

Das Wort zum Monat – Januar 2024

# COMPUTERSPIELE SIND KEINE JOGHURTSORTEN

**2024 beginnt so, wie 2023 endete: nicht sonderlich toll für Teile der Spieleindustrie. Angesichts der Branchenhistorie ist das allerdings unverständlich, findet Petra.**



## Petra Schmitz

Petra hat die drohende Schließung von Piranha Bytes mehr mitgenommen, als sie es erwartet hätte. Sie ist zwar keine besonders frenetische Anhängerin des Studioportfolios, findet aber, dass die deutsche Spieleentwicklungslandschaft ohne die Firma aus Essen undenkbar ist. Wo wir gerade bei Essen sind: siehe unten, und der beste Joghurt aller Zeiten ist der Stracciatella-Rahmjoghurt von Andechser. Ganz wichtig: Rahmjoghurt, nicht nur Joghurt!



Es sind seltsame Zeiten. Nicht nur in Bezug auf die politische Lage in Deutschland oder in der Welt, auch in Bezug auf unsere noch immer recht überschaubare Spiele-Bubble. Die Berichterstattung darüber lebt vornehmlich von eigentlich guten Nachrichten. Nachrichten über Ankündigungen von großen neuen Titeln. Oder darüber, dass eine alte Marke wiederbelebt wird. Oder darüber, dass die Grafik in Spiel XYZ irrsinnig gut ist. Oder darüber, dass ein blinder dreibeiniger Hamster Elden Ring durchgespielt und das zugehörige YouTube-Video Milliarden von Aufrufen hat. Wir sind bei GameStar im Grunde wie andere Produktjournalisten auch: Wir vermischen Informationen über und Einschätzungen von Produkten mit Nachrichten über Kurioses und mit Hintergrundreports. Natürlich gibt es auch immer mal wieder nicht so stimmungshobende Meldungen über Skandale oder maximal verkorkste Projekte. Die sind im Grunde das Salz in jeglicher Journalismus-Suppe, das gehört dazu. Aber derzeit ist die Suppe echt reichlich übersalzen. (Verflucht, ich hatte mir vor

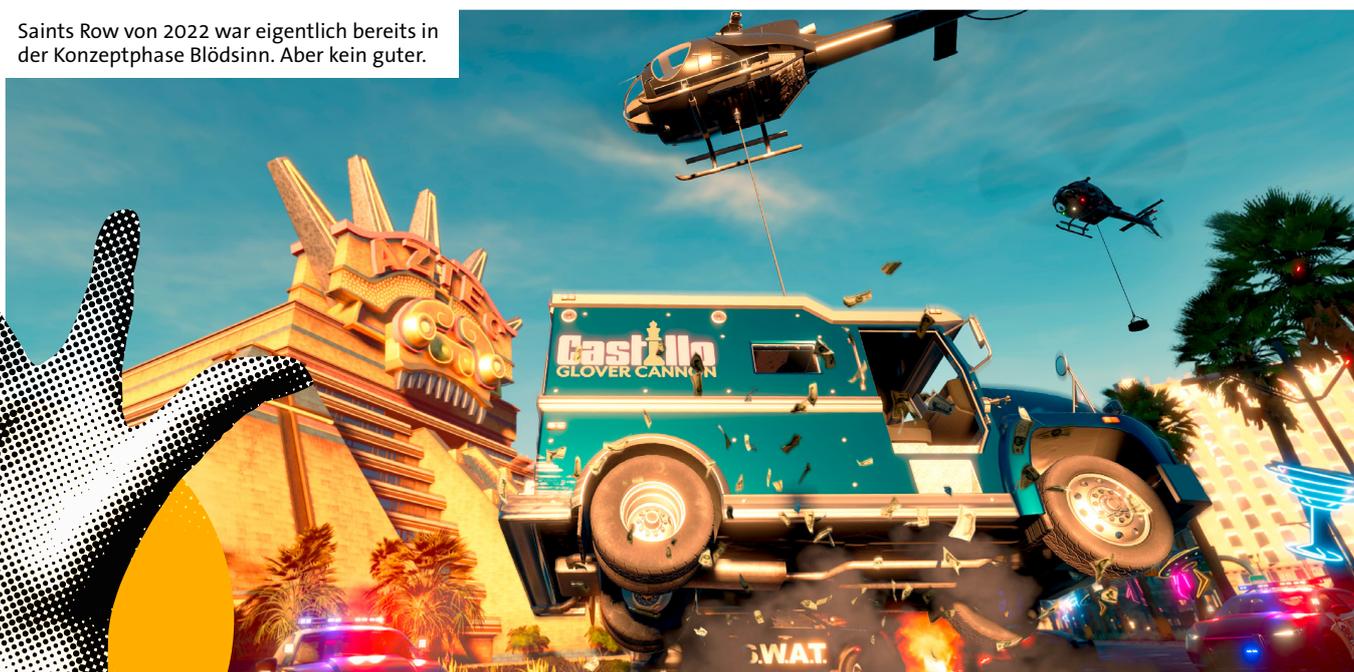
Jahren geschworen, keine Essensmetaphern oder -vergleiche mehr zu benutzen, das ist so frühe 2000er!)

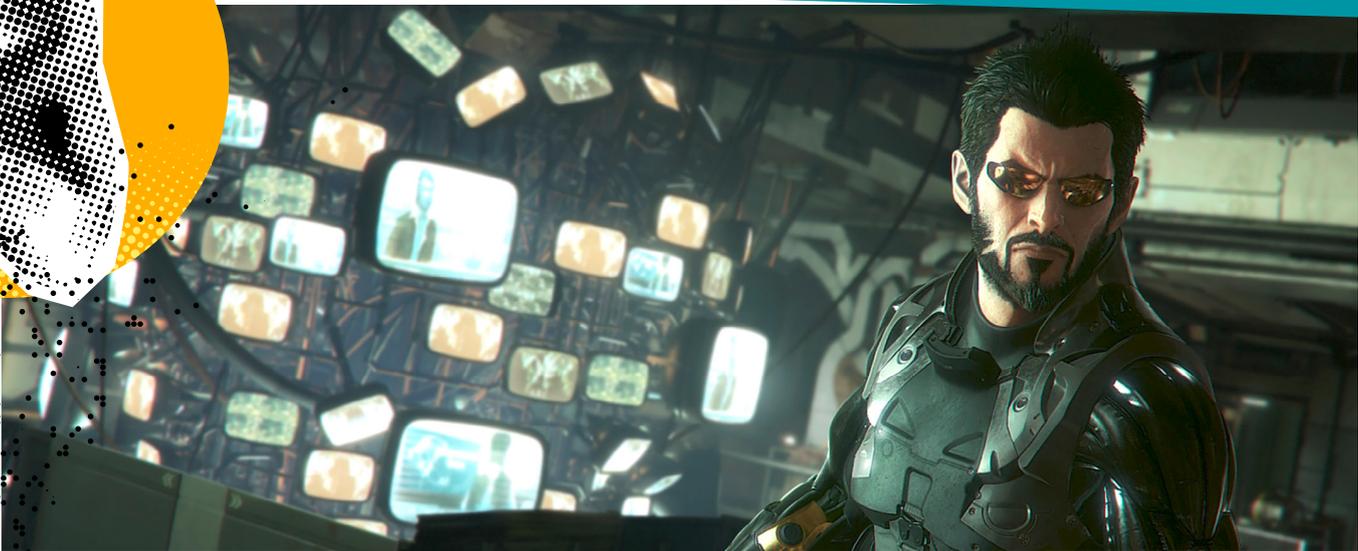
## History repeating?

Schaut doch einfach mal auf die News in dieser Ausgabe. Ja sicher, die Entlassungswelle rollt schon seit einer geraumen Weile über die Branche hinweg, aber was derzeit abgeht, ist beispiellos. Für die Vollständigkeit, weil noch nicht an anderer Stelle in dieser Ausgabe erwähnt: das vorzeitige Ende eines neuen Deus-Ex-Teils und damit weitere 100 Entlassungen bei Embracer, genauer gesagt bei Eidos Montréal. Ächz!

Embracer! Die habe ich ja vor ein paar Jahren noch als Retter der ollen Marken und der AA-Spiele wie Elex 2 von Piranha Bytes gefeiert. Also zu einer Zeit, als man die Embracer Group noch hauptsächlich als THQ Nordic kannte. Inzwischen hat sich

Saints Row von 2022 war eigentlich bereits in der Konzeptphase Blödsinn. Aber kein guter.





In Montréal hätte ein neues Deus Ex entstehen sollen. Wird nun aber nichts draus. (Bild: Deus Ex: Mankind Divided)



Redfall war ein Reinfall, aber Microsoft gelobt Besserung für Arkane Austin.

meine Wahrnehmung dezent verschoben. Eigentlich hätten wir es alle längst ahnen können: Wildes Aufkaufen von Studios und Marken hatte bereits mehrfach keine tollen Folgen. Man denke an die Shopping-Touren von Ubisoft. Man denke an die Shopping-Touren von Electronic Arts. Letztlich hat das nicht zu einer großen und vor allem finanziell gesicherten Vielfalt von Kreativität, sondern zu Studioschließungen, Entlassungen und recht eingeschränkten Portfolios mit beständigem Fortsetzen etablierter Spielmarken geführt. Nur lief das mit den Studioschließungen und Entlassungen damals nicht so hart getaktet. Allerdings haben Ubisoft und EA damals auch nicht so krakenmäßig wie Embracer alles an sich gerissen, was nicht bei drei auf den Bäumen war.

### Geschmacksrichtung Tannenzapfen

Nun könnte man natürlich in Bezug auf das beständige Fortführen etablierter Spielmarken argumentieren: »Der Markt regelt nun mal. Es wird das gemacht, was sich verkauft.« Aber so einfach ist es eben nicht. Jedenfalls nicht in Marktsegmenten, in denen sich das Management und die Kreativen so häufig im Weg stehen (oder anders: in denen das Management den Kreativen so häufig im Weg steht). Nicht in Marktsegmenten, in denen zwischen Startschuss für ein Projekt und Fertigstellung oft etliche Jahre liegen – und eine zukünftige Kundschaft nur in Teilen berechenbar ist. Kurz: Nicht in Marktsegmenten, in denen man (oft) Unsummen investiert, um schließlich doch keinen Erfolg zu haben. Siehe das neueste Saints Row von Volition, das hübsch an der Zielgruppe vorbei entwickelt wurde, was letztlich zu einer Schließung von Volition im September 2023 führte. Wenn Ehrmann zu Weihnachten einen zeitlich limitierten neuen Joghurt mit der Geschmacksrichtung Tannenzapfen einführt, und der verkauft sich überraschenderweise nicht, ist das weitaus weniger fatal für die Bilanz des Konzerns und damit für die Belegschaft. (Argh, Essensvergleich!)

### Ist Microsoft anders?

Die Frage, die man sich natürlich in diesem Kontext stellen muss: Wird den Xbox Game Studios ein ähnliches Schicksal bevorstehen? Schaut in die News: 1.900 Menschen (wohl vornehmlich aus dem Activision-Blizzard-Konglomerat) müssen den Konzern kurz nach Übernahme durch Microsoft verlassen. Dabei handelt es sich aber nicht um Entlassungen auf Basis von Fehlplanung wie bei Embracer, sondern um Entlassungen auf Basis von Planung. Das ist der entscheidende Unterschied: Bei Embracer sieht

man klassische Misswirtschaft, bei Microsoft dagegen schlichte Betriebswirtschaft. Außerdem: Die Marken und Studios, die Microsoft sich angeschafft hat, sind eben nur in Teilen Marken und Studios aus dem AA-Segment, etwa Undead Labs mit State of Decay. Der Großteil rekrutiert sich aus dem AAA-Bereich mit Spielereihen im Schlepptau, für deren Strahlkraft man eigentlich den Begriff AAAA erfinden müsste: Diablo, Call of Duty, The Elder Scrolls, Candy Cru... ähem. Will sagen: Das Zeug wird gekauft, auch wenn beispielsweise wir in unseren Tests nur späte 70er- oder frühe 80er-Wertungen drunterschreiben. Ein neuer Saints-Row-Teil verkauft sich nicht so sicher. Und obendrein hat Embracer auch nicht so etwas wie den Game Pass oder gar eine eigene Konsole in der Hinterhand. Das alles unterscheidet die beiden Fälle voneinander. Oder kurz zusammengefasst: Erfahrung.

Ich will Microsoft hier an dieser Stelle übrigens gar nicht über den grünen Klee loben, die Firma hat bei Gott im Laufe der Jahre schon genug verbockt (Windows Vista, Windows Phone, Clippy, Zwangs-Kinect für Xbox One). Zuletzt ist Arkane Austin unter Microsoft mit Redfall weit hinter den Erwartungen geblieben. Aber Phil Spencer hat all die Versäumnisse, die dazu führten, immerhin eingeräumt und Besserung für zukünftige Spiele des Studios versprochen. Und dass Machinegames unter Todd »It just works« Howard schon seit geraumer Weile an einem neuen Indiana-Jones-Spiel arbeiten darf, ist für mich auch ein Zeichen, dass man besser plant als bei Embracer. Denn wenn die Welt gerade eines mal wieder braucht, dann ist das etwas Planungssicherheit. Und ein Spiel, in dem man Nazis auf die Nase hauen kann. ★

