

[Transcript] GameStar Podcast / Was stimmt nicht mit Electronic Arts?

Was stimmt nicht mit Electronic Arts?

Darauf haben viele von euch sicherlich ganz viele Antworten, worum es mir aber vor allem geht, es folgendes.

Von ein bisschen mehr als drei Jahren, als die Pandemie noch gar nicht richtig angefangen hatte, saßen wir im GameStar Podcast zusammen und haben gesagt, EA, das ist ein schwieriger Fall.

Nicht daran, dass sich dieser Publisher, dass sich dieses Unternehmen erneuern kann, dass Electronic Arts eine goldene Zukunft bevorsteht, sondern das wird in den nächsten Jahren eher kritisch.

Aber wenn wir heute drei Jahre später Electronic Arts anschauen, dann sehen wir, dass sie gerade das beste Geschäftsjahr ihrer gesamten Geschichte hinter sich haben, also denen scheint es so gut zu gehen wie niemals zuvor.

Andererseits, immer dann, wenn ich denke, EA macht gerade irgendwas richtig, höre ich wieder etwas, wo ich mir sage, was soll das denn jetzt, eine NFT-Plattform in EA Sports spielen?

Wirklich?

Also, was ist denn nun?

War unser Abgesang damals verfrüht und was passiert da genau gerade bei Electronic Arts?

Das bespreche ich jetzt mit demjenigen, der vor drei Jahren unser vernichtendes Urteil überhaupt erst gefällt hat.

Er ist Unternehmensberater bei 1789 Innovations und Podcast dabei, Corporate Therapy und Critical

Infinity.

Herzlich willkommen, Humana Gafi.

Guten Tag.

Schön, dass du da bist.

Das ist ja quasi deine Videopremiere.

Hier bei uns.

Hallo.

Wir haben schon so viele Podcasts zusammen aufgenommen.

Ich freue mich sehr, ich hätte dich auch gerne vorgestellt, als mein Lieblingsunternehmensberater, weil du nicht nur einer der wenigen bist, die ich überhaupt kenne, sondern weil du auch der Einzige davon bist, der sich extra ein Monster-PC gekauft hat, um Minecraft zu modden.

Das ist das eine.

Und du bist auch auf der Seite des Guten, weil wir damals, weil sie noch, als wir unsere ersten Podcasts zusammen aufgenommen haben, haben wir gesagt, wir lieben immer die Schuld für alles, was in dieser Branche schief läuft, auf die Unternehmensberater, die Activision und Microsoft und EA und Ubisoft halt alle nur noch beraten, mehr Monetarisierungen in ihre Spiele einzubauen.

Und du sagst ja gerade, nein, bitte nicht alles in Grund und Boden monetarisieren, sondern seid doch mal wieder kreativ und innovativ.

Und das weiß ich sehr zu schätzen.

Das ist natürlich alles aus Eigeninteresse, weil ich ja nicht durch monetarisierte Spiele

spielen will.

Aber ja klar, das gehört zum Guten.

Ja, richtig so.

Hume und ich haben schon ganz viele Industrieanalysen aufgenommen.

Wir haben über Microsoft gesprochen.

Wir haben über Embracer gesprochen, was wir vielleicht auch mal wieder updaten müssen in nächster Zeit, weil da ja gerade größere Entlassungen angekündigt wurden.

Wir haben über die Zukunft von Valve gesprochen und die Zukunft von Steam gerade vor Kurzem erst.

Also es gibt schon einen ganzen Back-Katalog von Gesprächen über die Industrie.

Und ich habe mir gedacht, wir müssen tatsächlich jetzt mal ein Update machen zu Electronic Arts und das basiert auf der Nicht-E3 dieses Jahr, also auf dem Summer Game Fest, wo sie ja fast komplett abwesend waren.

Es gab ein bisschen was zu sehen zu dem Immortals of Aweium, zu ihrem EA Originals Spiel.

Aber sonst gab es überhaupt kein Electronic Arts Showcase.

Es gab im letzten Jahr auch überhaupt kein eigenes Showcase, keine EA Play von ihnen.

Also die geben sich gerade sehr zurückhaltend.

Gleichzeitig, wenn du halt diesen Geschäftsbericht von ihnen anschaust, siehst du über 7,4 Milliarden

Dollar Jahresumsatz, was Rekord ist.

Also EA ist so dick, wie sie es noch nie waren, kann man sagen.

Wollen wir vielleicht, bevor wir darüber reden, wie das kommt und was dahinter steckt und warum wir vielleicht ein paar Punkten doch immer noch skeptisch sind, was ihre Entwicklung angeht?

Wollen wir vielleicht nochmal recappen, warum wir damals so skeptisch waren und wo damals unser Urteil hergekommen ist?

Gerne, schieß los.

Ja, mein Gott, wo fange ich an?

Wir haben ja damals an die EA gesehen, dass unter anderem noch die Star Wars Exklusivrechte hatte, also von Disney das Exklusivrecht bekommen hat, größere Star Wars Spiele zu entwickeln.

Das galt nicht vom Mobile, aber immerhin auf den Konsolen und auf dem PC und sie haben zu wenig draus gemacht.

Wir haben Battlefront 2 und die unsägliche Lootbox-Debatte, die nicht nur darin bestand, dass es Lootboxen überhaupt gab, sondern dass ja auch das ganze Design dieses Spiels offensichtlich ausgerichtet war auf diese Progression, in der die Lootboxen eine wichtige Rolle spielen.

Also sie haben ein Spiel versucht zu bauen, was zugeschnitten ist auf Monetarisierung.

Und da sind immer schon so Wahnsignale, also nicht irgendwie Gameplay First oder hey, wir machen ein cooles Star Wars Spiel, sondern es wirkte zumindest so, dass an aller erster Stelle der Wille steht, damit Geld zu verdienen, ist ja nicht verkehrt, müssen sie ja auch irgendwo.

Aber es war schon sehr deutlich und hat dann ja auch zu den entsprechenden Beschwerden geführt.

[Transcript] GameStar Podcast / Was stimmt nicht mit Electronic Arts?

Battlefront 2 hat danach auch noch Jahre gebraucht, um überhaupt an dem Potenzial zu kratzen, das es ja hatte.

Es war ja eigentlich ein tolles Star Wars Multiplayer Spiel, für das sie dann nach und nach auch noch zusätzliche Szenarien veröffentlicht haben.

Aber das ging alles so langsam, so träge und auch zwischendrin immer wieder mit Rückschritten und Beschwerden, wo man sich fragt, warum eigentlich?

Ich meine, euch liegt pure Gold in der Hand, da bei Electronic Arts und Dice mit der Star Wars Lizenz.

Aber ihr macht nichts draus und nicht nur bei Dice, sondern sie haben ja dann unter anderem auch noch Visceral geschlossen, wo Amy Hennig, die ursprünglich an einen Charter beteiligt war, an einem eigenen Star Wars Spiel arbeiten sollte, namens Rectact, das war der Projektname, wurde eingestellt.

Davon sollte es dann einen Spin-off noch mal geben, das wurde aber dann auch eingestellt.

Immerhin, der kleine Lichtblick damals, war Star Wars Jedi Fallen Order, das auch schon erschienen war.

Das war ein Middle Player Star Wars Spiel, man konnte es kaum glauben, nachdem EA ja vorher verlautbart hat, den Service Games gehört, die Zukunft, aber es wirkte schon sehr, sehr planlos und sehr schwach, was sie da mit dieser Marke Star Wars angestellt haben.

Dann, was für uns damals sehr tot war, war das alte Bio-Ware, es war Anthem erschienen, eine Service Game Katastrophe kann man, glaube ich, heute sagen, nicht nur von dem her, was es dann war.

Die kämpfe ganz cool, dieses Chatback rumfliegen wie bei Iron Man, das hat schon gut funktioniert, aber es war halt nicht mehr das, was wir von einem klassischen Bio-Ware-Spiel erwarten, Single-Player-Rollenspiele mit cooler Story, mit Entscheidungen, mit Charakteren, an die man sich erinnert, wie es halt auch die alten Mass Effects waren, wie es ein Dragon Age war und so weiter, haben sie halt einfach nicht mehr gemacht, weil wohl auch Anthem eine wahnsinnig wirre Entwicklungsgeschichte hatte, in der sie mehrfach Sachen umwerfen mussten, in der sie mehrfach Sachen auch teilweise gegen den Willen des Studios selbst oder gegen der Menschen, die dort arbeiten, geändert haben, und ich fragst, wie kann das denn sein?

Also auch da wieder eine offensichtliche Planlosigkeit und ein offensichtliches Hin und Her, das ist doch eigentlich bei einem professionellen Unternehmen nicht geben dürfte.

Plus dazu kommt noch das Mass Effect Andromeda, das kein schlechtes Spiel war, finde ich immer noch, also ich habe das ganz gerne durchgespielt, aber auch so fallen gelassen wurde von EA.

Sie haben gesagt, nee, das hat die Erwartungen nicht erfüllt, das ist nicht mehr das, was wir haben wollen, klangen da mit und alle DLCs, die dafür noch geplant gewesen wären, Stichwort Quarianer-Arche, wurden gestrichen. Einfach wie eine heiße Kartoffel, Mass Effect Andromeda, nein, das hat es nie gegeben, da müssen wir uns nicht weiter drum kümmern.

Stattdessen lieber Service Games, aber Anthem ist auch nicht gut. Ja, was ist dann eigentlich dieses Bio-Vanoch und was macht es noch? So, dann haben sie noch andere Marken,

Need for Speed ist ein bisschen vertrocknet mit Need for Speed Heat, auch da wieder kein so schlechtes Spiel, aber auch nach Release Entlassungen bei Ghost Games, auch da wieder Unzufriedenheit, würde ich zumindest schätzen, weil man entlässt ja keine Leute, wenn man super happy ist mit dem, was sie gerade gebaut haben, da für die Need for Speed Serie. Quarian hat ihn dann damit unter die Arme gegriffen, das noch ein bisschen weiter zu betreuen, aber auch das

[Transcript] GameStar Podcast / Was stimmt nicht mit Electronic Arts?

halt schwierige Signale bei die Sims 4, was eine Cash Cow ist für Electronic Arts bis heute, auch wenn es langsam zurückgeht mit all den DLCs und Inhaltspäckchen, die sie dafür machen, weil Sims 4 gab es keine Vision so richtig für die Zukunft. Also es gab keinen Sims 5, es gab keine richtigen Schritte nach vorne bei Maxis, es gab niemanden, der sich mal hingestellt hat und gesagt hat, wir wollen mit dieser Sims Serie noch mehr erreichen, als sie einfach nur jahrzehnt, lang weiter durchzumonetarisieren. Battlefield 5 damals hat die Erwartungen nicht erfüllt, hat sich zwar bemüht, neue Inhalte nachzuliefern, die aber dann auch neue Bugs gebracht haben, plus Balancing falten und was weiß ich, alles schief lief bei Battlefield. Die A-Aktie ist damals, also ich sage mal gestiegen ist sie nicht, es gab schon auch da Sorgen zu sehen von Investoren, ob die ihre Zukunft im Griff haben bei dieser Firma und was so ein bisschen unsere Bottomline war und vor allem deine ist, es ist sehr leicht von den Publisher in dem Markt zu wachsen, der ebenfalls wächst. Gaming ist in den letzten Jahrzehnten so krass explodiert, sie hat sich so viel verbreitet auf der Welt und auch in unterschiedlichen Altersgruppen, dass es sehr leicht war dann von Jahr zu Jahr immer neue Rekordgewinne zu vermelden. Was aber passiert, wenn dieser Markt halt nicht mehr so stark wächst? Wir haben jetzt auch im letzten Jahr gesehen, durch die Pandemie hat es natürlich noch mal einen ordentlichen Schub gekriegt, aber jetzt zum Beispiel auch im letzten Jahr ist der Gamingmarkt weltweit nicht mehr groß gewachsen. Ich glaube, in Deutschland um ein Prozent, insgesamt weltweit sogar glaube ich minimal geschrumpft, was das gesamte Umsatzvolumen angeht, das erzielt wurde mit Spielen, würde ich persönlich jetzt sagen, ist jetzt keine Hierops-Botschaft, aber ist natürlich ein Problem, wenn man als Firma vorher so gewohnt war, jedes Jahr kann ich meinen Aktionären sagen, noch mehr Milliarden verdient und es geht aufwärts und unser Geschäft hat ganz viel Zukunft. Und plötzlich stagniert der dumme Markt. Und das, was EA dann daraus gemacht hat und möglicherweise bis heute machte, wir werden es gleich diskutieren, ist die Monetarisierungsschraube angedreht. Wenn der Markt schon nicht mehr wächst, dann können wir doch mit den Sachen, die wir haben, trotzdem hoffentlich mehr Geld verdienen. Und daher kommt ja auch, außer dass es natürlich ein beliebtes Genre ist, weil sich die Spiele immer weiterentwickeln und frisch bleiben, also ich verstehe durchaus auch den spielerischen Appeal von Service Games, aber daher kommt ja auch das wirtschaftliche Interesse an Service Games, dass man sagen kann, hey, wir haben hier einen Ding auf dem Markt und das läuft und läuft und läuft, wie der batteriebetriebene Hase in der Fernsehwerbung, sodass wir einfach immer weiter Geld damit verdienen können mit dem In-Game-Store, der drin ist. Und das war dann eben ihre Zukunft, die sie sich so ein bisschen auf die Fahnen geschrieben haben. Und jetzt müssen wir schauen, ist das immer noch so oder haben sie ihren Busgang hingelegt und sind ein neues, ein leuchtendes Electronic Arts? Ich glaube, was vielleicht schon interessant ist, wenn man sich die Veränderung nochmal anschaut, du sagst ja, es ist deren erfolgreichstes Jahr in ihrer Geschichte. Das wäre meine erste Frage, woran machst du den Erfolg gerade fest? Wo hast du ihn festgelegt?

[Transcript] GameStar Podcast / Was stimmt nicht mit Electronic Arts?

Das war natürlich finanziell, was du meinst. Ich würde sagen, nicht am Wachstum, weil im Vergleich zum Vorjahr ist es nicht so viel mehr Umsatz geworden, aber nur wenn man sich die Zahl anguckt, wenn man rein auf dieses Net-Revenue, also auf das, was sie an Geld reinschaufeln oder was von

außen in sie reingeschaufelt wird in die Firma, dann haben sie noch nie mehr verdient als jetzt. Genau, denn ich glaube, deren Umsatz ist das Höchste. Also wenn wir uns anschauen, wenn ich jetzt mal weiter zurückgehe, so 2017, dann sind wir glaube ich bei 4,8 Milliarden, jetzt sind wir bei 7,4 Milliarden, also ein deutlicher Anstieg, 2018 5 Milliarden, jetzt 7,4 Milliarden. Was aber interessant ist, ist, dass die Profitmarge nicht gleich mit hoch gegangen ist. Das heißt, der Gewinn oder wenn wir mal einen anderen Kennzarnahmen, sowas wie sogenannte EBIT, also die Einnahmen vor

Steuern und Abschreibung und so weiter, dass es relativ nicht ähnlich gestiegen, also kann man 2017 oder 2018, war der EBIT bei 1,5 Milliarden in 2,8 Milliarden. Das heißt, die Profitmarge wirkt so, als wäre sie nicht so stark mitgestiegen und jetzt kommt für mich eigentlich die spannende Beobachtung, die ja auch in dem reingeht, was wir vor drei Jahren gesagt haben mit diesem in einem wachsenden Markt mitwachsen, ist einfach, aber wie ist denn, wenn der Gesamtmarkt nicht mehr

wächst. Was interessant ist, ist, dass seit 2000, als wir das jetzt mal gesprochen haben, ist ja die Marktkapitalisierung, also sozusagen alle ausstehenden Aktien, multipliziert mal mit dem jeweiligen Aktienpreis in dem Zeitpunkt. So grob hat er seinen Höchststand in 2020 bei 42 Milliarden und ist jetzt bei 35 Milliarden. Das heißt sogar, wenn wir merken, Umsatz steigt und die machen mehr Geld und Gewinne sehen auch noch vernünftig aus und so weiter, die Analysten, da kommt ja im Grunde am Ende das Ding her, die sind nicht begeistert davon. Man muss auch sagen,

Analysten, Erwartungen sind ja auch nochmal eine eigene Disziplin, die man kritisieren kann und ich bin ja kein Analyst, deswegen aber die Erwartungen erfüllen sie nicht und anscheinend, ja anscheinend,

ich meine, die Frage ist ja, womit machen sie die meisten Umsätze? So was sind die Treiber und wie riskant sind die denn? Davon treibt es einiges getrieben. Vielleicht noch eine Besonderheit bei EA, soweit ich weiß, ich bin jetzt nicht so ganz tief in dieser Analystenwelt drin, wird EA als sogenannte Growth-Unternehmen betrachtet. Also bei den Analysten und Unternehmen, die in Anäbörse sind, das ist mal ganz vereinfacht, unterscheidet man zwischen sogenannten Growth-Aktien

und Value-Aktien. Value-Aktien sind Aktien, wo man sagt, das Unternehmen ist eigentlich am Ende seines Wachstums, also das hat sozusagen den Markt jetzt genommen und jetzt geht es darum, sozusagen über lange Zeit das Geschäft stabil zu halten, da macht man sich jetzt keine hohen Hoffnungen im Sinne von, das wird nochmal richtig krass, sozusagen dieses Ding mit, wenn ich da jetzt

reinvestiere, könntest du mal richtig krass springen, aber es könnte auch riskant sein. Und ja, genau, Growth-Aktien sind die Aktien, wo man sagt, das Unternehmen hat riesen Wachstumspotenziale

noch in diesem Markt, das sollte man immer auf dem Schirm haben, das sind die Gaming-Initi, die Gaming-Industrie war prinzipiell, war die Industrie ja noch immer noch wächst. Genau, so schauen auch die ganzen Analysten auf EA. Also wenn gewisse Ziele nicht erreicht werden,

dann ist es immer so, weil man sagt, ne, die müssen noch immer weiter wachsen, weil die sind ja eine Growth-Aktie. Nur kein Druck, ne? Also das ist ja vielleicht ein Punkt, wo man auch, obwohl ich sage mal nicht, dass man als Analyst das Mindset unbedingt ändern sollte, was die Gaming-Industrie angeht, weil sie ja Wachstumspotenziale hat. Aber es erklärt natürlich, warum Firmen wie sogar ein Activision, ja, als auch riesiges, riesiger Konzern, der sie ja sind, auch mit Milliarden Umsätzen pro Jahr gesagt hat, wir müssen übernommen werden. Weil sie einfach nicht gesehen haben, dass selbst sie, die so mächtig sind, dieses Wachstumspotenzial alleine, also aus eigener Kraft, ausschöpfen können. Wenn man halt dann guckt in Richtung Zukunftstechnologien, wie Cloud Gaming, wie Spielestreaming, naja, wir sind ja nur das kleine Activision, dass nicht mal einen eigenen Streaming-Dienst aufbauen können würde. Nee, wir müssen uns verheiraten mit einem Technologiekonzern wie Microsoft, die einfach schon diese Cloud-Infrastruktur haben, die Server-Parks haben, die logischerweise ganz viele tausend Menschen beschäftigen, die ganz vorne mit dabei sind beim Thema Streaming, Cloud, KI und alles, was sonst noch in der Technologie-Zukunft noch alle spielt, wir brauchen so einen Partner, um weiterzukommen. Unter anderem hat ja Activision, glaube ich, auch mit Facebook mal gesprochen, beziehungsweise mit Meta, dann halt mit Microsoft und daraus entstand ja dann die noch immer schwellende Übernahme, mal gucken, ob sie dann am Ende durchgeht. Aber ja, das erkläre ich, also ich finde, das ist, glaube ich, eine sehr gute Erklärung dafür, dass sie halt eigentlich diese Growth, dieses Wachstum weiter von ihnen erwartet wird, aber sie langsam an so einen Deckel stoßen und merken, oh, aber hm, kriegen wir ganz mal hin.

Also man muss vielleicht auch gegenüber den Analysten-Kollegen sagen, ich will jetzt keinen Analystenbärchen machen oder so, aber vielleicht ein bisschen, indem sie das Analysten manchmal ein sehr, sehr knappes Kurzzeitgedächtnis haben und vergessen haben, dass es besondere Effekte in der Pandemie gibt und man wendet immer noch ähnliche Maßstäbe an, wo man eigentlich weiß, dass der Markt sich wieder stabilisiert. Dazu muss man natürlich sagen, eine Pandemie wühlt natürlich erst mal den Markt auf, also gewisse Prioritäten verschieben sich und so weiter, Potenziale schöpfen sich und natürlich schauen auch Analysten ein bisschen drauf und sagen, wer kommt als Gewinner daraus? Und dann anscheinend nicht EA für die. Also EA hat es nicht geschafft sozusagen, die die Verschiebungen im Marktumfeld zu kapitalisieren und das ist vielleicht eine Bestrafung oder man könnte auch argumentieren, das ist eine zu hohe Erwartung, die dann sozusagen dieses Kurzzeitgedächtnis-Ding nicht hatte. Vielleicht noch mal so eine Besonderheit zu dem, was du gesagt hast mit diesem, in diesen neuen Merkneinsteigen und so weiter. Ich glaube, also Gaming, ich betone das ja immer wieder in diesem, also auch in unseren Industrie-Podcast, dass Gaming eine ganz besondere Industrie ist. Die ist relativ jung, also relativ jung, die wird ja auch anscheinend immer älter. Sie ist sehr technologiegetrieben, sehr innovationsgetrieben,

[Transcript] GameStar Podcast / Was stimmt nicht mit Electronic Arts?

sie basiert sehr, sie ist sehr nah beim Kunden, also Industrie, also bei den Nutzern und so weiter, es ist auch noch macht eine Industrie sehr besonders, es ist sehr auch Community getrieben und so weiter, also da passiert sehr viel, sozusagen auch über diesen Community. Es hat ganz viele Besonderheiten, dass es eine super schnelle Industrie ist auf der einen Seite, obwohl die Produktion langwierig ist, also es dauert ja schon ein paar Jahre, bis ein Spiel produziert wird. Und wenn wir uns die angucken, waren die groß oder sind oder waren, könnte man sagen, die großen ja schon so was wie Electronic Arts Take to Activision und so weiter. Und wenn man

sich den Geschäftsbericht von Electronic Arts anschaut und sich sozusagen die Risikoberichterstattung

durchliest, dann wird einem auffallen, das dort, aktuell ist, glaube ich, der für 2022, wird einem auffallen, dass da eine sehr große aus meiner Sicht Betonung, man kennt auch Überbetonung, auf die

neuen Wettbewerber ist. Und dass diese neuen Wettbewerber, die benannt dort im Grunde Amazon, Google, Microsoft und so weiter sind, die jetzt anfangen diesen Markt zu konsolidieren. Weil das was du meinst mit, sie suchen sich Partner, man könnte auch argumentieren, wie auch Netflix und so weiter das gemacht haben, was sie ja brauchen, ist ja eigentlich nur Kapital und das kriegen sie auch von Private Equity und anderen Kapitalgebern. Und bei Electronic Arts sind 26, 27% Private Equity, Black Rock und so weiter, wenn gar niemand groß kennt. Aber anscheinend ist diese Konsolidierung von den großen Technologieunternehmen deutlich stärker, weil die, glaube ich, dort einfach mehr Synergien auch in ihrem Kerngeschäft sehen. Ich finde es halt dahingehend ein bisschen

lustig, weil auf der einen Seite sind sie die großen Player, aber jetzt kommen halt diese Jaggernauts von Unternehmen. Und eigentlich, wie du schon sagst so, wie soll man denn da jetzt weitermachen? Electronic Arts, also in dem Moment, wo Microsoft und Amazon ist ja eher noch so verhalten, darüber haben wir auch schon gesprochen. Aber in dem Moment, wo die entscheiden, wir wollen hier mal investieren, dann schrumpfst du plötzlich wirklich zu so einem Mittelstandsunternehmen

im Vergleich zu Microsoft. Ja, sie sind ein Mid-Size-Employer in den USA, laut Forbes. Mid-Size. Okay, also fand ich ganz spannend, weil es einfach noch so viele größte Unternehmen gibt. Ich glaube,

wenn ich noch die Analysten noch ein bisschen weiterbätschen darf, ich glaube, was dann aber tatsächlich auch Analysten enttäuscht hat, war ja, dass sie es nicht geschafft haben, übernommen zu werden bis jetzt Electronic Arts, weil der Andrew Wilson, ihr Geschäftsführer, hat ja selbst mal gesagt, er sieht seine Firma, obwohl sie so groß und auch so gut aufgestellt ist, zumindest umsatzmäßig, als Übernahmekandidaten. Und es gab im letzten Jahr auch, das wurde in zwischen bestätigt von hinter den Kulissen, Gespräche mit Comcast. Das ist die Mutterfirma, ein Medienkonzern hinter NBC-Universität, hinter der Senderkette, unter anderem von verschiedenen anderen Unternehmen. Und mit denen haben sie sich tatsächlich zusammengesetzt, um drüber zu reden, wollt ihr uns nicht aufkaufen. Die Forderung von Electronic Arts war dann aber,

wenn wir diese Fusion eingehen, wenn wir sagen, wir werden Teil dieser Comcast-Unternehmensfamilie,

wollen wir darin trotzdem unabhängig bleiben, also ihr redet uns nicht rein und wir wollen,

[Transcript] GameStar Podcast / Was stimmt nicht mit Electronic Arts?

dass Andrew Wilson Geschäftsführer bleibt, weil der offensichtlich ein ganz gutes Standing hat bei dieser Firma. Das hat dann aber nicht geklappt, das wollte dann irgendwie Comcast beziehungsweise die Eigentümerfamilie nicht und so haben sich diese Verhandlungen dann zerschlagen. Es soll auch Gerüchten zufolge, sollte es auch Verhandlungen mit Amazon gegeben haben, aber das war nur ein Gerücht, also da wurde dann auch bestätigt, dass die haben nicht miteinander gesprochen, ich könnte mir aber gut vorstellen, dass wenn man mit Comcast redet, wenn man mit NBC Universal redet, dann redet man auch mit anderen. Und wenn es nur informell erst mal ist, wenn man sich zusammensetzt und sagt, hey ja, hier Jeff Bezos oder um Himmels Willen, wen es noch so gibt, hast du nicht ein paar Milliarden, auch Facebook, auch Meta, habt ihr nicht Bock, irgendwie bei uns mit einzusteigen. Also, ich glaube schon, dass sie sich halt noch ein bisschen weiter dann umgeschaut haben, aber bis jetzt hat es nicht gefruchtet. Vielleicht das noch als kleiner, oder als kleiner Seitenhieb kann man sagen, es ist schön, dass EA sagt, sie wollen ihre Unabhängigkeit bewahren, sich dann aber Spielestudio selber einkauft wie ein BioWare und sie auf links dreht so ein bisschen in den Spielen, die sie machen.

Das ist ein unendliches Spiel, ein unendliches Spiel. Jeder will unabhängig bleiben, am Ende sind wir eigentlich alle abhängig. Vielleicht kurz zu diesem Mit-Sizing. Also, ich glaube, EA hat aktuell so 13.400 Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen. In den USA reden wir, keine Ahnung, bei Microsoft über 100.000 und ich glaube, Walmart hat 2 Millionen oder so. Also, das sind ja ein paar Millionen Mitarbeiter. Also, das ist tatsächlich da andere Kategorien. Und vielleicht diese andere Sache, wenn du an der Börse gelistet bist und du bist gerade in so eine Markt und dieser Markt konsolidiert sich gerade, da kommen große Player rein, natürlich ist Übernahme der Weg nach vorne, weil was ist die Alternative für EA? Also, EA, wenn der Markt sich so entwickelt, wie er sich aktuell entwickelt und das ändert sich. Also, man merkt, wir gehen durch Zyklen jetzt aktuell, also vor Covid und während Covid war große Stimmung im Gaming, dass er viel Potenzial hat. Aktuell argumentiert man noch über viel Potenzial in dem Moment, wo Cloud Gaming kommt, wo das sozusagen nochmal breiter und noch mehr Menschen erreichen kann, weil die Hardwarekosten runtergehen für die Nutzung. Ich glaube, man sieht dieses Potenzial aktuell. Man könnte auch argumentieren, es hat sich wieder ein bisschen abgeschwächt. Aber ich glaube, die Nummer ist, dass jetzt EA irgendwann so 50.000, 100.000 Mitarbeiter und das Gaming-Unternehmen ist wahrscheinlich unrealistisch. Deswegen ist dieser Weg nach vorne bei Microsoft, sorry, dieser Weg nach vorne bei der Übernahme klar. Und ich wundere mich einfach nur an der Stelle, zu denken, dass man über ein Medienunternehmen dann wahrscheinlich eine schlaue Akquisition. Ich meine, Comcast vs. Microsoft oder Sony oder so, das ist ja, die Synergien sind nicht vergleichbar. Das verstehe ich auch nicht. Also, ja genau, was ist denn die Synergie zwischen Electronic Arts und

[Transcript] GameStar Podcast / Was stimmt nicht mit Electronic Arts?

NBC? Ja, wenn Sie sagen Cross Media oder so ein Kram. Aber genau, ich habe auch, als ich das gehört habe, weil ich auch gedacht habe, ein Medienunternehmen ist nicht das, was Sie eigentlich bräuchten. Aber zehn Jahren war es das Ding, oder? Also, das man gesagt hat, Medienunternehmen und irgendwie Gaming, das passt doch voll gut zusammen, so Cross Media. Und heute wissen wir schwierig. Ach, ich glaube, als Medienunternehmen hättest du Gaming schon gerne, aber aus Gaming-Sicht bringt dich das nicht weiter, also aus Gaming-Publisher-Sicht. Ich glaube, für ein Medienunternehmen wäre es natürlich toll zu sagen, hey, die ganzen jungen Leute heutzutage und auch ältere und alle eigentlich, lieben Gaming und lieben Spiele, lass uns doch mal ein Gaming-Unternehmen reinkaufen und dann noch eines, was so groß ist wie Electronic Arts. Also, wenn ich Komm-Cast wäre, würde ich schon sagen, okay, das klingt gut. Aber wenn ich EA wäre, würde ich sagen, aber was bringt ihr denn auf den Tisch? Seid ihr irgendwie führend bei Cloud-Geschäft, bei KI, bei überhaupt irgendwas? Sie haben große Plattformen, über die man Dinge bewerben kann, aber ja. Genau, also ich habe der Gewinn, ist Werbung, aber viel mehr Bleib. Weil, ich glaube, Gaming entwickelt sich auch einfach aktuell viel stärker zu einem Technologie-Spielen. Also sozusagen diese, weil das, was ja gerade vor dem Unternehmen steht, ist, wir haben ja auch gemerkt, als die UK diese Übernahme von Activision durch Microsoft kritisiert hat, was kritisiert wurde, im Wesentlichen war das Cloud-Geschäft, das dort monopolisiert. Und ich glaube, das ist die große Wiese, wo sozusagen die Wachstumspotenziale sind und dafür muss Content erzeugt werden, also Inhalte und Spiele erzeugt werden. Und nicht unbedingt die, keine Ahnung, wie kriegen wir mehr Werbereichweite. Das ist dann spannend, wenn man wieder in einem, wenn der Markt sozusagen schon beflügelt wurde. Richtig. Lass uns vielleicht an dieser Stelle, auch wenn ich nicht geglaubt hätte, dass ich das hier mal sage, ein paar positive Dinge sagen, über Electronic Arts, was mich auch an diesen Punkt gebracht hat, wo ich ja gesagt habe, ey, ein paar Sachen scheinen aus meiner Michael Graf-Game-Star-Single-Player-Fansicht gerade zumindest nicht völlig schief zu laufen bei EA. Du merkst schon die ganzen Einschränkungen, die ich mache. Das eine ist, wir haben schon gesagt, ihr Umsatz in um die 7,4 Milliarden 74% davon entfällt auf Live-Services. Also gar nicht auf klassische Single-Player-Spiele, auf Boxtspiele, auf das, was wir im Laden kaufen, beziehungsweise in digitalen Läden auf Steam und Co. Sondern das sind Spiele, die laufen und für die man Dinge noch mitverkauft. Das ist einmal die Sims 4. Die Sims 4 ist immer noch ein Goldesel. Ich habe das deutsche Wort gerade für Cash Cow nicht gefunden, ein Goldesel für Electronic Arts, aber nicht mehr auf dem Niveau, wie es mal war. Also auch, das

geht

runter. Was ist die, das ist DLC-Monitorisierung, oder? Ja, mehr bitte nicht. Inhaltspäckchen, Möbel von einer schwedischen Möbelhauskette, also alles, was man verkaufen kann, wird verkauft. Da gibt es keinen Battle Pass oder so. Noch nicht, ne, bringt sie nicht auf Ideen. Genau, die Sims haben sie jetzt auch vermeldet in ihrem letzten Geschäftsbericht, hat über 70 Millionen Spielerinnen und Spieler, was genau das heißt, weiß man nicht. Lifetime 70 Millionen sind viele davon auch schon wieder weg, teilen sich Leute irgendwie ein Account oder whatever, das ist immer eine komische Zahl.

Aber immerhin, also das ist ein sehr gesundes Spiel für Sie gewesen. Nichtsdestotrotz, warum haben Sie denn Project René angekündigt, also die Sims 5, ein neues Sims für die Zukunft dieser Serie? Ja, weil Sie halt sehen, dass es nicht mehr ewig hält. Also auch da, das ist so ein Ding, da muss was passieren, stand jetzt immer noch recht ertragreich. Das zweite, was sehr ertragreich ist für Sie und das schon seit vielen Jahren, sind die Ultimate Team, Modi, insbesondere FIFA, aber auch in Madden NFL und natürlich in NHL Hockey. Das ist ein riesiger, ein Löwenanteil Ihres Liveservice Umsatzes. Inzwischen gliedern Sie die Zahlen, glaube ich, nicht mehr so auf, welches Spiel wie viel macht, aber ich glaube noch vor vier Jahren oder 2018 oder so waren alleine 25 Prozent Ihres gesamten Liveservice Umsatzes, FIFA Ultimate Team.

Was ist sogar Gesamtumsatz? 25 Prozent? Also es war auf jeden Fall eine sehr, sehr absurde Summe. Viel Geld. Ich glaube, so können wir es leihenhaft erst mal bezahlen. Sehr viel Geld. Also Ultimate Team ist für Sie irrsinnig wertvoll. Kleine Herausforderung, die da jetzt auf Sie zukommt, wenn Sie die FIFA-Marke verlieren, das nächste EA FIFA heißt ja nicht mehr

FIFA, sondern EA Sports FC. Aber gleichzeitig, Sie betonen natürlich auch, das ist trotzdem immer noch dasselbe. Es hat nur halt den Namen nicht mehr und natürlich könnt ihr auch da wieder Ultimate Team Sachen kaufen. So, das ist das zweite für Sie sehr erfolgreiche in diesem Liveservice Bereich. Und das dritte ist ein absoluter Glücksfall für diese Firma, nämlich Apex Legends.

Und ich habe lange drauf rumgekaut auf der Frage, erstens, wie würde Electronic Arts heute aussehen, wenn es Apex Legends nicht gegeben hätte? Und zweitens, war das wirklich Glück? Ich weiß noch, wie Apex damals angekündigt wurde. Dimmy war da, ich glaube sogar bei einem Event

in den USA und davon wusste ja niemand vorher. Wir sind da auch, da wurde uns zwar angekündigt, wir machen ein neues Spiel und hey, ihr könnt die Zukunft von Respawn sehen und wir so auch geil neues Titanfall. Nein, es ist ein Free to Play Battle Royale Hero Shooter mit Lootboxen und Cosmetics. Und wir saßen da und haben gesagt, oh cool, das setzt ja alle Trenntäckchen gerade, viel Spaß beim Scheitern. Aber es ist nicht gescheitert. Es ist heute eines ihrer wichtigsten Spiele. Sie haben Anfang 2022 gesagt, dass dieses Spiel bis dahin, also in gut drei Jahren seiner Existenz, über zwei Milliarden US-Dollar abgeworfen hat. Also absolute Traumzahlen für ein Projekt, was bei Respawn eigentlich begann, als nur ein kleines Team arbeitet dran. Es klingt fast wie so ein Passion Project, also ein Leidenschaftsprojekt, dass man sich halt mal gesetzt hat. Ich glaube, so ganz stimmt es nicht. Also es ist ja schon, gerade weil es diese ganzen Trenns mitnimmt, es ist schon sehr mit einer klaren Vision entwickelt worden, sich da in diesen Markt reinzusetzen, der Battle Royale und Hero Shooter. Also irgendwo zwischen Fortnite und Overwatch, was ja da schon so auf dem absteigenden Ast war. Nächstes so trotz, dass sie es überhaupt nicht

[Transcript] GameStar Podcast / Was stimmt nicht mit Electronic Arts?

vorher angekündigt haben. Dass es ja dieser plötzliche Lease war, dann begleitet von einem gigantischen Influencer Marketing, wo ja alleine Ninja, der es gespielt und gestreamt hat, eine Million Dollar bekommen haben soll von EA. Aber das war halt, das ist so eingeschlagen zu dem Zeitpunkt. Sie haben ja damals vermeldet, 50 Millionen Menschen haben das allein im ersten Monat schon gespielt. Bis heute steht das in den Top 5 des Team Charts mit über 200.000 gleichzeitig aktiven Spielerinnen und Spielern. Und schon damals, glaube ich, war es halt ein Teil dieses Erfolges, nicht nur, dass es von Anfang an ein sehr gutes Spiel war. Also es hatte zwar technische Probleme, aber es war relativ gepolished. Es hatte nicht super schnelles Gameplay, nicht mehr ganz so wie Titanfall, aber trotzdem war es angenehm, schnell. Es hatte eine gute Betonung von Teamplay, auch mit diesem Ping-System, wo du Sachen markieren kannst. Es sah gut aus und vor allem, wir haben vor kurzem ein Interview geführt mit dem Vize-Präsidenten von Amazon Games, also von deren Games-Abteilung mit dem Christoph Hartmann. Und er hat gesagt, es gibt drei Erfolgsfaktoren für ein Spiel, die ihr absolut wichtig findet. Und das sind Team, Technologie und Marke. Also hast du ein Team, das vorher schon zusammengearbeitet hat, das Abläufe drauf hat, das Workflows hat die etabliert. Das Tools hat mit denen es gut arbeiten kann. Das hatten sie bei Apex. Es kommt von Respawn, die haben vorher Titanfall gemacht, zusammen. Haben sie eine Technologie, die etabliert ist? Ja, sie haben die Source Engine, Valve Source Engine. Haben wir extra vor diesem Talk noch mal nachgeschaut, ob das wirklich stimmt, weil es beide nicht glauben konnten, aber sowohl Titanfall als auch dann Apex Legends basieren halt auf dieser Source Engine. Und haben sie eine Marke, auf der sie aufsetzen können? Ja und nein. Apex Legends setzt auf, auf dem Titanfall-Universum. Aber Titanfall war jetzt nicht der große kommerzielle Hit. Was sie aber daraus schöpfen konnten, war etwas, was glaube ich Apex Legends auch sehr geholfen hat jetzt über die Jahre, nämlich einfach Lore, Hintergrundgeschichte, mit der sie es füllen konnten. Ähnlich wie Blizzard bei Overwatch, dass diese ganzen Legenden, diese Figuren, die da eingeführt werden, die werden dann halt auch unterfüttert mit einem Universum und einer Vergangenheit und mit Zielen. Ich spiele Apex Legends, ich kenne diese Figuren nicht, aber das ist immer schon ein ganz gutes Gefühl, wenn man sich in den Universum begibt, was halt schon ein bisschen ausgearbeitet ist und nicht in so eine weiße Leinwand, wo ich gar nicht weiß, wer bin ich da, gegen wen kämpfe ich eigentlich, warum kämpfe ich da eigentlich und warum soll ich das, also warum soll mir das Spaß machen? Und diese drei Faktoren, also Teamtechnologie und Marke, sind da sehr gut zusammengekommen, sage ich mal bei Apex Legends. Deswegen glaube ich fast, dass ja es trotzdem vielleicht natürlich ein bisschen Glück war, dass es zum richtigen Zeitpunkt gerade auch gekommen ist, wo dann irgendwie viele Streamer ein neues Spiel gesucht haben, was sie spielen können, kein Bock mehr auf Fortnite vielleicht oder so, oder die Leute haben sich transakt gesehen, man muss auch natürlich, wenn man Sachen streamt, immer neuen, originellen Content bringen und hey, da gibt es diesen neuen Shooter und

[Transcript] GameStar Podcast / Was stimmt nicht mit Electronic Arts?

lass uns den mal ausprobieren, hey, da hat Flossus Gameplay, der hat cooles Teampplay, also warum nicht den mal ein bisschen weiter streamen? Also sie mögen durchaus auch Glück gehabt haben

bei diesem initialen Erfolg, aber es war auch cleverer Planung, man gibt es Respawn, man lässt es auch nicht in riesengroß gleich entwickeln wie ein Battlefield, sondern erst mal im Klein, eine Map dafür bitte polished es, nochmal, es gibt immer noch, also ich glaube Apex Legends hat bis heute so seine technischen Macken, aber polished es sorgt für ein gutes, spaßiges Gameplay, ihr könnt das, selbst ich habe Titanfall gerne gespielt, nicht nur weil die Kampagne von Titanfall 2 absolut super gut ist, sondern auch weil das Movement halt Spaß macht im Multiplayer, auch wenn man zu Fuß unterwegs ist und nicht mit diesem riesigen Roboter mit dem Titan, also sie haben es geschafft Respawn quasi genau wie eine Schachfigur genau dahin zu stellen, wo sie so ein Service Game Erfolg erzeugen konnten. Und da muss man sagen, das ist schlau. Da haben sie Glück gehabt. Oder das? Ja, ich glaube, also du hast ja am Anfang gefragt, wie viel ist davon Glück, wie viel ist davon nicht Glück, also ich glaube, also in dieser Industrie ist ein großer Teil Zufall, das muss man einfach so nehmen, aber die Frage am Ende ist ja auch, was gibt man da rein, dass dann zufällig verarbeitet wird, also wie du schon sagst, ich glaube, das Spiel muss cool sein, die Qualität muss gut sein und so weiter und so wie ich das verstanden habe, haben sie doch auch damals eine ganz schlaue Marketing Strategie gemacht, die haben ja sehr viel auf diese Influencer Marketing gesetzt und dann hat es geklickt, also ich musste sagen, ich habe davon nichts mitbekommen, also ich wusste, dass Fortnite krass ist, aber ich wusste nicht, dass Apex Legends so durch die Deckel, weil ich habe es auch damals als etwas ganz, ich hatte auch immer das Gefühl, das wäre eine ganz kleine Sache und jetzt zieht das wahrscheinlich,

also neben Ultimate Team und Sims 4 wird ja wahrscheinlich eher so abnehmend sein, scheint das Ding ja wirklich EA durchzuziehen als die relevante Cash Cow. Ja, und das ist, das ist halt insofern auch ein Glücksfall für Sie, weil Ihnen das ein gewisses Fundament gibt, das nicht ständig bei den Analysten-Corns und bei den Investoren-Corns, die Sie ja machen, mit den Leuten, die Ihnen Geld geben, gesagt wird, ja und womit, also was würde, was macht ihr denn, wenn Sims nicht mehr läuft und wenn Ultimate Team, falls Ultimate Team in den Bach runtergeht, jetzt können Sie zumindest sagen, ja wir haben ja noch dieses dritte Ding, Sie haben noch mehr, dazu komme ich noch, aber wir haben ja noch dieses Apex Legends und das läuft auch immer

noch, das wird wie gesagt immer noch in den Top 5 der meistgespielten Spiele auf Steam, wenn man die sich die gleichzeitig in Spielerzahlen anguckt, also ist immer noch sehr erfolgreich.

Plus, was es auch von Anfang an hatte, immer noch hat, ist halt eine Roadmap, du weißt auch, wie geht es mit dem Ding weiter zumindest auf absehbare Zeit. Wenn es das nicht gäbe, dann hätte da, glaube ich, noch viel mehr gebrannt in den letzten Jahren, als wir es gesehen haben. Ja und, also man muss aber trotzdem auch da wieder konstatieren, dass wir, also die haben eine Marke Sims 4, was jetzt in der Phase des Übergangs auf Sims 5 ist und dann ist ja immer die Frage, kann man das übertragen oder nicht? Wir wissen, es gibt jetzt mehr Konkurrenz auf diesem

Markt, also mindestens mit dem Spiel von Paradox, also da kommt jetzt ein relevanter Publisher, der ein vergleichbares Spiel, der auch sagen wir mal in anderen Bereichen, wie Sims City von so auch schon gezeigt hat, wie man es anders machen kann, dann ist ja nicht unsignifikant,

dass das Ding jetzt nicht mehr FIFA heißt, sondern Fußballclub. Das eröffnet ja prinzipiell erst mal den Markt, dass jetzt auch, also ich meine, wir reden zumindest, habe ich das mal gehört, dass das ja eher der Casual Markt ist, der sehr krass von dem gespielt war, also Menschen, die sich nur dieses eine Spiel kaufen und es eröffnet sich ja jetzt schon so ein Fenster, dass der geneigte Casual Player, der sich das Spiel jedes Jahr holt, dort vielleicht vom Regal steht und dann eine Option hat, ein anderes Spiel auch auszuleihen, sozusagen nicht mehr angewiesen ist, also zumindest

ist die Gefahr für Konkurrenz an der Stelle größer, kommt darauf an, wie die Konkurrenz, ich meine, das ist eben eine sehr knappe Konkurrenz auf diesem Bereich, wird auch interessant sein, also das weiß ich nicht, was passiert mit der FIFA-Lizenz, nimmt das jetzt jemand anders damit, also keine Ahnung, was da los ist, aber du hast am Grunde zwei Bereiche, wo du eine Übergangsphase

hast und die Frage der Übergangsphase ist ja signifikant dafür, wenn wir uns sozusagen die Umsätze angucken, wie diese Organisation oder wie das Unternehmen weiter profitabel ist und diese Fragen werden sich ja auch irgendwann mal Apex Legends stellen und das ist, also wie soll ich es sagen, leider sind das halt anders als die standen, so normale Ware, die immer gleich bleiben, also bestimmte Sachen, Champions weiter kaufen wir immer, da brauchen wir nicht jedes Jahr eine neue Innovation oder ein Übergangsding, da sind halt, also ich finde die, ich finde es lustig, dass diese Industrie so und ich fand natürlich nachvollziehbar auf der einen Weise so sehr getrieben ist in diese, wir wollen diese ein, dass eine Produkt haben, aber eigentlich strukturell, dass ja fast gar nicht möglich ist, weil wir reden am Ende ja dann auch nur für ein paar Jahre, die immer sehr gut sein und Call of Duty scheint zu zeigen, das kann man auch expandieren über einen langen Zeitraum, aber ja und das ist halt interessant für eine Wirtschaft oder die insbesondere auf sich auf Planbarkeit und Verlässlichkeit setzt und wie diese Welten im Grunde aufeinander prallen, also sozusagen der Drang der Unternehmen gegenüber Investoren Planbarkeit suggerieren bei in einem, aber in einer Industrie, die sozusagen schon selbst riskant wird, wenn man zu sehr darauf setzt. Ja, jetzt hast du schon wieder was Negatives gesagt, obwohl ich doch gerade EA loben wollte, aber du hast natürlich wie immer sehr recht, was man ja auch an den letzten Ereignissen bei EA ablesen kann. Ich meine, die haben sechs Prozent ihrer Belegschaft entlassen in ihrem vierten Quartal ihres letzten Geschäftsjahres, also Anfang 2023 und das machst du ja nicht, wenn du da sitzt und sagst, wir haben eine goldene Zukunft, sondern das machst du, wenn du sagst, hey, ja gut, entweder wir sind zu viel gewachsen, wir haben irgendwie zu viel Personal aufgebaut und jetzt zu hohe Kosten, wir müssen irgendwie die Kosten reduzieren oder du machst es, wenn du sagst, okay, wir sehen doch, dass diese Risiken da sind für unsere Umsätze, die du gerade richtig skizziert hast. Was passiert denn auch, wenn Apex Legends nicht mehr beliebt ist? Was passiert denn, wenn der nächste Shooter-Trend irgendwie aus der Modding-Community wie in Battle Royale ja auch war, hoch ploppt und wir stehen wieder quasi bei Null? Was auch immer dann das Nächste sein könnte, Extraction Shooter vielleicht, so wie Hand Showdown, das kuschelt ja auch weiterhin noch vor sich hin, nicht umsonst hat Call of Duty in Warzone 2 diesen DMZ-Modus eingebaut, um dann ein bisschen mitmischen zu können, wie dem auch sein, also sie würden diese Leute nicht rausschmeißen, wenn sie sagen würden, alles tippitoppi, also wir bei EA, hier läuft doch, wobei, wobei, sorry, wobei, also um da so ein bisschen Kontrast einzubringen, ich weiß nicht, warum sie die, also man weiß ein bisschen, warum sie die Leute entlassen haben, 6%, wir reden um über 700 Mitarbeitende, die entlassen werden, wenn man sich anschaut, 2020 hatte

EA

9800 Mitarbeiter, heute haben sie um die 13400, das heißt die haben schon über, insbesondere über die Pandemie aufgebaut, man könnte argumentieren, dass Pandemie bedingt dort Kapazitäten aufgebaut wurden, insbesondere in der Qualität, so Quality Assurance und in den ganzen Playtesting und so weiter, die notwendig waren, dass man dort mehr Kapazitäten aufbaut und jetzt sozusagen an der, aus der Pandemie rauskommt, also und auch, man hat auch sozusagen keine Ahnung, mehr erwartet oder wie auch immer, dass es noch weiter wächst, auch da wieder, vielleicht Kurzzeitgedächtnis und so weiter und jetzt sozusagen aus der, aus der Pandemie rauskommt,

merkt man, oh, diese Kapazitäten brauchen wir nicht, wenn wir sie wieder, keine Ahnung, wenn die Leute wieder alle im Büro arbeiten oder was auch immer, dann sind bestimmte Rollen nicht mehr notwendig und so weiter, also ich glaube, dass man kann sozusagen eine Argumentation finden, wo man sagt, die Mitarbeiterreduktion ist Pandemie bedingt, wenn das der Fall

sein sollte auch, dass sozusagen Überkapazität aufgebaut wurde und jetzt sozusagen eine Kapazitätskonsolidierung

stattfindet. Ja, aber sie ist vielleicht auch Ausblick bedingt, wenn sie halt sagen,

das Wachstum in den nächsten Jahren wird nicht so Bombe sein und das tun sie ein bisschen, sie dämpfen ja so leicht die Wachstums Erwartungen, sie sagen im nächsten Geschäftsjahr 7,3 bis 7,7

Milliarden, das wäre eine ganz leichte Schrumpfung bis zu einem ganz leichten Wachstum, wäre natürlich

immer noch genial hohe Zahlen, also musste auch sagen, man bewegt sich ja da schon auf einem Rekordniveau für die ganze Firma, aber es geht halt nicht rekordmäßig, raketenmäßig weiter hoch und dann lass mal lieber gucken, dass die Kosten niedrig bleiben. Genau, das muss man sich, ich meine, ich glaube so als einfacher Mensch, dann guckt man da drauf und sagt sich so, ist doch alles super, warum so was? Man muss natürlich verstehen, in dem Moment, wo ein Unternehmer in der Börse geleset ist, geht es darum, dass man im Vergleich steht zu anderen Unternehmen und zwar insgesamt allen Unternehmen, weil es ja am Ende darum geht, wo ein Investor,

dem vielleicht auch Gaming einfach egal ist, sein Geld hinallokiert. Und ich glaube, an der Stelle ist es so, dass sogar wenn das Unternehmen gut geht, sie im Wettbewerb um Fremdkapital

oder um sozusagen Investmentkapital, sie dann trotzdem Entscheidungen treffen müssen, wo man sagen würde, als jemand, der ein Nicht-Börse-Notismus-Unternehmen hat oder normal denkender Mensch,

dass das eine gerechtfertigte Entscheidung ist, weil genau dieses Problem im Gesamtmarkt steht. Weil auch der Gesamtmarkt aktuell ja gerade ein bisschen sich konsolidiert und ein bisschen schrumpft.

Womit Sie auch Geld verdienen, aber in Anführungszeichen nur 1,2 Milliarden Dollar in Ihrem letzten Geschäftsjahr, ist mobile. Eigentlich ist es lächerlich für Mobile Gaming, was ja der größte Markt weltweit ist, aber da gibt es natürlich auch wiederum ganz andere Player, die da riesig sind, wie Tencent zum Beispiel. Und wer auch riesiger zumindest ist, in dem Bereich ist Activision. Die verdienen nämlich damit 3,5 Milliarden, weil sie King

übernommen haben vor einigen Jahren. Also ich glaube, da waren ganz viele andere Publisher ganz schön angefressen als King, damals für über 5 Milliarden Dollar, also ganz schön teure Übernahme war das auch gewesen. Aber als die an Activision gegangen sind, es sind die Candy Crush und Candy Crush läuft halt einfach. Plus Call of Duty Mobile, was Activision noch hat, was auch sehr gut funktioniert. EA hat versucht dem nachzueifern. Sie haben ja schon vor, inzwischen vor Uhrzeiten PopCap Games übernommen, beziehungsweise PopCap Studios, wie es heute heißt. Es waren die Entwickler von Bejeweled und Plants vs Zombies 2011 eingekauft für 650 Millionen Dollar plus noch mal 100 Millionen in Aktienoptionen. Und da muss man sagen, das hat irgendwie nicht so gut funktioniert. Also nix gegen Bejeweled oder auch Plants vs Zombies, aber irgendwie es gibt immer noch kein Plants vs Zombies 3 auf Mobile, so richtig. Diese Plants vs Zombies Garden Warfare Spiele, die sie auch auf die Konsolen auf den PC gebracht haben, waren nette Multiplayer-Shooter, aber das ist jetzt auch nichts, was den Markt umgekrempelt hätte. Also sie haben sich da eigentlich Expertise eingekauft in diesem Mobile-Bereich, aber es nicht wirklich groß werden lassen. Und das letzte, was sie übernommen haben und wo sie sich auch noch mal ganz viel Umsatz mit reingekauft haben, sozusagen in die Firma, war 2021 Glue Mobile. Glue Mobile macht so Spiele wie Disney, Sorceress Arena, Cooking Dash und Kim Kardashian Hollywood. Das muss ich ablesen, weil die ich alle nicht. Aber die sind wahnsinnig ertragreich. Okay, immerhin. Sie sind wahnsinnig ertragreich. Glue Mobile hat in seinem letzten unabhängigen Geschäftsjahr über eine halbe Milliarde Dollar Umsatz gemacht im Jahr, aber nur einen ganz kleinen Jahresüberschuss von 20 Millionen, also klein aus Unternehmen mit Sicht, wenn man es mit diesem hohen Umsatz vergleicht, weil sie sehr hohe Kosten hatten für Sales und Marketing. Das ist immer das Problem, wenn du in diesem Mobile-Geschäftsfeld bist, insbesondere im Free-to-Play Bereich, weil es gibt nur Free-to-Play auf Mobile, da kauft fast niemand Spiele gegen Geld. Wenn du da bist, hast du halt unendlich viel Konkurrenz von Tencent und Co. Und um dann sichtbar zu sein, um neue Spielerinnen und Spieler akquirieren zu können, musst du halt in Werbung pfeffern, was geht. Du musst überall sein mit deinem Spiel, damit es wahrgenommen wird, damit es wenigstens mal Leute spielen, Free-to-Play. Und dann ist ja nochmal der Prozentsatz, der Leute die Geld reinstecken, deutlich geringer. Also dann fünf Prozent, drei bis fünf Prozent, vielleicht die dann da irgendwie Kohle rein investieren, damit du anfängst, damit Geld zu verdienen. Was ja kleiner Ausflug einer der Gründe ist, warum Spielefirmen oder auch Medienfirmen Anzeigenunternehmen übernommen haben oder übernehmen wollen. Dass man eine eigene Agentur hat, die diese Werbung für einen schalten kann. Und dieses Geld halt nicht nach draußen zahlen muss dann irgendjemanden, der diese ganzen Werbesachen übernimmt. Da müssen ja dann auch Anzeigen in anderen Spielen eingeblendet werden und so, sondern wenn man eine eigene Agentur hat, die das macht, dann ist es ja wenigstens Geld, was im

[Transcript] GameStar Podcast / Was stimmt nicht mit Electronic Arts?

Haus bleibt, sag ich mal, und nicht einfach nach draußen verpufft. Deswegen möchte man dann gerne auch ein eigenes Marketing- und Anzeigenunternehmen haben. So, Gloomobile eingekauft, sitzt in San Francisco, US-Unternehmen ist auch mitverantwortlich für die guten Ergebnisse jetzt von Electronic Arts.

Sagen Sie auch in Ihrem Geschäftsbericht, Gloomobile läuft doch, aber es ist dieselbe Frage wie bei PopCap. Hat das, ist das nachhaltig? Also können Sie Gloomobile so integrieren, dass Sie deren Mobile-Expertise tatsächlich umlegen können, wieder auf Wachstum, können die Ihnen helfen, weiß ich nicht, das nächste Sims Mobile oder so zu entwickeln, um mal völlig in die leere Luft zu spekulieren? Was meinst du, geht das so einfach? Also in der Regel nicht. Also ich glaube, da muss man sehr realistisch sein, also realistisch, schon mal so ein komisches Wort. Aber Organisationen oder Unternehmen in ihren unterschiedlichen Bereichen arbeiten erst mal operativ geschlossen. Also das heißt, da findet nicht einfach sowas wie eine Vernetzung statt, nur weil ich ein anderes Unternehmen kaufe. Oft, wenn Unternehmen versuchen zu integrieren, ist es herausfordernd. Also ich glaube EA hat ja selber eine sehr, wie soll ich sagen, gerüttelte Vergangenheit von Unternehmen kaufen und integrieren, die sogar in der gleichen Industrie und gleichen Fokussierungen haben und so weiter. Man hat ja da eher gehört, da wurden Leute sowohl mit Geld zu sehr überschüttet, aber auch Ziele wurden sehr, sozusagen, fokussiert gesetzt, also sehr hoch gesetzt und ich glaube, diese Vergangenheit, da haben wir auch schon im letzten Podcast darüber diskutiert, warum sie eher schwierig ist. Das heißt, diese Idee, man kauft etwas und dann entsteht automatische Synergie, ist extrem zu kurz gedacht. Es gibt Unternehmen, die versuchen sowas aufzubauen. Ich glaube, die Unternehmen, wo man merkt, wo es erfolgreich funktioniert, sind tatsächlich eher die Unternehmen, die wahrscheinlich ihre Einheiten sehr separat laufen lassen. Also wahrscheinlich, ich nehme mal an, King redet nicht jeden Tag mit Activision oder mit Blizzard, wobei bei der Monetarisierung von einigen Blizzard-Spielen könnten sie sich wahrscheinlich ein bisschen Best Practice getan haben. Ja, redet bitte überhaupt nicht miteinander, wenn es um Monetarisierung geht, sondern redet bitte nicht über Diablo Immortal bei Activision. Wer weiß, wo das am Ende wirklich aufgehängt ist. Aber ich glaube, man muss jetzt mal bewusst machen, dass diese einfache Vernetzung nicht funktioniert. Man sieht ja auch bei Embracer, die Aspiration und sozusagen, aber ich glaube, da müsste man mal die Analyse detailliert machen. Also nur zusammenführen funktioniert nicht. Also müsste man sozusagen aus dem sogenannten Operating Model, also sozusagen aus dem Betriebssystem oder Betriebsmodell der Organisation, wie sie zusammenarbeiten. Und dann wird es natürlich schwierig, dann bricht mir jetzt ein tieferer Blick auf die Strukturen der Organisation und das wirklich beurteilen zu können. So, wer reported unvehen, wer hat welche Ziele, wie wir die zusammengeknüpft haben, die zum Beispiel, wie sind die Entscheidungen so strukturiert, dass man sagt, ey, das ist sinnvoll, dass die zusammenkommen. Denn in Wahrheit, wenn wir operative Einheiten haben, ist es ja schon so,

[Transcript] GameStar Podcast / Was stimmt nicht mit Electronic Arts?

ich meine, wenn ich hier zuhört, mal in einer größeren Firma gearbeitet und mal mitbekommen hat, dass nicht immer Abteilungen zusammen oder Bereiche zusammenarbeiten, sondern manchmal auch Gegnerne arbeiten. Das heißt, wird das kommen, weil sie es machen? Vergangenheit zeigt bei ihr eher nicht. Haben sie aus den Fehlern gelernt und gehen das fokussiert an? Ich nehme mal an, schon. Und dann ist eher die Frage, welche Strategie fahren sie? Also ist ihre Idee zu sagen, wir versuchen

jetzt mal schlau zu integrieren? Oder ist es das Ding, nee, wir haben aus der Vergangenheit gelernt, wir müssen sie strikt separat halten und zweimal im Jahr treffen sich die Führungskräfte zu einem Workshop und sprechen mal über, was lief gut im letzten Jahr und versuchen so im Grunde so eine Art

informelle Struktur aufzubauen, um Ideen auszutauschen. Ja, vielleicht Erfolgsständigkeit halber, weil ihr

bestimmt auch gerade dran denkt, sie haben noch mehr Firmen übernommen in den letzten Jahren, unter anderem Codemasters, wo sie gegen K2 sich durchgesetzt haben, offenbar in so einem Beta-Wedge

Streit für 1,2 Milliarden. Die sollen natürlich ihre Rennspielserien jetzt für Electronic Arts machen, insbesondere F1, wo sie auch so Service Game Potenziale sehen und das ist natürlich auch jährlich erneuern. Sie haben Metalhead Software gekauft für unbekannte Konditionen im Jahr 2021. Das sind die Erfinder oder die Macher von Super Mega Baseball. Sie wollen in diesem Baseball-Bereich

wieder sich durchsetzen und bei Glue Mobile gibt es auch ein Major League Baseball, Tab Sports, Baseball-Dingsbums Spiel für Mobile, also auch noch nie gehört, aber das ist halt ein Bereich, wo sie offensichtlich Potenzial sehen, Baseball da auch wieder mit ihren Sportspielen präsent zu sein.

Und sie haben Playdemic gekauft, die nur ein Spiel machen und trotzdem haben sie 1,4 Milliarden Dollar für sie bezahlt. Playdemic macht ein Spiel und das ist Golf Clash. Aber Golf Clash ist irrsinnig erfolgreich und hat auch schon mehrfach Mobile-Spielpreise abgestaubt, auch da wieder. Ich bin weder Mobile noch Golf-Fan, also schwer zu beurteilen, was da drin steckt. Aber auch da hat EA gesagt, das ist ein Potenzial, was wir gerne bei uns in die Firma mit rein bauen würden. Und wie du richtig sagst, ich bin tatsächlich gespannt von ihrer Historie her, ob Ihnen das gut gelingt, die einfach zu integrieren, weil ursprünglich das alte EA, wenn wir mal in die 90er-Jahre zurückblicken, wo sie Origin gekauft haben, wo sie Westwood gekauft haben, wo sie Bullfrog übernommen haben, die Entwickler das Studio von Peter Molyneux, die unter anderem Dungeon Keeper ja gemacht haben und Wetshe Carpet und so was. Dungeon Keeper

ist übrigens ein ganz trauriges Kapitel der Mobile-Ausschlachtungsgeschichte von Electronic Arts, aber bleiben wir da nicht länger. Die Studios haben sie ja tatsächlich sich selbst überlassen und gesagt, okay, ihr habt jetzt einfach Geld, wir finanzieren euch bitte macht, was ihr liebt. Und der Effekt dessen war dann aber, dass diese Studios sich verzettelt haben, weil sie gesagt haben, ah, jetzt haben wir ja Geld. Jetzt ist ja plötzlich, warte Moment, wir müssen hier überhaupt nicht mehr auf die Bankkonten schauen, wir können jetzt einfach machen, worauf wir Bock haben. Und so entstanden ja dann Projekte wie das Ultima Rollenspiel von Online-Rollenspielen, also nicht Ultima Online, sondern irgendwie neues Ultima Online noch von Richard Garriott wie ein Wing-Komander

[Transcript] GameStar Podcast / Was stimmt nicht mit Electronic Arts?

Online, was da irgendwie mal in der Mache war. Westwood hat plötzlich aufgehört, Command and Conquer zu machen, hat es rausgegeben, ein anderes Studio in Los Angeles und hat selber Pirates The Legend of Black Cat gemachten Piratenspiel und Irfan Beyond oder so, dieses MMO. Also das hat ganz komische Blüten getrieben dann, aber es lag nicht initial daran, dass EA sie gezwungen hat, diese Projekte zu machen, sondern im Gegenteil, dass EA zu wenig drauf geguckt hat, dass sie weiter machen, wofür sie sie eigentlich ja gekauft hatten. Ich würde auch gerne was reinwerfen und mal so ein bisschen Fläche aus der Organisationspraxis kommt. Also EA kauft ein Studio und sagt den erst mal, ihr braucht euch keine Sorgen zu machen, ihr riecht von uns kreative Freiheit, was anscheinend der Fall war. Aber das die Einteil der Wahrheit wird ja auch wahrscheinlich sein, dass es nicht nur so war, sagt man uns, wie viel Geld ihr braucht, sondern eher so Leute, ihr habt in der Vergangenheit gute Spiele gemacht, jetzt wollen wir aber, dass ihr größere Spiele macht und wir können das jetzt auch finanzieren. Also ich frage mich, wie viel davon ist EA, also nicht der Satz, wie viel braucht ihr, sondern so viel sollt ihr investieren. Also und dann wirst du halt mit Geld zugeschüttet, aber die Frage ist ja dann auch, dadurch werden ja auch Erwartungen kommuniziert. Dann ist es so das Ding, okay, wir haben euch, ihr habt mit dem letzten Spiel, wo wir euch noch nicht gekauft haben, X Millionen Verkäufe gemacht, wir erwarten aber dann auch schon, dass wenn ihr jetzt mehr habt, mehr Budget habt, mehr Ressourcen und da seid ihr komplett frei, komplette kreative Freiheit, dass sich das ja auch vermittelt. Also Micha, wenn ich dir sage, morgen hier hast du zehn Millionen und jetzt erwarte ich von dir, dass du Nummer eins Podcast auf der Welt wirst und du hast so viel kreative Freiheit, um das zu schaffen, kümmer dich mal bitte drum, aber Geld ist kein Thema. Ich würde mal sagen, das wirkt auf einen. Ja, das würdest du tatsächlich. Ich glaube, das ist ja auch das, was dann bei BioWare passiert ist, unter anderem mit Anthem. Das ist hier so, okay, wir müssen jetzt ein Spiel machen, das in der ersten Liga des Service Games mitspielt, weil es einfach die Erwartungen an euch sind, dass ihr in dieser Liga spielt, weil ihr halt nicht eine Garagenfirma mehr seid, sondern BioWare. Und jetzt werfe ich noch rein, um es, die Anthem und BioWare Situation, es ist alles nur Erdeutung, was ich ja mache. Ich war kein Insider wissen, aber ich werfe mal rein. Da hat ihr gesagt und wir haben ja aus unserem Fehler an gelernt, wir sollten die mehr kontrollieren. Also sozusagen so ein Doppelding. Wir erwarten, dass ihr was ganz Großes macht und wir schauen mal lieber drauf, dass es nicht in die Hose geht, wenn wir da so viel rein investieren. Sozusagen schlechtest du von allen Welten, sodass auch die Kreativität ja mehrfach überworfene wurde und so weiter und so weiter. Wobei bei BioWare soll ja das auch dann wieder hauptsächlich intern gewesen sein, aber du hast schon rechner, wenn natürlich trotzdem intern die Entscheider hohe Ziele vorgesetzt bekommen und ihm gesagt wird, hey, wir erwarten von euch aber x und y Prozent an Wachstum und zwar nicht wenig. Ist natürlich trotzdem der Druck da, dann zu sagen, hier, wir müssen das bestmögliche Spiel machen. Oh mein Gott, was können wir noch reinbauen? Service, Open World. Innovation soll rein und so

weiter. Also das muss ja alles drin sein. Das ist Innovation jetzt. Ja, dringend. Ihr 500 Leute da drüben, ihr macht jetzt Innovation. Ja, funktioniert halt nicht. Und das ist vielleicht so auch so ein bisschen aus der Erfahrung, wenn man so große Projekte macht, ist ja dann auch, wenn dann plötzlich viel Budget da ist und viel Erwartung entsteht, dieser Druck, dann ist ja die Frage, wo gucke ich denn hin, um meine Lösung zu finden? Also wofür nicht denn jetzt Innovation und so weiter und wenn die jetzt nicht, keine Ahnung, aus meinem kreativen Genie plötzlich alles so raus spieß, ja, dann gucke ich halt auf Marktdaten. Da gucke ich auf, was funktioniert gut, das sollten wir adaptieren. Wir schauen, wir machen das mal ein bisschen hübscher und ja, die Innovation, dass es das jetzt mit Piraten gibt. Das gab es vorher noch nie und so weiter. Und dann kommt man wahrscheinlich dann zu dem, was man hat. Also ich glaube, man muss sich halt immer deutlich machen, viele Ebenen spielen auf Dinge ein. Also ich glaube und das war in der Vergangenheit wahrscheinlich bei EA der Fall, wobei man heute sagen könnte, also wir haben ja vorwärts gesprochen und du hattest mir ja eigentlich so eine Liste geschickt von Spielen, wo man sagen würde, EA entwickeln sich ja eigentlich doch zu den Guten. Also vielleicht sind sie ja, du willst die ganze Zeit gut über sie reden? Ich frag mich immer, wann kommen wir zu den Guten? Ja, das ist genau diese Liste, da habe ich dir geschickt und hey, sie hat ja schon ein bisschen angefangen mit Star Wars Jedi Fallen Order. Auch da nochmal ein Singleplayer Star Wars Spiel, ganz fantastisch, dass Respawn das machen durfte, wurde erst abgelehnt von EA beim ursprünglichen Pitch. Aber irgendwie hat es Respawn dann geschafft, das Vertrauen sich aufzubauen, vielleicht weil sie auch zusätzlich noch Apex Legends gemacht haben, dieses Spiel machen zu dürfen und es war toll. Star Wars Jedi Survivor, der Nachfolger dieses Jahr erschienen, ist auch ein hervorragendes Spiel geworden. In nur vier Jahren Entwicklungszeit haben die da echt, ja auch mit technischen Problemen, aber echt ein richtig dickes Ding abgeliefert bei Respawn und richtig gezeigt, okay, wir können halt, das ist AAA, das ist AAA-Spielerentwicklung. Need for Speed Unbound letztes Jahr war vielleicht nicht der allergrößte Wurf, ist vielleicht nicht das Need for Speed, was alles rettet und alles heilt, was dieser Serie angetan wurde, aber trotzdem ein Spiel, wo auch wir, wo der Peter im Test gesagt hat, hey, das ist mal wieder so Need for Speed in der Tradition von Underground Most Wanted und das geht auch in die richtige Richtung. Sie können es noch. Und dann kommt noch dazu, dass sie eben gerade bei Respawn nicht nur Star Wars Jedi Survivor oder was da halt in dieser Serie noch kommt, entwickeln, sondern auch mal wieder einen Star Wars Ego Shooter, also mit so ein bisschen Anklang wie früher Jedi Knight vielleicht, mal gucken, was daraus wird und ein Star Wars Strategiespiel, wo ich fast aus den Larchen gekippt bin und gesagt habe, was von EA? Es ist mobile oder? Es ist nicht mobile, aber es ist, es ist fies, durchmonetarisiert und hat eine Kartensammelmechanik. Es kann immer noch sein, wir wissen nichts drüber. Wird gerade entwickelt von Respawn in Zusammenarbeit mit Bitreactor, heißt dieses zweite Studio und Bitreactor wird

geführt von einem Creative Director, der vorher Art Director war, bei XCOM und XCOM 2, bei Phyraxxus, also jemand, der so Taktikspiele vorher gemacht hat, als Art Director, ist jetzt Creative Director. Und hey, Jake Solomon hat vor kurzem Phyraxxus verlassen, der ursprüngliche große Kopf sozusagen, dieses XCOM Revivals, wo der als nächstes auftaucht. Also immerhin hat EA da Projekte in der Mache, von denen man vor ein paar Jahren noch nicht mal geglaubt hätte, dass sie überhaupt green lightet werden, weil sie nicht in erster Linie klingen wie Service Games, dazu kommt, die Motive Studios, die unter anderem Dead Space, das tolle Remake gemacht haben, auch ein Spiel, mit dem man nicht unbedingt gerechnet hätte, ist ein hervorragendes Remake geworden von einem hervorragenden Spiel. Huch, das von EA, so, die das gemacht haben und davor Star

Wars Squad Wins, mit dem man auch nicht gerechnet hätte. Eine Weltraumflugsimulation, Single Player,

also gut mit Multiplayer, aber auch eine Single Player Kampagne, eine recht aufwendig produzierte. So, die sollten gerade arbeiten an einem Iron Man Spiel, im Marvel-Universum. Die Partnerschaft mit Disney ist ja da, mit den Star Wars Spielen, da liegt natürlich recht nahe auch Marvel zu machen. Und ja, warum denn nicht? Also nicht, dass ich jetzt der große Iron Man und Marvel Fan wäre, aber wenn das ein cooles Single Player Spiel ist, wir haben gesehen, Guardians of the Galaxy, natürlich, anderer Publisher, anderes Studio, aber war ein tolles Spiel, ein tolle Story Spiel, also warum nicht dasselbe auch in dem Bereich mit Iron Man machen. So, und was sie natürlich machen, ist BioWare darf Single Player Rollenspiele machen, wieder. Ich meine, und sie sind noch nicht geschlossen. Ja, und sie sind noch nicht geschlossen. Vielleicht ist es auch ihre letzte Chance, muss man auch dazu sagen, aber sie dürfen Dragon Age Dreadwolf, Dreadwolf, ich sag's mal falsch, Dragon Age IV und ein neues Mass Effect machen beide werden Single Player. Aktuell gibt es Berichte, dass BioWare dafür Star Wars The Old Republic abgeben wird, was den ehemaligen

Game Director von Star Wars The Old Republic zu ätzenden Kommentaren veranlasst hat gegenüber Electronic Arts und BioWare, weil er gesagt hat, unser Spiel, also SWTOR, hat Berge an Geld Zitat eingebracht, war aber bei BioWare immer das ungeliebte Kind. Es gab keine Anerkennung auch von EA

nicht. Die Single Player Spiele von BioWare ja, die erreichen hohe Metacritic Wertungen, aber schaut

mal, wie viel Entwicklungszeit die brauchen. Andere machen Single Player Blockbuster, Hallo Respawn

in zwei bis drei Jahren und sammeln auch gute Wertungen ein. BioWare braucht das doppelte oder Dreifache, also sechs bis acht Jahre für einen neuen Single Player Open World Rollenspiel-Titel, wie man ihn von ihnen kennt. Und wir haben hier SWTOR, was Monat für Monat Geld abwirft und trotzdem

werden wir nur so über die Schulter angeschaut, so das sind halt die SWTOR-Leute, redet nicht mit den Schmuddelkindern so ein bisschen, kann auch ein bisschen natürlich übertrieben gewesen sein. Aber auf der anderen Seite muss ich sagen, als großer Fan von BioWare spielen und als großer Fan sowohl des Dragon Age als auch des Mass Effect Universums. Oh Gott sei Dank. Also Gott sei Dank haben sie eingesehen, dass die kein Service Game machen sollten, dass diese Anthem-Geschichte

halt eine Fürchterlichkeit aller höchster Magnitude war, die sich nicht nochmal wiederholen darf.

[Transcript] GameStar Podcast / Was stimmt nicht mit Electronic Arts?

Ich kann natürlich nicht sagen, ob Dragon Age Stradwolf und das neue Mass Effect cool werden, aber sie haben zumindest die Chance bei BioWare. Was danach ist, wenn jetzt irgendwie die beiden Spiele floppen oder sie werden schlecht oder so, ob dann die Age nicht sagt, wir ziehen da irgendwie den Stecker, naja, wird man abwarten müssen. So und das letzte, was auch in eine interessante Richtung geht mindestens, ist Battlefield. Weil Battlefield 2042, da haben wir schon viel darüber gesprochen, was da alles schief gelaufen ist, nämlich auch wieder konzeptionell alles. Also alleine schon die Spielidee, die Konzepte, die sie hatten, wie sie es jetzt noch versuchen zu retten und so, das ist alles unglaublich halbgar und wirft ja auch wieder ein schlechtes Licht auf hinter den Kulissen, wie DICE sich verplant hat, auch mit EA zusammen, weil die werden ja auch über Dinge sprechen. Also mehrere, ganz auch da viele Fürchterlichkeiten passiert, auch da wieder komische Parallelen zu entfüllen, auch was diese Planlosigkeit angeht. So Battlefield ist jetzt aber als Serie in den Händen von Vince Zampella, dem Gründer von Respawn. Der war ja früher bei Electronic Arts, hat der Metal of Honor gemacht, ist dann zu Activision gewechselt, hat dort Call of Duty groß gemacht, muss man sagen, mit Call of Duty 4 Modern Warfare, wurde dann aber irgendwie rausgemobbt und rausgeklagt von Activision, warum auch immer, weil er mehr Geld haben wollte oder weil sie auch drüber gestritten haben, wem gehört jetzt eigentlich die Marke Call of Duty, ist es Infinity Ward oder ist es Activision? Das ist inzwischen geklärt, das ist Activision. So und ist dann halt zu EA wieder zurückgegangen, hat da Respawn quasi integriert als Studio, was dann auch übernommen wurde von EA und dieses Respawn hat bei EA jetzt inzwischen einen so hohen Stellenwert. Sie haben Typefall gemacht, ordentliche Spiele, dann haben sie Apex Legends gemacht, haben wir schon besprochen, riesig erfolgreich geworden, dann haben sie die Star Wars Jedi Spiele gemacht, auch sehr erfolgreich geworden, waren ja nicht nur tolle Spiele, Fawn Order hat sich über 10 Millionen Mal verkauft, das war in seinem Erscheinungsjahr in den USA, das am zweitbesten verkaufte Boxed Game, also Spiel, das man im Laden einzeln kauft, nicht Service Game, nicht Free to Play, das am zweitbesten verkaufte Spiel nach Call of Duty und das ist echt eine Hausnummer. Das ist glaube ich auch noch mal so ein Moment gewesen, wo auch bei EA sich die Köpfe gedreht haben und gesagt wurde, warte mal, mit so Singleplayer AAA-Stuff kann man noch Geld verdienen mit diesem alten Krämpel, den wir eigentlich nur noch machen, damit man irgendwie die Fans erfreut oder damit die Marke Star Wars nicht komplett in Bach runtergeht, nie, das ist auch für sie immer noch, oder kann zumindest, wenn sie es gut machen, ein ordentlicher und lukrativer Geschäftszweig sein. So und diesen Respawn Studios sind ja inzwischen auch mehrere Organisationseinheiten, es gibt nicht das eine Respawn, sondern es gibt irgendwie ein Studio, was Apex macht, es gibt irgendwie ein kleines Team

[Transcript] GameStar Podcast / Was stimmt nicht mit Electronic Arts?

unter dem Steve Fukuda, dem Game Director von Titanfall, der jetzt neue innovative Ideen ausprobieren darf,

finde ich auch einen coolen Gedanken, dass man so einen kleinen internen Inkubator hat, wie früher bei

Ubisoft, wo gesagt wird, okay, ihr könnt jetzt experimentieren, ihr könnt vielleicht den nächsten Trendshooter finden irgendwie oder nachbauen, wenn sonst nichts hilft, so wie bei Apex ja auch und da ist eben der Game Director von Titanfall mit betraut, so und was Vincent Peller eben auch übernimmt,

ist die Franchise Leitung für die Battlefield Serie, weil sie sagen, okay, da muss endlich mal wieder eine klare Linie rein und das ist auch das, was wir sagen, es braucht jemanden, der Battlefield mal wirklich einfach auseinandersetzt und neu zusammensetzt, so dass dabei ein cooles, sparsiges, von Anfang an durchdachtes und hoffentlich, wenn es rauskommt, fertiges Projekt dabei rumkommt und das ist eben dieser Vincent Peller, dem sie da sehr zu vertrauen scheinen und der Battlefield auch ein bisschen aufgeteilt hat, also es wird natürlich ein neues Multiplayer-Battlefield geben, voran DICE-Arbeiter, Ripple Effect, Industrial Toys, also so eine Studio-Familie, wie es bei so großen Unternehmen wie EA ja relativ üblich ist, ich meine an Call of Duty arbeiten auch zehn Studios, ich weiß nicht, auf jeden Fall ein Haufen Leute, so was aber gleichzeitig noch gemacht wird, ist eine Battlefield-Kampagne, irgendwie ein Singleplayer oder whatever, Co-op weiß ich nicht genau, aber auf jeden Fall ein Battlefield-Kampagnen-Modus, der entsteht bei einem neuen Studio

Richline, das geleitet wird von Marcus Leto, den wir kennen von Halo, der war früher bei Bungie, einer dafür und im Köpfe von Bungie, ist jetzt dafür verantwortlich, dass es eine coole Battlefield Singleplayer-Erfahrung geben wird oder Kampagnen-Erfahrung in irgendeiner Form geben wird. Immerhin,

ich sage jetzt nicht, dass alle Twists and Turns von Halo immer die richtigen waren und Bungie gilt ja

nicht umsonst auch als schwieriger Partner in dieser Industrie, weil auch bei denen hinter den Kulissen immer wieder Konzepte aufgestellt, umgeworfen, Dinge umgeschrieben, irgendwie Engines geändert,

Technologien halt irgendwie ausgetauscht und sonst als alles wurde, nicht umsonst gab es damals diesen

Halo 2-Trailer, der am Ende nichts mit dem fertigen Spiel mehr zu tun hatte und nicht umsonst gab es halt auch diverse Umstellungen, sage ich mal, bei Destiny, als das rauskam und eigentlich ziemliches Stückwerk war, was mindestens die Story anging. Also Bungie muss man jetzt nicht hochhalten als diejenigen, die immer alles richtig gemacht haben, nixdestotrotz, dass jemand halt dann kommt und sagt, okay, auch da neue Köpfe, die dafür sorgen sollen, dass halt auch ein Battlefield

wieder in diesem Kampagnenbereich vorankommt. Ja, okay, also auch das, coole Richtung. Und interessiert mich persönlich, 0,0 ist aber vielleicht eine gute Nachricht für Menschen, die uns jetzt zuhören in den USA, mindestens. Sie machen wieder College Football-Spiele, also zehn Jahre lang gab es von Electronic Arts kein College Football Spiel, jetzt machen sie wieder eins, gab auch schon Kontroversen darum, weil sie irgendwie jedem Spieler der College Football Liga 500 Dollar angeboten haben als quasi Lizenzvergütung. Und der Verband sagt seit ja eigentlich, also was ist denn das für ein Witz? Ein NFL-Profi bekommt pro Madden-Spiel bis zu 26,

[Transcript] GameStar Podcast / Was stimmt nicht mit Electronic Arts?

nee, 28.000 Dollar. Also und College Football ist wahnsinnig beliebt in den USA. Also da sind die Zahlen nicht ganz verhältnismäßig, nixdestotrotz. Auch da wenden sie sich halt wieder in einem Bereich zu, den sie lange ignoriert haben. Und jetzt kommt mein letztes Positives, aber auch da sieht man halt einfach Entwicklung, nämlich bei EA Originals. Was ja ihr in die Programm ursprünglich war und immer noch ist, wo die Spiele laufen unter anderem von den Haze Light Studios, von Josef Fares wie A Way Out oder It Takes Two, wo Unravel drin entstanden ist oder Fee, so wunderschöne Plattformer, um wo sie jetzt gerade auch noch zusätzlichen Weg gehen zu so extern entwickelten AAA-Games. Nennen sie nennen es zumindest AAA-Games wie so einem Immortals of Avium. Diesem Fantasy-Shooter, der für meinen Geschmack irgendwie zu bunt aussieht, aber entsteht immerhin in der Unreal Engine 5.1 und bei einem Studio, das geleitet wird und gegründet wurde von Brad Robbins, der früher bei EA war und bei den Sledgehammer Studios. Also auch da wieder so ein Motiv. Leute, die früher bei EA waren, kommen irgendwann auch mal wieder zu EA zurück. Und da sind auch viele E-Mail-Geltail-Tail-Leute, was vielleicht auch ein bisschen für Story-Qualität sprechen könnte, je nachdem, wie es dann ist, wenn es rauskommt. Und was sie in diesem EA Originals-Programm auch angefangen haben zu machen, sind Kooperationen mit anderen Publishern, wo du früher gesagt hättest, also EA und Tecmo Koi, oder Koi Tecmo, ich sag's mal falsch rum, sucht euch eins aus, arbeiten zusammen mit bei Wild Hearts. EA übernimmt quasi das Publishing, insbesondere natürlich im Westen mit ihren Vertriebsstrukturen von einem Monster-Hunter-Clone oder Ableger, ähnlichen Spiel. Ist jetzt kein großes Ding gewesen, das hat momentan um die 400 Steam-Spielerinnen und Spieler gleichzeitig, also längst nicht die Sphären, die man damit wahrscheinlich hätte erreichen wollen, wenn man es auch mit einem Monster-Hunter vergleicht, was ja 20 Millionen Mal sich verkauft hat. Hat 41 Prozent positive Steam-Rezensionen, Autsch, ja, okay. Also technische Probleme gehabt zum Launch hat jetzt nicht alles gut funktioniert, Koetecmo sagt trotzdem war erfolgreich in Führungszeichen, aber was auch immer das heißt, aber diese Strategie zu sagen, okay, wir bei EA sind nicht mehr nur Herr unserer internen Entwicklungsteams und Marken, sondern wir strecken halt auch unsere Fühler aus, um einerseits, was sie hoffentlich weitermachen werden, talentierte kleine Studios zu unterstützen und um andererseits klassisches Publishing zu machen. Also klassisch einfach sich Spiele präsentieren und Pitchen zu lassen und dann zu sagen, okay, das finanzieren wir, so wie das Immortals auf Avion. Und auch das finde ich, also auch da, ich meine, das sind ja alles jetzt keine 100 Prozent hoffentlich, also mal gucken wie es noch kommt in Zukunft, aber keine 100 Prozent ätzend durch monetarisierten Service Games. Also auch das gibt mir so eine gewisse Hoffnung, dass sie einen Teil ihrer Zukunft trotz der hohen Live-Service-Umsätze auch sehen in so, in altem Gameplay, alt hergebracht und gut,

vielleicht dieses College-Football-Ding, da kann man dann all die mit Team reinstopfen bis es platzt, klar, aber die anderen Sachen in so alt hergebrachtem, gutem Gaming.

Ich muss ein bisschen lachen, als du gesagt hast, da darf jetzt jemand im kleinen Innovativ sein und Innovation ist am Ende nicht mehr das machen, was man früher sozusagen in Monetarisierung gemacht

hat und eher Spiele entwickeln. Das ist so ein kleines bisschen Ironie da dran, aber interessant ist auch das folgende. Also was hier, glaube ich, jetzt so kommen ist jetzt zu einem Punkt, dass wir ein Bild malen gerade, das vor drei Jahren ein EA zeigt, das, man würde vielleicht argumentieren eigentlich heute immer noch, dass so auch, das sagt, na ja, wir haben die Statistiken zeigen, dass wir mit zwei, drei Franchises das meiste Geld machen, also sollten wir doch alle unsere Ressourcen und Monetarisierungslogiken bündeln dahin und alles andere, was wir machen, sollten wir so bauen, dass das irgendwann so wird wie die sozusagen. Man könnte sagen, das ist so eine Art, das könnte man symbolisieren mit Bobby Kotick, der sagte, wir brauchen die Million, ne, Billion, Billion Dollar Franchises. Man könnte sagen, das war eine Ära, die wurde irgendwann vor zehn Jahren oder wann auch immer, ich weiß nicht, wann das dann in dieser Spruch gekommen ist und eine ganze Industrie hat wahrscheinlich nur noch danach sich gedreht, weil auch die Monetarisierungsmöglichkeiten, insbesondere durch die Digitalisierung und digitaler Distribution

und so weiter, das erlaubt haben, das zu tun und dann ist man wahrscheinlich durch eine Phase, ich meine, man sieht auch 2016, da gab es halt dieses große Announcement von EA, dieser Zentralisierung, dieser, auch in der Produktion, wir haben eine Engine für alles, sozusagen mit der Frostbite Engine und vielleicht haben wir erlebt, dass in den letzten Jahren auf der einen Seite so eine Ernüchterung stattgefunden hat, insbesondere bei EA, dass die gemerkt haben,

die Leute finden das anscheinend nicht so cool und die Medien auch nicht und anscheinend auch sind die ersten Regierungen dabei, in ihren Regulationen daran zu arbeiten, dass das vielleicht nicht cool ist, was wir machen. Und so wie du das ja jetzt beschreibst, erleben wir doch gerade in Electronic Arts, der sich sagt, okay, wir machen 75 Prozent unserer Umsätze mit Sims und Ultimate Team und mit Apex Legends, wir haben diese Live Service Games, das ist der große Teil,

aber warum nicht Ressourcen investieren in, da gibt es ja auch noch einen Markt, also zu sagen, könnte man, andere Studios verdienen ja auch Geld damit und sagen, damit fahren wir in eine diversere Strategie, dass dieses Triple, weil stell dem also unter der Prämisse oder unter der Annahme

Dragon Age führt, 4 wird richtig gut und nicht so verrückt wie durchmonterisiert. Mass Effect 5 wird ein Superspiel und was auch immer noch so rauskommt. Würdest du dann sagen, wow EA ist jetzt

sozusagen der goldene Ritter der Gamingindustrie, so sind die jetzt die guten, haben sie sich so krass gedreht, dass wir sagen, wow EA und das ist jetzt das Musterbeispiel. Naja es kommt auf an, was sonst noch drum rum passiert, aber ich würde zumindest sagen, ihr Boostgang hat ein Ziel erreicht, nämlich auch die Leute, die sie über die Jahre verloren haben oder verärgert haben, auch mit so was wie MFM, wieder zu erreichen. Und jetzt stell dir mal vor, stell dir nur vor, es wird nicht passieren wahrscheinlich, aber sie kündigen Neues Command & Conquer an. Lasst doch Petroglyph es machen, die auch das Remake gemacht haben oder nicht das Remake,

sondern das Remaster, das Command & Conquer Remaster Collection. So, lasst die doch ein, es muss ja nicht mit dem aller riesigsten Budget sein, lasst sie ein Neues Command & Conquer machen,

holt vielleicht die Ultima Serie nochmal aus der Versenkung für ein Remake von Ultima 6 oder so in zeitgemäßer Grafik, holt vielleicht ein Wing Commander nochmal aus der Versenkung und sei es nur für ein kleines Weltraum-Action-Spiel. Von Dungeon Keeper will ich da gar nicht erst anfangen zu reden, aber ein kleiner Teil meiner Hoffnung wäre ja, dass wenn Sie sehen, es geht noch. Also wenn Sie sehen, dass auch so was wie ein Dragon Age, was sicherlich viel Geld kostet auch in der Entwicklung. Ich meine, ein Bio-Ware, ein Studio mit 400 Menschen, die da arbeiten, muss ja erst mal ein paar Jahre lang bezahlt werden, bis das dann rauskommt. Und Mass Effect, damit kann man noch Geld verdienen, ohne dass wir komplett durchdrehen müssen. Und für mich die

Gretchenfrage an dem Ganzen ist, aber wäre das EA. Also reden wir wirklich gerade über EA, denkt EA so. Und ich würde es hoffen, aber das ist genau der Punkt, warum ich diese Folge, was stimmt nicht

mit Electronic Arts, genannt habe. Ich glaube es nicht. Ich glaube es ihnen nicht. Natürlich kann man sagen, sie machen diese Spiele, um auch anerkannt zu werden als Content Provider mit ihrem EA

Play-Abo. Das ja auch Teil des Xbox Game Pass Ultimate ist. Und dieses Abo, das ist ja auch ein bisschen die Strategie, die Microsoft fährt, will ja auch mit klassischen Single-Player-Spielen auch die klassische, inzwischen erwachsene und vermögende Zielgruppe ansprechen, die in den 90ern,

oder jetzt auch in den 2000ern so Marken wie Dragon Age geliebt hat, die auch natürlich in Command & Conquer geliebt hat und so weiter. Also dass sie dann sagen, das ist ein Teil unserer Abo-Strategie fair, das kann ich mir vorstellen. Aber dann sieht man halt so Signale, die dann doch zeigen, dass dieser Live-Service-Sector, mit dem sie halt den Großteil ihres Umsatzes machen, für sie einfach noch wichtiger ist und auch immer wieder halt neue Blüten treibt, was Monetarisierung angeht. Ich meine, du hast gerade die Lootbox-Thematik angesprochen, von der sie ja wahnsinnig abhängig sind, was ihre FIFA bzw. jetzt eSports FC-Umsätze angeht. In den Niederlanden

wurde das Lootbox-Urteil gerade zurückgenommen, dass es Glücksspiel ist. Da wurde EA ja ursprünglich

mit Strafe belegt. Dann haben sie gesagt, weil diese Kartenpäckchen, man sich beim Spielen auch selber verdienen kann und weil der Schwarzmarkt, auf dem sie gehandelt werden, nicht um einzelne

Päckchen oder Inhalte sich dreht, sondern eher um den Verkauf von Accounts und der ist ja eh nicht so ganz legal und so weiter. Und weil Ultimate Team kein eigenständiges Spiel ist, sondern integriert in FIFA und damit nicht verpflichtet, dass man sich damit irgendwie beschäftigt, ist das kein Glücksspiel. Das war jetzt gerade das Urteil in den Niederlanden. Gleichzeitig gab es ein rechtskräftiges Urteil in Österreich, witzigerweise gegen Sony, weil es um die PlayStation ging und FIFA Ultimate Team Inhalte, die jemand halt auf der PlayStation gekauft hat und dann ist Sony der Vertragspartner, dann gibt man ja das Geld erst mal Sony, wo dieses Gericht gesagt hat, na, aber hallo verstoßen Lootboxen in FIFA gegen das österreichische Glücksspielmonopol und sind damit illegal, weil man halt diese Kärtchen doch auf einem Zweitmarkt gegen Geld handeln kann

und

damit geht es bei FIFA Ultimate Team um echtes Geld und damit erfüllt es die Kriterien für Glücksspiel, weil auch bei uns ist ja in Deutschland die Gesetzgebung Glücksspiel ist nur, wenn man um echtes Geld spielt. Alles, was nicht dir Münzen rauswirft am Ende als ein armiger Bandit. Das kann ja kein Glücksspiel sein, finde ich eh schon eine schwierige Argumentation, geradeweise Glücksspielmechaniken, wenn sie in Spiele eingebaut werden. So, es gibt halt hier konfliktierende Urteile. Man sagt, das ist nicht geklärt. Das wird in den nächsten Jahren weiter ein Thema bleiben und es wird für EA natürlich ein super schwieriges Thema bleiben und was tun sie, um diesem Thema

zumindest ein bisschen, vielleicht möglicherweise, wenn es gut läuft, entgehen zu können in den nächsten Jahren? NFTs. Humann, was soll das? Oh Gott, oh Gott. Ich hab, ich weiß nicht, irgendein News-Auslet hat geschrieben, es ist 2023 und EA redet über NFTs. Ihr habt richtig gelesen, es ist nicht 2021, es ist 2023 und EA redet über NFTs. Wobei man vermerken muss, in der Pressemitteilung steht nirgendwo NFT, Web 3, sondern man weiß es halt, weil Nike irgendwie dieses auf der Blockchain-Ding da hat, Swoosh oder so heißt das? Swoosh, genau. Wo man irgendwie

so diese digitalen Dinger mit dann austauschen kann. Ich weiß nicht, das ist im Grunde mein Blick drauf. Es ist 2023 und man redet über NFTs. Das einzige, ich hatte mal, das ist jetzt ein Jahr her oder so, also eigentlich schon wieder auch fast direkt nach dem Hype von den NFTs, dass da der CEO von Electronic Arts über das User-Generated Content nochmal diese Umsatzmaschine sein werden

oder halt die neue Profitmaschine sein werden und dann sind wir ja wieder in der User-Generated Content, wie wir wissen, lässt sich in der Regel schwer monetarisieren und wenn ist natürlich so was wie das auf einem Smart Contract zu haben, der Weg nach vorne, aber das ist, der, der, wahrscheinlich ist, also eine Sache, die vielleicht interessant ist. Ich hab mir, ich hab mir die Balancen angeschaut und mich halt nicht, ich hätte auch am Anfang gesagt, verwunderlich, warum machen die nicht so viel EBIT, der Umsatz ist doch krass gestiegen. So wie ich das sehe, haben sie investieren sie jetzt eine Milliarde mehr, seh ich das richtig? Oder sie investieren auf jeden Fall deutlich mehr in, in, in, in, in R&D, also in so, so wie, so in Grundlagenforschung. Kann ja sein, dass da jetzt ein ganz viel Geld reinfließt, wie kriegen wir jetzt NFTs integriert in, in die Spiele?

Ich hoffe nicht, ich hoffe nicht, aber es sind so, man kann so halt Puzzlestücke zusammensetzen irgendwie aus der letzten Zeit. Vielleicht das kurz als Einschub, EA ist ja doch recht umtriebiger oder haben sie zumindest vor ein paar Jahren mal angekündigt, auch im Bereich so künstliche Intelligenz zu schauen, wie kriegen wir das in Spiele integriert, wie können künstliche Menschen, also NPCs in Zukunft in Spielen besser dargestellt werden. Ich hoffe, sie stecken Geld da rein, also dass man irgendwie guckt, hey, also auch allein was die Darstellung angeht, wie können wir irgendwie glaubhaftere Figuren bauen in Spielen. Hey, gerne vielleicht dann auch auf Basis von generativer KI, die dann halt irgendwie Dialoge für sie schreibt, wenn die nicht scheiße sind, wenn ihr mir mit einer Milliarde Dollar Research und Development Budget einen coolen KI-Generator für spannende Geschichten gebt. Ein Halb, da sollen sie drauf springen und das Geld drauf werfen, alles gut. Genau, Ubisoft macht das gerade, Ubisoft sagt ja, generative KI ist für uns ein ganz wichtiger Teil der Zukunft, weil wir haben ja eh schon unsere ganzen Datenbanken, die nur gefüllt

[Transcript] GameStar Podcast / Was stimmt nicht mit Electronic Arts?

sind mit jeder Menge Assets und Infos und sonst was, weil sie ja auch so finanziert sind weltweit. Da kann man doch einfach, also sagen sie so nicht, das ist jetzt ein bisschen flapsig formuliert von mir, aber da kann man ja eine KI drüber stülpen, die sich daraus bedient. Wobei man da sagen muss, also damit eine KI guten Content produziert, muss auch, müssen gute Texte rein. Klassischer Ansatz bei KI, shit in, shit out. Also wenn man mal Scheiße in den Datenbanken kommt, Scheiße vorne raus. Also ich glaube, der Bedarf, dass Menschen gute Texte schreiben, ist immer noch notwendig, aber ich glaube, was spannend ist, ist ja dann, dass diese KI's, die gut verarbeiten können und wie cool Experiences haben können, sodass nicht jeder ein PC das Gleiche sagt, sollen da Möglichkeitenräume entstehen, aber wie gesagt, da muss trotzdem, damit das, was gesagt wird, muss ja immer noch sinnvoll sein. Ja, ja und nicht nur das, ich meine, stell den der KI vor, die Spielkonzepte entwirft. Ich meine, die sich aus allen Ubisoft Formel Bausteinchen bedient und daraus das nächste Farcry baut, indem wir dann auf Türme klettern und ja, genau. Also viel noch zu tun, zurück zu Electronic Arts, diese Bausteinchen, die ich meine und die mich... Sorry, ich muss, ich muss, ich muss das gerade voll über nachdenken. Ja. Ein Tool, das statistisch Statistik basiert, sozusagen so, ich sag mal, Muster identifiziert und dann einfach versucht, On-Scale-Muster zu reproduzieren und versucht immer so eine Art Mitte zu finden. Ja, das ist im Grunde die, die kodifizierte Art, wie ja Ubisoft schon heute die Spiele macht. Exakt, exakt. Mehr Ubisoft-Spiele, die gleiche sind. Genau, noch, genau. Also, eigentlich dasselbe, was sie jetzt schon tun, nur halt nicht mehr Menschen, sondern es kann dann direkt... Ja, mehr Spiele. Sie können jetzt mehr Spiele machen, dann. Mehr Ubisoft-Spiele. Egal, wir haben einen eigenen Talk. Habt ihr einen anderen Talk? Ubisoft? Genau, guckt euch das an und dann überlegt mal, wie toll die Zukunft ist, wenn diese Spiele von der KI gebaut werden. Leute, ist sie wirklich toll. Egal, Electronic Arts, haben wir gesagt, hat ein Perspektivproblem, was Lootboxen angeht. Das kann immer noch den Bach runtergehen, wenn irgendwann Regulierungsbehörden sagen, das geht so nicht. Das ist Glücksspiel. Und es gibt ja, wie gesagt, konfliktierende Urteile in dem Bereich. Sie haben diese Partnerschaft mit der Nike-Plattform, zwuscht jetzt in Zukunft in EA-Sports-Spielen, wie auch immer, die sich ausgestalten wird. Aufs Wusch kann man halt so Trikots handeln und so Sport-Equipment, irgendwie Football-Helme vielleicht dann auch haben, war zumindest auf dem Bild zu sehen, was es gab zu dieser Pressemeldung. Okay. Woran ich dann aber denken musste, als sie das verkündet haben, ist Apex Legends, hat sich ja versucht am E-Sport, an einer E-Sport-Liga. Ob die gut gelaufen ist und viel geschaut wurde, ich glaube nicht, also ich habe wenig davon gehört. Es gibt auch Fans davon, was aber da vor allem im Hintergrund geschwählt hat, war auch ein Monetarisierungsstreit. Sie haben nämlich in Apex Legends angefangen, items, kosmetische Items zu verkaufen auf Basis der E-Sport-Teams. Also beispielsweise ein Team-Banner von einem Team, was halt auch in dieser Liga mitspielt, ein bisschen so wie es Activision auch macht bei Overwatch. Und das haben sie angefangen und dann hat sich das aber nicht gut verkauft. Und es sollte aber noch weitergehen, dass sie da auch Trikots verkaufen und halt andere gebrandete Sachen von diesen E-Sport-Teams und da hat dann EA oder Respawn, da gibt es unterschiedliche Berichte, den Stecker gezogen, weil sie gesagt haben, zu wenig Geld. Zu wenig, also das ist

den Umsatz, den wir damit machen würden. Wir würden zu viel Umsatz auch den E-Sport-Teams geben, weil die wären natürlich daran beteiligt gewesen, es sind ja ihre Marken. Und was kriegen wir denn dafür zurück von diesen E-Sport-Teams, diesen Unverschämten? Und tatsächlich, also so stellen es zumindest die E-Sport-Manager da in einem Artikel, den ich gelesen habe, dass sie sagen, entweder EA oder auch Respawn waren nicht, also haben den Vorteil für sich einfach nicht gesehen und man hätte ja auch sagen können, na, aber es ist doch trotzdem, es stirbt doch keiner. Weil ja, dann verdienen wir halt nicht unsere goldenen Nasen mit diesen E-Sport-Trikots, aber hey, diese E-Sportler sind Menschen, die ganz viel Zeit und Energie in unser Spiel stecken. Die Apex Legends spielen, trainieren das Spiel beliebter machen, streamen und so weiter. Selbst wenn wir damit nicht reich werden, kann es ja vielleicht eine coole Geste sein an die Fans dieser Teams, wenn sie sich in Apex Legends ein, weiß ich nicht, E-Sport-Trikot anziehen können oder so. Ne, machen sie nicht. Wie gesagt, die einen sagen irgendwie Electronic Arts wollte es nicht, die anderen sagen Electronic Arts wollte es, aber Respawn hat dann gesagt, sie wollen es nicht. Einfach wegen dieser Umsatzperspektive. Was ist denn Respawn waren diejenigen, die uns bei der Enthüllung von Apex Legends gesagt haben, wir sind doch hier nicht die Schoßhunde und die Goldesel von Electronic Arts, wir machen ein Spiel, auf das wir Bock haben und genügen hier nicht den Monetarisierungsinteressen eines geldgierigen Publishers. Die Adjektive habe ich selber eingefügt, aber ungefähr das haben sie zu uns tatsächlich gesagt. Also das ist kein Spiel, was nur entsteht, damit EA Geld damit verdienen kann. Und dann höre ich aber so was und denke mir so, da scheint es aber doch, Monetarisierungsstreit zu geben hinter den Coolissen. Und dann, letztes Ding, und dann kommt ein Spiel wie Need for Speed Unbound und ist wirklich ein cooles Need for Speed. Und was machen sie nachträglich Monate nach Release, bauen sie in den Cosmetics Store ein und in Battle Pass? Weil es hat sich ja trotz 14 Millionen Dollar Umsatz, glaube ich, im ersten Monat oder so, also es ist ganz gut gestartet halt damals, hat sich irgendwie nicht gut genug refinanziert. Jetzt fügen wir nachträglich Mikrotransaktionen ein, wo ich schon vor Jahren eine Kolumne drüber geschrieben habe, als sie als Activision, das bei Call of Duty, gemacht hat. Wem kann man überhaupt auch glauben hier? Erst sagen sie, wir machen ein Need for Speed ohne Mikrotransaktionen und dann bauen sie sie halt nachträglich ein, damit bis dahin keiner mehr mitkriegt, dass es halt einfach ärgerlich ist. Und man weiß ja nie, ist dann die Progression in Zukunft wieder, wie es bei Star Wars Battlefront 2 ursprünglich sein sollte, zugeschnitten auf den Battle Pass, dass man, wenn man da nicht die Bezahlvariante hat, denkt so, jetzt schalte ich halt nur ein, weiß ich nicht, was genau es da gibt, aber jetzt habe ich irgendwie einen grauen Lamborghini freigeschaltet im kostenlosen Battle Pass. Und wenn ich den habe, der Geld kostet, dann wäre es

halt

irgendwie ein Lamborghini mit Flammenmuster, der Blumen versprüht oder so. Und das sind so Sachen,

wo ich einfach selbst bei den Spielen, die es jetzt nicht direkt nötig hätten, zumindest oberflächlich betrachtet, wie einem Need for Speed und auch wie einem Apex, weil Apex hat gut Geld

abgeworfen, selbst nicht so, dass das Ding am Existenzminimum herumgräbst. Und ich trotzte immer noch das alte EA-Seal und auch diese Sorgen von EA-Seal, oh Mann, wir müssen diese Monetarisierung weiter drehen. Und dann mache ich mir doch wieder Sorgen, was halt auch ein Mass Effect angeht, was auch ein Dragon Age angeht und all die anderen Sachen diese so machen. Also ich weiß nicht, ob ich dir die Sorge wegnehmen kann, aber ich kann mal vielleicht ein Bild malen,

und zwar bei dem Apex Legends Beispiel. Ich würde mal sagen, zwischen dem Zeitpunkt, als dir diese Sachen ertät haben, wir machen das wegen der Sache, es geht nicht nur um das Durchmonitrieren und so weiter. Und das, was wir jetzt gerade hören, liegt ein sehr besondere Sache, das Ding war erfolgreich. Und in dem Moment, wo es erfolgreich ist, also ich hoffe, man muss

nicht das so vorstellen. Es gibt den, ich sag mal, Leiter Apex Legends Business Development und der sitzt dann bei seinem Chef und er guckt seinen Chef auf die Zahlen und sagt so, okay, wir müssen

jetzt hier Zielvereinbarungen machen für dieses Jahr. Was denkst du denn? Was können wir denn da rausholen? Ich muss das ja nach oben reporten. Wir müssen mal gucken, wir könnten da vielleicht ein bisschen, dass die Performance besser wird und so weiter. Und dann, also das Ding ist, wir müssen halt verstehen, wie Organisationen im Alltag funktionieren. Menschen machen Zielvereinbarungen,

es muss ja auch besser werden. Ich muss auch die Performance von den Menschen irgendwie messen,

besser, größer machen und so weiter. Und dann, glaube ich, und dann sind es auch vielleicht andere Leute, die es entwickelt haben, als sie jetzt betreiben, Teams wechseln, die gehen in den anderen Entwicklungs-Team, ich weiß nicht, was Reece Mann gerade sonst noch macht. Hier, die haben noch hier der J.L.F. Hallenorder. Also worauf will ich hinaus? Ich glaube, wir müssen ein Teil der Realität ist, anders. Wie können wir auf Organisationen oder auf Unternehmen

schauen? Ich habe ein Teil ist, man, am bestimmten Stellen kann man wahrscheinlich gewisse Sachen

glauben, dass man sagt, hey, wir haben in der Entwicklungsphase, haben wir nicht die Monetarisierung

zum Herzstück unseres Gameplays gemacht, sondern es ist jetzt ein Satz, der wahrscheinlich nicht verwegen ist, mal zu sagen, dass das ein oder andere Unternehmen das schon mal gemacht hätte.

Dass man

vielleicht sowas schon im Kopf hat, wie wir wollen, dass es ein Live-Service-Game wird und das muss Teil der Logik des Spiels sein, das ist das eine. Aber sagen wir mal, wir wollen spielen, das soll in seiner Kernmechanik richtig, richtig gut sein. Und ich glaube, das kann man erstmal in den Raum stellen und sagen, okay, und dass das Ding, wenn es free to play ist, sich irgendwie monetarisieren

muss,
weil man ja kontinuierlich auch Content dafür produziert, auch fein, dass man sagt, okay, Battle Pass gehört dann bei einem solchen Spiel, was dauerhaft auch sozusagen Kosten und Betriebskosten
soweit hat, fein. Deswegen bei Need for Speed so fraglich, warum? Bringt du einfach das nächste Need for Speed raus? Man muss jetzt nicht zehn Jahre das Gleiche Need for Speed spielen, aber egal.
Aber dann geht das ja über. Dann ist es ja fertiggestellt, es geht in eine Live-Phase und dann gibt es Menschen, die haben Verantwortung dafür, dann gibt es Menschen, die müssen sagen, wie kann man, wie wenn wir besser, und besser ist ja dann auch irgendwann ökonomische Kategorien wie Umsatz, Nutzer und so weiter und so weiter. Und ich glaube, da muss man einfach dann sich die Philosophie und mein ganz großes Wort nutzen der Firma anschauen, dass ich sage, dass vielleicht, jetzt werfe ich mal rein, ein CD Projekt vielleicht jetzt nicht direkt eine Nachmonitarisierung hat, sondern eher sagen wir mal, die wollen ein cooles Werk hinstellen und das Werk vielleicht danach noch ein bisschen besser machen, vielleicht haben sie eher Probleme am Anfang und machen es hinten daraus dann doch besser und so weiter. Und da braucht man jetzt nicht die Sorge haben, wie bitte? Also ein fiktives Beispiel jetzt. Fiktives Beispiel, mehrere fiktive Beispiele, dass ich dann da glauben kann, dass das Werk zentral ist und nicht die Monetarisierungsstrategie auch vielleicht in der Art und Weise, wie wir sozusagen organisationelle Prozesse ablaufen, wie zum Beispiel Beförderung, Karriere und so weiter, versus ein Unternehmen, wo wir eigentlich wissen, in dem Moment, wo es so in in solche sozusagen ihre Strukturen eher dann nach den ökonomischen Kategorien Bewertung machen und nicht nach, was wir im Werk dahingestellt haben. Und ich glaube, da kann man schon Unternehmen angucken. Also wir können uns eher angucken und jetzt wie gesagt vielleicht ein City Project auf der anderen Seite, was jetzt auch kein kleines Studio ist, oder auch wie auch diese Organisation sich selbst transformieren, wenn man es nett nennen will, wie Blizzard vielleicht eine Transformation erlebt hat, in der Art und Weise, dann sind gewisse Dinge noch da, das brüfft die Sachen sehr gut noch funktionieren, aber andere Sachen halt sich verändern. Deswegen könnte ich mir vorstellen, dass es euch mir in Dragon Age 4 am Anfang rauskommt und die Leute das in der Bioware ernsthaft sagen, wir wollen ein gutes Spiel entstellen. Aber am Ende ist die Frage, ja, und wie geht es weiter, so wie ich es noch sagen muss, ein nächstes Jahresziel, und so weiter. Was mich da immer nicht irritiert, muss ich sagen, weil das kenne ich auch schon von anderen Firmen, aber wenn Sie dann, da haben wir vor der Aufnahme schon drüber gesprochen, wenn Sie dann in Ihrem Geschäftsbericht die zukünftigen Risiken für Ihr Geschäft auflisten und sich quasi zwischen den Zeilen bei Ihren Aktionären entschuldigen, dass Sie die Monetarisierungsspirale ja nicht noch weiter drehen können, weil sich dann die Communities aufregen. Das steht da drin, also das muss man lesen.

Das ist wörtlich.

Wortwörtlich, ja, also wenn wir, wir können nicht in bestimmte Sphären der Monetarisierung vorstoßen, weil sich sonst die Gamerinnen und Gamer da draußen ärgern werden und uns die die Treue abspüren sozusagen. Und da denkst du doch, was ist das für eine Denkweise? Also Sie haben ja recht. Ja, also Gott sei Dank, Gott sei Dank steht das auch da drin, also vielleicht eines, was Sie aus Starboss Battlefront 2 gelernt haben wenigstens, aber das ist doch, also klar für Investoren ist es egal, ob Sie gute Spiele machen, aber ich möchte, also für mich ist der Geschäftsbericht nicht gedacht, aber ich möchte doch darin lesen, hey, unser Ziel ist es, gute Spiele zu machen, geliebt zu werden von den Menschen da draußen und den Communities. Stellt doch die Games in das Zentrum, nicht wie ihr mit Games Geld verdient. Natürlich wollen Investoren wissen, wie ihr mit Games Geld verdient, aber der Community, die euch treu ist, die sagt, hey, die geben uns genau das, was wir wollen. Also vielleicht sogar das, was wir nirgendwo anders bekommen, ist so viel wert, dass man doch auch das mehr betonen könnte zumindest. Ja, und ich glaube, also Empfehlung, wer Lust hat, es ist natürlich sehr trocken alles, aber 2022 Jahresabschluss und dann in die Risiko, der Berichterstattung einzuschauen, ist also Nummer eins, bevor jemand sagt, ja, das ist so alle Unternehmen so, nein, also das muss nicht so sein. Also es gibt auch Unternehmen, die argumentieren anders, was wir, was sie machen, ist eine sogenannte zweckrationale Argumentation, also so zweckrational im Sinne, dass das rational am Ende ökonomische Kategorie ist. Und wie du sagst, sie haben gelernt aus Battlefront, aber die Frage ist ja immer, was hast du gelernt? Also ist das Learning die zweckrationale Argumentation? Da haben wir ein bisschen über das Ziel hinaus geschossen, wir sollten weniger über das Ziel hinaus schießen, oder ist das Learning, naja, was sind wir denn eigentlich als Unternehmen? Also sind wir, keine Ahnung, wenn wir uns NBA2K hier in die Pfanne gehauen, aber wenn wir uns einige der Spiele angucken, die kleine Minikasinos sind oder wie auch immer, so was ist denn eigentlich das Learning? Und dann ist natürlich das immer so schön blumig geschrieben, aber wenn da so was steht, wie die Stakeholder haben eine hohe Erwartung an unsere Qualität und Integrität unseres Geschäftes, Kultur, Produkte und Service, wir könnten, wenn wir diese nicht treffen, kurzfristig Verluste fahren, und wenn wir sie doch treffen, noch mehr kurzfristige Verluste einfahren. Man ist ja so die Frage, was sind die Kategorien? Und wenn ich noch diese ein, also für mich ist das die Krönung, ist so was wie, wir versuchen in der Regel Spaß, Fairness und sichere Umfelde zu schaffen. Es gibt an manchen Stellen, naja, müssen wir schaffen, wir haben schon viele investiert, aber wir müssen weiter, also sozusagen, wir müssen auf Umsätze vielleicht an einigen Stellen verzichten, denn wenn wir das nicht machen, machen wir weniger Geschäft hintenraus, wo man sich doch eigentlich fragt, aber schau mal, der Zweck des Daseins von diesem Unternehmen ist doch eigentlich Spaß, Fairness und sichere Umwelte, doch das ist doch der Zweck, also das ist nur nicht das Gedrete. Man fragt sich ja, umgedreht ist er so, okay, was wollte ich mir sagen? Weil einige Stakeholder, also im Grunde Journalismus, Medien und Konsumentengruppe sich beschwert haben, wenn wir da nicht aufgepasst haben, da fragt man sich doch, also wenn, oder Government

[Transcript] GameStar Podcast / Was stimmt nicht mit Electronic Arts?

Regulation,

also Staatsregulierung von Staaten, da fragt man sich so, also wenn die, diese Konsumentengruppen,

die Regulierung und die Medien nicht da wären, was würde die dann machen? Unfaire Spiele und unspaßige Spiele und unsichere Umwelte, aber an diese Argumentation macht doch einem wirklich deutlich so im Kern, ist es so, ist es so eine Art zweckrationale Entscheidung, so wie viel mehr können wir, sollten wir weniger monetarisieren, damit wir so genau im Sweetspot sind von sozusagen

Gewinnen und Leute hassen uns, negativ ausgesprochen. Ja, das stimmt nicht mit Elektronizarzt. Das ist Entschuldigung, dass wir gute Spiele machen müssen und damit vielleicht auch manchmal nicht

so viel Geld verdienen, aber es geht halt nicht anders. Genau, wir haben jetzt zwei Starvorspiele rausgeholt, ja, wir haben die nicht so krass durch monetarisiert, aber das ist Entschuldigung, dass wir das gemacht haben. Und wie gesagt, für Leute, die sagen hier, das ist ja nur financial statement, das muss nicht sein, andere Unternehmen kommunizieren das auch anders raus. Also man kann

sagen, uns ist das Spielen wichtig, natürlich müssen wir schauen, dass wir im Wettbewerb und so weiter, wir müssen Geschäftsmodelle berücksichtigen, am Ende sind wir ja auch in dem Wettbewerb und

müssen auch schauen, wie wir hier funktionieren und so weiter und so weiter, aber diese Form, also dass das Risiko bei den Massen ist sozusagen, dass die sich sozusagen, das zeigt eigentlich, was wir wahrscheinlich gerade erleben, ist so ein bisschen die Entschuldigung und die Frage ist, also ich würde argumentieren, strukturell hat sich wahrscheinlich nicht viel geändert.

Das ist im Grunde mehr oder weniger das gleiche Unternehmen. An der Spitze haben die gesagt, ja, wir müssen mal ein bisschen hier laufen lassen, aber ich würde sagen, man könnte das sozusagen als eine Art, also die elektrischen Prozesse, also sozusagen, man ist ins eine extrem gegangen, hat die Fehler da drin entdeckt, jetzt hat man gemerkt, oh, wir haben es überspannt, jetzt gehen wir mal wieder in die andere Richtung, bis sich die Lage so geklärt hat, dass man sagt, können wir nicht mal wieder hier, oder der Wettbewerber zeigt, dass irgendwas geht und dann sagt man, ja, da könnten wir doch auch ein bisschen mehr pushen und so weiter, ja, man weht mit dem

Wind sozusagen. Ja, mal gucken, wann das FIFA Casino eröffnet, dann am Vorbild von NBA 2K oder auch Gta Online. Das war schon, das war echt krass, muss man so sagen. Ja, das ist immer noch, ja, aber es drückt Geld und das ist ja das, was Investoren, die sich nicht um gute Games scheren am allermeisten, interessiert und das ist ja jetzt genau dann der Grund, warum ich auch nach wie vor sagen würde, die Zukunft wird schwierig, ja, oder zumindest für uns aus klassischer GameStar, Gaming, Singleplayer vielleicht ein bisschen, also aus so einer Sicht schwierig, weil sie werden auch bei diesem Monetarisierungsthema weiter an allen Schrauben drehen, die sie können.

Es kann schon sein, dass sie es nicht bei jedem Spiel machen, aber aus schlechtem Gewissen oder beziehungsweise mit so einem, mit so einem bisschen Trotzigen, ja, weil sonst seid ihr, sonst beschädt

ihr euch ja wieder, so ein bisschen, so klingt es halt dann in diesem Geschäftsbericht. Aber schon mal ist es nicht irgendwie komisch, dass man sagt, dass du sagst, aus der GameStar

sozusagen

so Leute, die Spiele interessiert sind und ich frage mich sozusagen von dieser Gruppe kommt dann manchmal so, kommt der Backlash und so weiter, eine kleine Gruppe, die dann plötzlich viel Lärm macht, kann ich mir vorstellen, dass das genau die Argumentation ist. Es gibt diese kleine Gruppe

von Core Game, die beschwerten sich dann immer und dann heizt das immer wieder auf. Und dann frage

ich mich aber, warum, also um bei den anderen geht's sozusagen. Dann denke ich mir manchmal, naja, diese Gruppe, die sich wahrscheinlich dann beschwert, ist die Gruppe, die sich ja auch mit diesem Thema größer beschäftigt. Also wer sich ja diesen Podcast oder das anguckt, das ist ja nicht der 0-15-Gamer, das ist sozusagen der, ich sag mal, educated, der sozusagen auch die Zeit investiert und versteht, auch sich mit Spielmechaniken und so weiter und so weiter beschäftigt. Und wenn ich zum Beispiel meine Frau sehe, die auch manchmal so mobile Spiel spielt, dann denke ich mir so, ja klar, also diese Gruppe von Menschen, die sich jetzt nicht so stark damit beschäftigen, sagt, ja, was soll's denn, wenn da mal hier so ein Ding und so weiter da ist, die auch gar nicht verstehen, dass vielleicht solche Mechanismen wiederum Gameplay beeinträchtigen, dass da gewisse Dinge mit da passieren, dann muss man doch eigentlich darauf setzen, dass diese, wenn das eine Art der Strategie

ist, dass das doch echt eine böse Strategie ist. Sozusagen, dass das Unwissen setzen, dass ganz viele Menschen haben, die im Grunde sich jeden Tag mit Spiele beschäftigen. Jetzt sind wir doch wieder

an dem Punkt. EA ist ein bisschen böse mit dem, was sie tun. Aber sie haben, ja, also deswegen bin ich auf der Meinung, sie haben sich, obwohl es halt gute Signale gibt, obwohl auch so Spiele wie Star Wars Shadow Survivor noch keinen eingebauten Shop haben, in dem man neue Bärte kaufen kann

für Kälkestes, wer weiß, was da ein paar Monate noch eingebaut wird. Ich hoffe es nicht, ja, aber ich sag nur, das Vertrauen von mir ist nicht unbedingt da, dass solche Sachen halt nicht auch noch vielleicht

passieren in Zukunft. Ein letztes Positives habe ich noch und das ist tatsächlich ein oder es wäre ein Wettbewerbsvorteil sogar für Electronic Arts. Denn was EA immerhin zu sein scheint, so wie wir stand jetzt wissen, ist, sie sind ein guter Arbeitgeber und konnten in den letzten Jahren immerhin Skandale vermeiden auf dem Niveau eines Activision Blizzard oder Ubisoft, also Belästigungskandale,

toxische Führung und so weiter. Im Gegensatz dazu ist EA sogar mehrfach ausgezeichnet worden, einfach als guter Arbeitgeber, als integrativer Arbeitgeber, als Firma, wo man einfach gerne hingeh.

Und das kann tatsächlich in dieser Industrie gerade ein großer Vorteil sein, weil wenn talentierte Leute halt drüber nachdenken, wo sie Games entwickeln wollen, ich meine, es gibt natürlich auch genügend Studios, es gibt auch viele kleine, die in Ordnung sind, aber wenn sie zu einem der großen wollen, na ja, ich weiß nicht, geht es zu Activision Blizzard? Glaube ich Ubisoft, dass es wirklich besser geworden ist und dass Eve Gilmour das alles ja gar nicht wusste? Geh ich zu einem Tag

Riesen wie Microsoft, wo ich eher das vielleicht gefühlt hätte, ich bin nur ein Rädchen unter ganz ganz vielen, weil die ja nochmal eine echte Nummer größer sind als Electronic Arts oder

[Transcript] GameStar Podcast / Was stimmt nicht mit Electronic Arts?

gehe ich zu EA und die erscheinen halt einfach fair sind, den Menschen gegenüber, die für sie arbeiten, wenn sie nicht gerade 6 Prozent ihrer Belegschaft entlassen. Das ist dann wieder ein bisschen die Downside, aber so ist es halt, wenn man sich in der Wirtschaft bewegt.

Insbesondere in den USA. Ganz genau. Das war ein langer Talk über Electronic Arts und die Frage, was mit ihnen nicht stimmt. Ich hoffe, es war für euch da draußen spannend. Ich sage es noch mal, es gibt viele Talks schon mit human und mir zu den allerverschiedensten Publishern und Spieleunternehmen

von Valve über Take 2, über Embracer, Teach Good Nordic bis hin zu, mein Gott, was haben wir alles gemacht? Also quasi eine ganze riesige Podcast-Reihe schon zum Thema Industrieanalyse bei GameStar Plus oder bei uns im Abo bei Apple Podcasts. Hört da auch gerne mal rein, wenn euch das gefällt. Ansonsten hoffe ich, ihr hattet einfach viel Spaß mit unserem Talk über EA und ich sage vielen Dank human, das war für wie immer für mich auch lehrreich und spannend und ich freue mich schon auf das nächste Thema, was wir irgendwo ausgraben. Sehr gerne und ich kann es so zurückgeben, Micha. Super spannend. Vielen Dank. Adios.