Unterschied, dass ihre Kritik und Bedenken auf offenere Ohren als zuletzt treffen werden. Call of Duty wird derweil noch eine ganze Weile im bekannten Rhythmus erscheinen und Blizzard Entertainment Overwatch 2 weiter auf die lange Bank schieben. Aber der Grundstein für positive Veränderungen ist gelegt, da bin ich mir sicher. Allein für uns Spieler wird sich in den nächsten Jahren durch den Kaufvertrag zwischen Microsoft und Activision Blizzard eine Menge zum Positiven ändern. Und wenn es nur die simple Freude ist, im Game Pass Dutzende neue Spiele begrüßen zu können, die es bislang nur im Battle.net-Launcher gab. Aber selbst das wird ein Weilchen dauern. Denn die Mühlen mahlen langsam. ★