

## Übernahmegerüchte

## KAUFT DISNEY EA?

Es geistern Gerüchte durchs Netz, dass Disney angeblich Electronic Arts kaufen will. Sie gehen auf einen Bloomberg-Artikel zurück, in dem solch ein hypothetischer Deal auch tatsächlich erwähnt wird. Aber das heißt noch lange nicht, dass das wirklich passiert. Darum geht's: Der gigantische Disney-Konzern steckt in der Krise. Außer »Avatar 2: The Way of Water« sind alle Filme in der jüngeren Vergangenheit gefloppt, und auch der Streaming-Dienst Disney+ macht Verluste. Richten sollte es die Rückkehr des CEOs Bob Iger, der extra aus dem Ruhestand zurückgekommen war, um das Unternehmen auf die Erfolgsspur zurückzuführen. Allerdings mit wenig Erfolg, denn bei Disney kracht und ruckelt es an so vielen Stellen, dass auch der neue/alte Chef große Schwierigkeiten hat, das Unternehmen aus der Krise zu führen. Dann machte er sich auch noch in einem Interview unbeliebt, weil er die Forderungen der streikenden Autoren als »unrealistisch« bezeichnete (während er selbst das 400-fache verdient: 78.000 US-Dollar am Tag). Im Rahmen diverser



Disney liebäugelt offenbar mit dem Kauf von Electronic Arts. (Bild aus Disney Dreamlight Valley)

Rettungsmaßnahmen kommt es nun zu allerlei Ideen, wie gespart oder mehr verdient werden könnte. Einnahmen könnten zum Beispiel mit Videospielen generiert werden, wenn sich Disney zu einem eigenen Publisher oder Entwickler mausert, statt nur wie bisher die Lizenzen zu vergeben. Eigene Studios besaß Disney bereits, schloss sie aber 2016. Wenn es nach den hochrangigen Mitarbeitern des Disney-CEOs geht, soll der eine Transformation zum Gaming-Giganten anpeilen. Zum Beispiel dadurch, ein Unternehmen wie Electronic Arts zu übernehmen. Jedenfalls schreibt Bloomberg, dass es Bestrebungen gebe. Aber Iger sei bisher nicht gewillt, dem nachzugeben. Aktuell geht es Disney zudem finanziell nicht so gut, dass derartige Übernahmen realistisch wirken. Zusammen mit anderweitigen Verkäufen könnte ein Umbau zum Videospieleunternehmen aber natürlich stattfinden, in welcher Form auch immer.

## Zukunft der Branche

SHAWN LAYDEN  
WARNT VOR ZUKUNFT

32 Jahre lang gehörte Shawn Layden zu Sony, über lange Zeit verantwortete er Teile von Sony Entertainment, also der Videospielebranche des globalen Tech-Unternehmens. Inzwischen hat er seine Position beim Unternehmen aufgegeben, doch die Spieleindustrie und ihre Entwicklung behält der Veteran weiterhin im Blick. Erst kürzlich äußerte Layden vermehrt seine Bedenken, was die Zukunft von Videospielen angeht, und sprach einige große Warnungen aus, die sich um drohende Konsolidierung, mangelnde Kreativität und steigende Entwicklungskosten drehen. Der erste Teil seiner Warnung erfolgte bereits vor einigen Wochen, als Layden gemeinsam mit Christopher Dring von GamesIndustry.biz während eines Investitionsgipfels auf der Bühne sprach. Hier warnte Layden vor dem Einfluss industriefremder Großunternehmen wie Amazon, Google, Apple oder Netflix, die er als die »Barbaren vor den Toren« bezeichnete. Kürzlich vertiefte Layden das Gesagte im Lan Parties Podcast (via Kotaku). Hier kam er auf die Preisgestaltung von Spielen zu sprechen und wie absurd es in seinen Augen sei, dass Produktionskosten explodieren, der Preis für die Spiele aber relativ stabil bleiben muss. Das habe zur Folge, dass große Unternehmen die Risiken minimieren und sich auf Nachfolger oder Hollywood-Franchises stützen. Die Konsolidierung durch den Ankauf kleinerer Studios von großen Unternehmen wie Microsoft, Sony, Embracer oder Take-Two würde die Kreativität noch weiter einschränken. Layden sagte später, dass es ihn Sorge, wenn aus hunderten Entwicklerstimmen irgendwann nur noch wenige Dutzend werden. Es sei dadurch nicht zu verhindern, dass man einige Stimmen verliere. Zudem bereitet ihm der Mangel an neuen Genres Sorgen.



Ex-Sony-Mann Shawn Layden ist um die Spieleindustrie besorgt.



In Counter-Strike 2 nimmt es Valves Anti-Cheat gerade etwas zu genau.

## Counter-Strike 2

ZU SCHNELL?  
RAUSWURF!

Es gibt schon wieder einen neuen Weg in Counter-Strike 2 gebannt zu werden, ohne überhaupt zu cheaten. Vor einigen Wochen sorgte ein Problem mit AMDs Grafiktreibern für gesperrte Accounts. Dieses Mal reichen extrem hohe DPI-Einstellungen an der Maus und ein bestimmtes Verhalten im Spiel aus, um einen Bann zu bekommen. Valves Anti-Cheat-Tool (kurz VAC) ist anscheinend auf Kriegsfuß mit zu hohen DPI-Einstellungen an der Maus. Wenn Spieler in rasender Geschwindigkeit das Fadenkreuz bewegen, dabei um sich schießen und noch andere Spieler treffen, wird dieses Verhalten als Cheaten fehlinterpretiert. In der Regel nutzen Spieler DPI-Werte von 400 bis 1.600. Um den Bann zu riskieren, müssen diese Werte fünfstellig sein. Falls ihr euch nun fragt, ob es Spieler gibt, die mit so hohen DPI-Werten spielen, dass der eigene Puls das Fadenkreuz bewegt: Sie sind vermutlich die Ausnahme, verdienen aber dennoch keinen Bann. Allerdings wechseln einige Spieler in der Aufwärmphase auf eine schnellere Mauseinstellung, um das Handgelenk zu lockern.

Football Manager 2024: In der türkischen Süper Lig wurden viele Spielerwerte unfair manipuliert.



## Football Manager 2024

# BETRUGSSKANDAL

Der Football Manager von Sports Interactive gilt eigentlich als ein eher unaufgeregtes Spiel. Klar, auf dem Platz gibt's hier nervenaufreibende Duelle – aber das gehört nun mal zum Fußball dazu. Was leider auch regelmäßig dazu gehört, sind Betrügereien, und jetzt müssen sich auch die Spieler des Football Manager 2024 mit Manipulation herumschlagen. Offenbar haben einige Datenforscher, die für die türkische Süper Lig verantwortlich sind, fies getrickst und ihre Lieblingsspieler viel besser bewertet, als sie es eigentlich verdient hätten. Deren Werte werden zum Großteil von freiwilligen Helfern festgelegt und anschließend von den Entwicklern ins Spiel eingepflegt. Sports Interactive gibt hier nur grobe Grenzen für die Gesamtstärke eines Clubs vor, damit die Datenbank das reale Leben so gut wie möglich widerspiegelt. Bei den über 30 Spielerattributen haben die Scouts aber freie Hand. Einige Beispiele: Beim Stürmer Mauro Icardi von Galatasaray Istanbul wurden für einen Angreifer unwichtige Werte heruntergedreht, dafür sind die wichtigen Stürmerwerte wie Abschluss und Nervenstärke besser als bei echten Weltstars wie Messi und Mbappé. Ähnlich getunte Werte findet man bei vielen weiteren Stürmern, etwa Vincent Aboubakar von Besiktas Istanbul. Aber auch im Mittelfeld wurde geschummelt: Amir Hadziahmetovic von Besiktas Istanbul ist in der Realität ein grundsolider Mittelfeldspieler. Im FM24 ist er nun ein Spielmacher von internationaler Klasse, mit überragenden Pässen und herausragender Spielübersicht. Wie Entwickler Sports Interactive mit dem Vorfall umgeht, ist bis jetzt nicht bekannt. Womöglich werden die Spielerwerte zum Release am 6. November 2023 noch einmal angepasst. Spätestens zum Winter-Update, in dem die Spieler noch einmal neu bewertet werden, dürfte mit Besserung zu rechnen sein.

## Wyrdsong

# MIT BETHESDA-VETERAN

Bethesda verzeichnet wie auch andere große Entwicklerstudios und Publisher immer wieder Abgänge erfahrener Mitarbeiter: So entstehen gerade etwa mit The Axis Unseen und The Wayward Realms zwei große Open-World-Spiele, an denen Fallout- und Elder-Scrolls-Veteranen beteiligt sind. Auch das Entwicklerstudio hinter dem mysteriösen Rollenspiel Wyrdsong beschäftigt zahlreiche Entwickler, die zuvor bei den Bethesda Game Studios waren, und kann jetzt einen besonders hochkarätigen Neuzugang feiern. Dabei handelt es sich um Will Shen,

der zuletzt als Quest Designer an der Geschichte von Starfield mitschrieb. In seinen fast zwölf Jahren bei Bethesda war er an der Entwicklung von Fallout 3, Skyrim, Fallout 4 und Fallout 76 beteiligt. Als Lead Designer arbeitete er außerdem an der Fallout-4-Erweiterung Far Harbor, die wir im Test auch für ihre außerordentlich spannende Geschichte lobten. Bei den Entwicklern von Wyrdsong wird Shen nicht nur mit anderen ehemaligen Bethesda-Leuten wie dem Studiochef Jeff Gardiner zusammenarbeiten. Das Team setzt sich auch aus Veteranen von

Obsidian, Bioware und anderen namhaften Studios zusammen. Allzu viele konkrete Fakten zu Wyrdsong sind noch nicht bekannt: Es handelt sich um ein Open-World-Rollenspiel, das 2022 mit einem ersten, recht kurzen Teaser angekündigt wurde. Das Abenteuer spielt im mittelalterlichen Portugal, setzt aber auch auf Fantasy-Elemente und soll eine Geschichte um den Ritterorden der Templer erzählen. Einen Release-Termin und Infos zu den Plattformen, auf denen Wyrdsong veröffentlicht werden soll, gibt es noch nicht.



Es geht in den Limbo, dementsprechend andersartig schaut es im zweiten DLC zu Atomic Heart aus.

## Atomic Heart

# IRRES ADDON

Nein, keine Sorge, ihr seid hier richtig, in dieser News geht es um Atomic Heart. Doch der zweite DLC, der noch keinen öffentlich bekannten Titel hat, führt euch in den Limbo – Kenner von Atomic Heart wissen Bescheid, den anderen wollen wir hier nichts vom Ende des Shooters spoilern. Verraten können wir aber: Das Besondere an dem Ort, wo der DLC sich laut den Entwicklern ausschließlich abspielen soll, ist seine Surrealität. Dort gelten nämlich gänzlich andere (Natur-)Gesetze, was zu einem abgedrehten und schwer berechenbaren Spielablauf führen soll. Euch erwarten ungewöhnliche Mechaniken und einzigartige Waffen, mit denen ihr abgedrehte Feinde bekämpft. Was es genau mit den fliegenden Donuts auf dem Bild auf sich hat, können wir beim besten Willen nicht sagen.



Bislang gibt es von Wyrdsong nur Artworks, aber keine Screenshots.