



FEEDBACK

Aufstieg und Fall von Embracer

Die typische Geschichte des Überfliegers, der alles irgendwie anders macht als alle anderen und damit Erfolg hat. Wirkt bisschen, als würde die Hype-Blase langsam etwas dünn werden. Dennoch: Ich fände es sehr schade, wenn der breite Support von AA- und Indie-Spielen irgendwann verebben würde. Was das anbelangt, leistet die Gruppe einen Dienst an der Gamerschaft.

BlackyRay

Videospiele sind da wie Filme: im stetigen Spannungsfeld von künstlerischer Freiheit und der Gewinnerwartung der Investoren gefangen. Der Spagat, ein künstlerisch wertvolles und finanziell lukratives Werk zu schaffen, gelingt in beiden Fällen nur selten. Dummerweise brauchen Produktionen heute mehr denn je ein solides finanzielles Fundament – und wäre ich Investor, würde ich natürlich auch wollen, dass ich am Ende einen Gewinn erziele, auch wenn darunter der künstlerische Anspruch leidet. Also, okay, ich persönlich würde ein gutes Spiel dem Gewinn bevorzugen, aber darum bin ich halt auch kein Investor. Übrigens: Wirklich unerschön, dass das saudi-arabische Regime mit drinhängt im Fall von Embracer ...

Chabneruk

Die ganzen alten Marken, die Embracer sich einkaufte, lagen ja nicht aus Spaß brach, sondern weil die kaum Geld brachten, obwohl sie von einigen geliebt werden.

Husky666

Der Unity-Skandal

Ja, das Vertrauen ist verspielt. Auch bei mir. Ich entwickle seit mehreren Jahren privat an einem Unity-Spiel und hatte bereits mit dem Gedanken gespielt, für das nächste Projekt auf die Unreal Engine umzusteigen bzw. parallel damit zu arbeiten. Diese Entscheidung hat mir Unity nun abgenommen. Ich kann verstehen, dass Unity Geld braucht, und würde auch zahlen, wenn es verhältnismäßig

und einfach geregelt wäre. Klar, wahrscheinlich werden viele Indie-Entwickler mit ihren Titeln gar nicht so erfolgreich werden, damit sie zahlen müssen. Das Absurde ist einfach, dass Unity jedem Entwickler ein Damoklesschwert über den Kopf hängt und sagt: »Werd bloß nicht erfolgreich! Sonst zählen wir die Installationen!« Ganz ehrlich, so will doch keiner arbeiten. Das macht doch gar keinen Spaß.

bomfrit

»Doch auch wenn der ursprüngliche, bizarre Plan des von John Riccitiello (früher Electronic Arts) geführten Unternehmens ...« Früher EA? Und schon wundert mich nichts mehr.

Stabsarzt

Es ist nicht verboten, als Unternehmen Geld zu verdienen und auch sein Geschäftsmodell anzupassen. Dafür hat man diesen CEO auch geholt. Nur kann man das partnerschaftlich und transparent machen oder mit dem Holzhammer, mit Blick auf die Banken. Letzteres kann schnell nach hinten losgehen. Vor allem, wenn man einseitig und plötzlich seine Geschäftsbedingungen ändert, was den finanziellen und kreativen Ruin eines großen Teils seiner Kundenbasis bedeuten könnte. Etwas, was man sich in der Geschäftswelt – vor allem in der digitalen Welt – nur schwer kaufen, sondern erarbeiten muss, ist Vertrauen. Dieses Vertrauen zu missbrauchen und aufs Spiel zu setzen, ist ein sehr dummer Move, außer wenn man davon ausgeht, die Kunden nehmen es einfach murrend hin, und dann Schweigen im Walde. Tun sie aber nicht. Die massenhafte Abwanderung von Kunden zu Konkurrenzprodukten zeigt, dass die Kunden nicht dumm sind. Digitalunternehmen sind vernetzt, man kennt sich, Entwickler und Studios kennen sich, man vereint seine Kräfte, und in kürzester Zeit hat Unity einen Shitstorm, weniger Kunden, weniger Einnahmen und einen harten Image-Verlust. Man hat einen Denkkzettel bekommen, und das sollte allen Unternehmen in der Branche eine Warnung sein. So geht man nicht miteinander um. Vielleicht lernt man daraus, man kann nur hoffen, dass die Folgen für Spieleent-

wickler und uns Spieler nicht dramatischer werden. Es zeigt aber auch, was ein Oligopol anrichten kann. Vielleicht ist es eine Chance für andere Spiele-Engines, endlich aus dem Schatten zu kommen.

rhodaner

Der neue Weg, abzukassieren

Irgendwann kommt man in das Alter, wo einen dieses Marketing nicht mehr triggert. Vorbestellen oder irgendwelche Deluxe-Editionen zu kaufen, ist einfach nur dumm. Man verpasst halt nichts, vor allem nicht bei Singleplayer-Spielen. Ich habe irgendwann aufgehört, mir zu potenziell interessanten Titeln zu viele Trailer und Berichte anzuschauen. Den Hype Train einfach vorbeifahren lassen. Ein paar Wochen später kaufen zu einem vielleicht sogar schon vergünstigten Preis und in Ruhe zocken. Seid schlau. Kauft niemals zu Release. Im besten Fall gibt es später ein Bug-freies Game zu einem vernünftigen Preis. Es bewahrt einen auch vor kolossalen Fehlkäufen.

DraKkZz

Am Ende des Tages bin ich es, der Nutzer, der hier die Entscheidung trifft. Mit dem Klick auf Kaufen bei der Premiumedition ist ja auch eine Entscheidung gefallen. Ja, das Spiel ist mir das wert. Wenn ich nicht so Lust auf das Spiel hätte, wären ja die fünf Tage früher spielen zu können auch nichts wert. Finde das Modell nicht verwerflich. Die, die warten, müssen den höheren Preis nicht mittragen, und der Hersteller spart sich den Shitstorm, wenn er den Preis für alle (drastisch) anhebt. On top gibt es auch noch ein paar Goodies/Erweiterungen. Bei Forza Horizon etwa sind gar immer beide DLCs dabei. Das ist schon fair.

ASV

Early Access ist nur eine logische Folge der Entwicklung des Verhaltens von uns Usern/Gamern. Das Problem, irgendetwas zu verpassen, ist mittlerweile, und wahrscheinlich mehr bei den jüngeren Gamern, so stark ausgeprägt, dass sich ein Markt für Early Access aber letztlich auch für Loot-Boxen, Battle Passes, Premiumeditionen u.a. über-

haupt erst entwickeln konnte. Wenn keiner auf so einen Blödsinn anspringen würde, hätten die Publisher solche Modelle möglicherweise schon längst eingestellt. So aber wird das Ganze eher ausgebaut. Aus wirtschaftlicher und geschäftsstrategischer Sicht kann man hier den Publishern auch gar keinen Vorwurf machen. Solange ein Markt für irgendetwas existiert, muss er bedient werden.

theFrodo666

Early Access wie bei Forza Motorsport ist für unsere Leser eine logische Entwicklung.

