Gehälter von Spieleentwicklern

EINE FRAGE DES GELDES – WIE VIEL VERDIENT MAN BEI BLIZZARD & CO?

Sie erschaffen interaktive Welten, erfinden Ikonen und vollführen manchmal sogar technische Wunder. Das Entwicklersein ist nicht einfach, lockt jedoch dafür mit Prestige und der Möglichkeit, ein noch junges Medium mitzugestalten. Doch wird dieses Engagement auch finanziell ausreichend gewürdigt? Das hängt davon ab, wen man fragt. Von Martin Dietrich

83.060 US-Dollar. Durchschnittlich verdient ein Videospielentwickler in den USA etwa 83.060 US-Dollar im Jahr. Obwohl, so ganz richtig ist das nicht. Denn die Allgemeingültigkeit dieser Zahl bewegt sich bei genauerem Hinschauen gegen null, weil jede Untersuchung des Einkommens eine eigene Geschichte erzählt, bestimmte Aspekte betont und andere vernachlässigt. Wer wissen will, wie viel Münzen durchschnittlich im Entwicklerportemonnaie klimpern, muss über einzelne Zahlen hinausblicken und zwischen den Zeilen lesen. Die 83.060 Dollar stammen beispielsweise aus einer repräsentativen Umfrage der Seite Gamasutra in Zusammenarbeit mit dem Forschungsunternehmen Audience Insights aus dem Jahr 2014. Die Daten sind also schon einige Jahre alt, außerdem wurden Berufsanfänger sowie langjährige Profis in einen Topf geworfen. Letztere verdienen ein Vielfaches mehr als die noch unerfahreneren Kollegen. Das dürfte den Durchschnittswert gehörig nach oben getrieben haben. Zudem wurden nur Entwickler und Entwicklerrinnen mit einem klassischen Angestelltenverhältnis berücksichtigt. Freiberufler, die ihr Geld teilweise auf Basis von Tageslöhnen oder pro Projekt verdienen, fehlen damit.

Und das sind längst noch nicht alle Stolpersteine, um die Antwort auf eine scheinbar einfache Frage zu bekommen. Mehr als ein Dutzend Studien und Erfahrungsberichte über die Gehälter von Videospielentwicklern wurden für diesen Report analysiert, zusätzlich zu einer eigenen Umfrage. Wir kontaktierten einige internationale Entwickler und erfuhren mehr über finanzielle Engpässe, die Notwendigkeit von Gewerkschaften und regelmäßige Überstunden (Stichwort: Crunch). Dabei zeigt sich: Wer es in die Großraumbüros der wichtigen Studios in Nordamerika oder Europa geschafft hat, verdient zwar keine Millionen, wird aber seine Rechnungen bezahlen können.

In Japan liegt das Entwicklergehalt deutlich unter dem, was viele Entwickler in den USA erhalten.

Sag mir, wo du herkommst, und ich sag dir, was du verdienst

Wie schwer es ist, die Spieleentwicklerbranche unter eine einzige Einkommenszahl zu quetschen, zeigen Untersuchungen mit regionalem Fokus. 2017 schickte Gamesindustry.biz einen Umfragebogen in die Welt hin-

 Dieser Report entstand mit der Unterstützung eines GameStar-Lesers, der uns bei der Kontaktierung von Entwicklern half.

Über eineinhalb Monate streikten 21 der 44 Entwickler von Steel Division: Normandy 44 aufgrund von Gehaltskürzungen. Weil sich das Management danach immer noch nicht kompromissbereit zeigte, zogen die Angestellten vor das französische Arbeitsgericht.

aus und bekam fast 400 Antworten von Entwicklern aus der ganzen Welt zurück. Der Großteil mit 47 Prozent wurde allerdings von Designern und Programmierern aus Großbritannien beantwortet. Dementsprechend sieht das durchschnittliche Gehalt aus. Laut der Umfrage können die Entwickler am Ende des Jahres Einnahmen von etwa 49.800 US-Dollar auf ihre Steuerabrechnung schreiben. Aufgrund niedrigerer Lebensunterhaltungskosten und einer geringeren Dichte von finanzstarken Studios liegt das Einkommen von europäischen Entwicklern meist unter dem ihrer amerikanischen Pendants.

Deutlicher werden die Unterschiede bei der Betrachtung des japanischen Marktes. Eine Umfrage von den Organisatoren der Tokyo Game Show mit rund 1.800 Teilnehmern ergibt, dass gerade Programmierer und Grafiker im 2D- wie 3D-Bereich in Japan mit knapperen Mitteln auskommen müssen. Sie verdienen bis zu 45 Prozent weniger als viele amerikanische Entwickler.

Doch nicht nur das Land oder der Kontinent sorgen für eine Gehaltserhöhung, auch die bereits angesprochene berufliche Stellung hat ihren Anteil. Der globale Interessensverband International Game Developers Association (IGDA) befragte im letzten Jahr fast 1.000 Mitglieder und unterschied dabei zwischen Festangestellten, Freiberuflern und Selbstständigen mit einem eigenen Indie-Studio. 54 Prozent der Mitarbeiter, die Teil eines etablierten Entwicklerteams wie Blizzard oder Bioware sind, verdienen mehr als 50.000 US-Dollar im Jahr, 15 Prozent kommen auf ein Jahresgehalt zwischen 75.000 und 100.000 Dollar.

Steht man mehr auf eigenen Beinen, sucht sich Aufträge selbst aus und entwickelt sein Traumspiel fernab von Publisher-Einmischungen, steigen zwar die kreativen Freiheiten signifikant, der Lebensstil dürfte jedoch weit weg sein von Glanz und Glamour. Laut der IGDA-Daten ist fast ein Viertel der befragten Selbstständigen finanziell von Freunden und Familienmitgliedern abhängig, 45 Prozent verdienen weniger als 15.000 Dollar im Jahr. Bei Freiberuflern sind es sogar 63 Prozent.

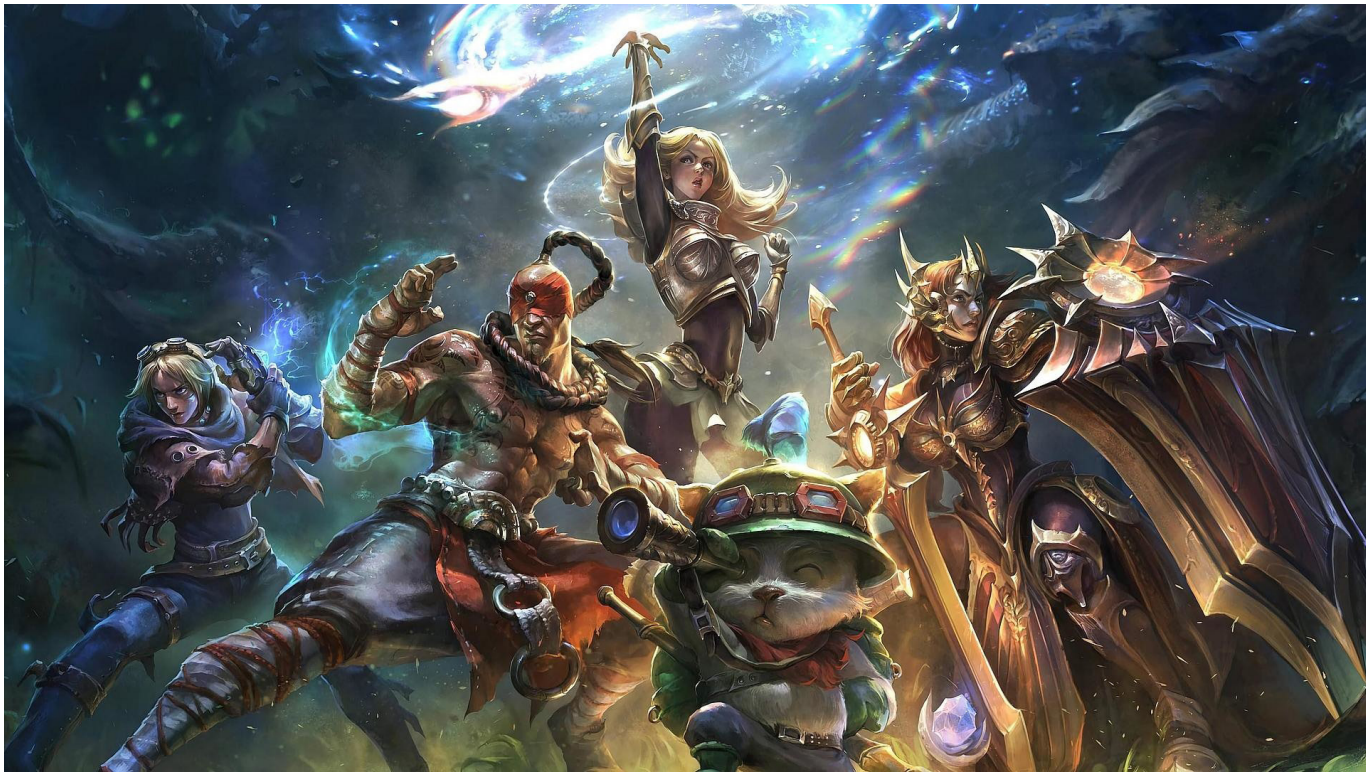
Freiheit in Armut

Gerade Kurzzeitangestellte und Freiberufler sind für Unternehmen deshalb sehr attraktiv, weil sie für die gleiche Arbeitskraft weniger bezahlen müssen. Einem Bericht der US-Seite Polygon zufolge sind zehn bis 15 Prozent der Mitarbeiter in mittelgroßen bis großen Videospielfirmen keine Vollzeitangestellten, sondern Arbeitnehmer mit stark befristeten Arbeitsverträgen.

Sobald sie ihre Aufgaben am Spiel erledigt haben, wie die Gestaltung von einzelnen Quests, die Befüllung der Open World mit interessanten Tätigkeiten oder das Design von Soundeffekten, werden sie entlassen. Meistens sind solche Vertragsarbeiter nur wenige Monate oder maximal ein Jahr angestellt und müssen sich danach einen neuen Job suchen.

Nach Experteneinschätzungen sparen die Arbeitgeber so bis zu 30 Prozent an Kosten pro Mitarbeiter im Vergleich zu einem richtigen Festangestellten, dem bezahlte Urlaubs- und Krankentage sowie andere finanzielle Boni zustehen. Eigentlich stehen Frauen und Männern auch die gleiche Bezahlung bei gleicher Arbeit zu. Doch wie auf dem allgemeinen Arbeitsmarkt zeigt auch die Spieleindustrie eine Kluft der Geschlechter.

Chloe bekam in Life is Stange: Before the Storm eine neue Stimme, weil ihre ursprüngliche Synchronsprecherin Teil der Schauspielergewerkschaft SAG-AFTRA ist, die sich fast ein Jahr lang wegen zu geringer Löhne mit großen Publishern zoffte und Streiks ausrief.



Bei den Machern von League of Legends, Riot Games, herrschte wohl jahrelang eine frauenfeindliche Kultur. Das Unternehmen will nun aktiv gegen diese Strukturen vorgehen.

Für jeden Dollar, den Männer in der Industrie verdienen, erhalten Frauen nur 86 Cent, zeigen Daten einer Gamasutra-Umfrage. In der Audio- und Art-Abteilung ist die finanzielle Benachteiligung übrigens am stärksten. Hier sind es pro verdientem Männer-Dollar lediglich 68 Cent für weibliche Audiospezialisten und magere 73 Cent für weibliche Grafiker.

Spezialisten und Generalisten

Der Videospielsektor bietet mehrere breitgefächerte Karrierewege. Denn es müssen NPC-Routen programmiert, Dialoge geschrieben und Levels gebaut werden. Wie diese Programmierer, Autoren oder Game-Designer am Ende bezahlt werden, richtet sich auch nach der derzeitigen Nachfrage.

Die genannten Entwicklerrollen sind beispielsweise bei so gut wie jedem Videospielprojekt über die gesamte Zeit nötig, daher wird ein gut ausgebildeter und erfahrener Programmierer weniger Probleme haben, einen Job mit zufriedenstellendem Gehalt zu finden als beispielsweise ein QA-Tester.

Diese müssen ein Spiel auf Herz und Nieren testen sowie Bugs bewusst forcieren, damit die Entwickler sie vor dem Release entfernen können. Dazu benötigen sie jedoch ein spielbares Produkt, das häufig erst am Ende des Entwicklungszyklus in seiner Gänze zur Verfügung steht. Die Nachfrage nach guten QA-Testern unterliegt damit einer starken Fluktuation, je nachdem wie weit die Entwicklung eines Spiels vorangeschritten ist.

Wer mehrere Entwicklerrollen in einem ausfüllen kann, ist hier natürlich im Vorteil. Doch gerade im AAA-Sektor sind Spezialisten gefordert, wie uns einige Entwickler in einer Umfrage bestätigen. »Immer mehr Spiele in der Branche werden zu Großproduktionen, die der Filmindustrie ähnlicher sind. Die Nachfrage nach spezialisierten Arbeitskräften ist sehr groß«, verrät beispielsweise ein Branchenkenner, der anonym bleiben will. »Das bedeutet, dass ein Environment-Artist nicht mehr die komplette Beleuchtung, Modellierung und Texturierung durchführt. Jetzt gibt es mehrere Rollen dafür. Es gibt Texture-Artists und Lighting-Artists, die eine höhere Qualität sicherstellen.«

Mit der wachsenden Professionalisierung des Mediums und dem Durchbruch in den Mainstream entstanden im Laufe der Zeit auch neue Entwicklerrollen. Community-Manager sind für die Betreuung der Fans zuständig, kümmern sich um Social-Media-Kanäle und organisieren spezielle Community-Events. Durch den Aufstieg von Multiplayer-Spielen wie League of Legends oder Overwatch hat dieser Berufszweig enorm an Bedeutung gewonnen. Da die Einstiegshürde jedoch geringer ist und keine lange Ausbildung vorausgesetzt wird, ist der Konkurrenzdruck mit vielen Mitbewerbern groß und das Gehalt entsprechend niedriger im Vergleich zu etablierten Entwicklerrollen. Die Beraterseite Game Industry Career Guide schätzt das Einstiegsgehalt in den USA auf 34.000 US-Dollar. Erfahrene Community-Manager mit mehr Verantwortung und einem finanzstarken Team im Hintergrund können aber das Doppelte verdienen.

Der Entwickler Innogames (Forge of Empires) versucht, Überstunden durch ein flexibles Arbeitszeitmodul zu verhindern. 2017 mussten nur drei Mitarbeiter sehr viel länger arbeiten als sonst.

Entfesselte Leidenschaft

Kaum eine Branchenumfrage zum Thema Gehalt kommt ohne die Bemerkung aus,

Seit der Veröffentlichung von Overwatch wird der Shooter von einer sehr aktiven Community begleitet. Diese Fangemeinde zu managen, in Foren aktiv zu sein und Events zu planen, sind die Aufgaben eines Community-Managers. Ein Entwicklerberuf, den es noch nicht so lange gibt.

dass für viele Entwickler Leidenschaft wichtiger sei als ein gut gefülltes Konto. Dies bestätigen auch einige Entwickler der GameStar gegenüber. »Absolut. Viele junge Berufstätige wollen unbedingt an einem echten Spieleprojekt arbeiten und verpassen es dadurch, bessere Arbeitsbedingungen zu verhandeln«, sagt der Concept-Artist Diego Gisbert Llorens, der an Warhammer 40K: Eternal Crusade mitgearbeitet hat. Ein Entwickler, der anonym bleiben möchte, zieht ein ähnliches Fazit: »Gerade Programmierer wissen, dass sie weniger bezahlt bekommen, als wenn sie bei einem Tech-Startup oder einem Blockchain-Experiment ihre Fähigkeiten verbessern würden. Und sie akzeptieren die geringe Bezahlung, weil sie dafür die Kultur eines Videospielstudios genießen und nicht für eine Bank an irgendwelchen Systemstrukturen arbeiten müssen.«

Wühlt man sich durch die Gehaltslisten auf Sammelseiten wie Glassdoor oder Payscale, wo Angestellte anonym ihr Einkommen eintragen können, dann bestätigt sich dieser Eindruck. Gerade große IT-Unternehmen wie Google oder Facebook zahlen Programmierern meistens Gehälter jenseits der 100.000-Dollar-Marke. Für Deutschland ergab eine Analyse von Compensation Partner, dass das Bankenwesen Softwareentwickler von allen Branchen am besten vergütet.

Dass ein Videospielunternehmen seine Moneten nicht unbedingt freigiebig verteilt, kommentiert ein weiterer Kenner der Branche, der ebenfalls die Anonymität bevorzugt. Seiner Erfahrung nach wollen viele Entwickler ihren Namen in den Credits der größten Videospielproduktionen sehen und unbedingt bei den Blizzards und Rockstars dieser Welt arbeiten. Das nutzen einige Firmen aus und bezahlen nur am Minimum. Irgendjemand würde sich schließlich finden, der mit diesem Gehalt einverstanden ist. »Ich habe herausgefunden, wenn du mehr Geld willst, musst du zu den kleineren Unternehmen gehen.«

Stillstand oder Fortschritt?

Jedes Jahr werden neue Verkaufsrekorde aufgestellt, Service-Spiele der Marke Fortnite stellen einen stetigen Einkommensstrom sicher. Allein im Mai 2018 sorgte das Battle Royale mit einem Umsatz von 300 Millionen Dollar für staunende Gesichter. Man sollte also meinen, dass die Gehälter ebenfalls diesem Trend folgen und nicht nur Manager davon profitieren.

Andreas Lieb ist der Leiter der Personalabteilung beim deutschen Mobile-Entwickler Innogames. Über 400 Mitarbeiter zählt das Unternehmen an zwei Standorten in Hamburg und Düsseldorf. Zu den erfolgreichsten Titeln gehören Forge of Empires und Tribal Wars 2, der Gesamtumsatz liegt bei über 100 Millionen Euro. »Bei uns wird das Gehalt mit Hilfe eines Markt-Gehaltvergleichstools bewertet, welches insbesondere durch die Berufserfahrung, Branche, Unternehmensgröße, Unternehmensumsatz und die Region beeinflusst wird«, sagt Lieb. »Die Gehälter sind bei uns stetig angestiegen. In den letzten Jahren lag der Zuwachs bei circa sechs Prozent.«

Neben einer positiven Unternehmensbilanz spielen auch andere Faktoren eine Rolle, wie ein Entwickler gegenüber GameStar erzählt. »Es hängt sehr von dem Land ab, in dem man arbeitet. Island hat es zum Beispiel sehr schwer, passende Mitarbeiter in einem solch spezialisierten Feld zu finden, da es nur wenige Einwohner hat und es kein beliebtes Einwanderungsland ist. Deswegen musste mal ein Studio, für das ich gearbeitet habe, die Löhne extrem aufstocken, um mehr Talente auf diese kleine Insel zu locken.«

Andere Entwickler berichten davon, dass sich ihr Einkommen in den letzten Jahren nicht erhöht hat, dafür aber finanzielle Zuschüsse zunahmen. »Die Gehälter sind entweder stagniert oder geschrumpft, und die Unternehmen scheinen mehr Anstrengungen zu unternehmen, Mitarbeiter durch Boni zu entlohnen, basierend auf der finanziellen Leistung [eines Spiels]«, sagt ein Character-Artist von Frontier Developments (Elite: Dangerous).

Knirschender Entwicklungsbetrieb

Egal welcher Umfrage man nun Glauben schenkt, die meisten Entwickler mit Festanstellung nagen nicht am Hungertuch. Wer aber nun freudestrahlend Bewerbungen losschicken möchte, sollte wissen, un-

ter welchem Druck viele Videospiele entstehen, welche Opfer Entwickler in Form von durchgearbeiteten Wochenenden bringen. In der Branche sind diese andauernden Überstunden, meist über mehrere Wochen oder Monate, als »Crunch« bekannt.

Nachdem es bei Uncharted 4 zu Unstimmigkeiten kam und die kreative Leitung während der Entwicklung wechselte, war das Team des PS4-exklusiven Action-Adventures im Dauer-Crunch-Zustand. Und die Entwicklung der Vorgänger war nicht wesentlich entspannter. In einem Podcast-Interview verriet Amy Henning ihr Wochenpensum. Demnach arbeitete die frühere Naughty-Dog-Mitarbeiterin und kreative Chefin der Uncharted-Reihe regelmäßig rund 80 Stunden pro Woche, um Nathan Drake zu der Ikone zu formen, die er heute ist.

Doch nicht nur bei Naughty Dog ist Crunch ein Problem. Es ist vielmehr Regel als Ausnahme, sogar beim hoch angesehenen Witcher-Studio CD Projekt. In einer Umfrage von Gamesindustry.biz geben 92 Prozent der befragten Entwickler an, dass sie mehr arbeiten, als im Arbeitsvertrag angegeben. 74 Prozent bekommen geleistete Überstunden nicht bezahlt. Die IGDA fragte 2016 ihre Mitglieder ganz konkret, ob sie schon mal »crunchen« mussten. 65 Prozenten der Entwickler bejahten.

Besonders vor wichtigen Entwicklungsmeilensteinen wie Beta-Builds, E3-Präsentationen oder der nahenden Veröffentlichung sitzen Macher von früh morgens bis spät in der Nacht im Büro und feilen an ihrem Spiel. Selbst dann, wenn der Körper langsam aufgibt. »Crunch ist kontraproduktiv. Als kreativer Entwickler kann ich dir ungefähr sechs Stunden Kreativität pro Tag geben«, berichtet uns ein Narrative Director. »Danach kann ich zwei Stunden Meetings, vier Stunden Meetings oder beliebig viele Stunden Meetings abhalten, aber alles, was ich nach sechs Stunden kreativ leiste, wird Müll. Unternehmen, die lange Arbeitszeiten verlangen, bekommen nicht die beste Arbeit.« Ganz ohne Crunch wird es aber wohl nie gehen. In der Spieleindustrie trifft Kreativität häufig auf technische Wagnisse, und die beiden Komponenten wollen miteinander in Einklang gebracht werden. Das ist oft ein fragiles Gebilde, das leicht Schaden nehmen kann. »In einem Unternehmen läuft nichts reibungslos und deshalb werden die Dinge immer hinter Zeitplänen zurückfallen«, fasst ein Entwickler die Situation zusammen. »Niemand kann genau vorhersagen, wie lange eine Spielentwicklung dauern wird, und niemand kann alle kranken Mitarbeiter, kaputte Builds, Verzögerungen bei der Technik oder so einfache Dinge wie Internetausfälle voraussehen.«

Die noch recht junge Organisation »Game Workers Unite« strebt eine globale Videospielentwickler-Gewerkschaft an. Gerade die exzessiven Überstunden, die viele Entwickler immer wieder erleben, will man nicht mehr hinnehmen und dagegen ankämpfen.

Der Ruf der Gewerkschaft

Die Probleme der Spieleindustrie sind also wohl bekannt. Jüngst kam erst das sexistische Arbeitsumfeld bei Riot Games ans Licht. Dutzende Frauen berichteten von Übergriffen und einer toxischen Firmenkultur. Nach Bekanntwerden der Vorwürfe gelobte das Unternehmen Besserung und strebt eine Erneuerung seiner Strukturen an. Anfang des Jahres kam es zu einem ganz ähnlichen Skandal bei Quantic Dreams. Auch hier spra-

Um die grafische und spielerische Qualität von Uncharted 4 sicherzustellen, musste das Entwicklungsteam viele, viele Überstunden sammeln, nachdem große Teile der Story umstrukturiert wurden.

 Hervorragende Lektüre in diesem Zusammenhang: »Blood, Sweat and Pixels« von Jason Schreier.

Rassistische Ausfälle, überhebliche Firmenchefs und ein Bilderordner voller Beleidigungen: Ehemalige Angestellte von Quantic Dreams berichteten in mehreren französischen Zeitungen über erhebliche Missstände. Das Management geht gegen diese Berichte juristisch vor.

chen ehemalige Mitarbeiter über eine vergiftete Arbeitsatmosphäre und präsentierten interne Firmenkorrespondenz mit zweifelhaften Inhalten. Die Studiogründer stritten jedoch alle Vorwürfe kategorisch und gleich mehrfach ab.

Seit diesem Jahr wird aber eine Lösungsidee immer intensiver besprochen. Auf der diesjährigen Branchenkonferenz GDC präsentierte sich die Vereinigung »Game Workers Unite« erstmals einer breiten Öffentlichkeit. Sie möchte den Bestrebungen nach einer globalen Videospielentwickler-Gewerkschaft Nachdruck verleihen und Missständen in der Industrie etwas entgegensetzten. Konkret geht es um bessere Bezahlung, eine gesündere Work-Life-Balance und fairere Arbeitsverträge.

2009 lag die Unterstützung für eine solche Vereinigung noch bei 35 Prozent, vergleicht man ältere Umfragen. Fünf Jahre später gaben 48 Prozent der befragten Entwickler an, dass sie einer Gewerkschaft positiv gegenüberstehen. Abseits einiger kleineren Gewerkschaften in Europa wie der französischen Organisation »Syndicate of Video Game Workers« fehlt es bislang an einem international vernetzten Verein, der sich aggressiv für die Rechte von Entwicklern einsetzt. Viele von uns kontaktierte Entwickler sehen ebenfalls einen Nutzen in einer Gewerkschaft, auch wenn Zweifel bleiben, ob alle Probleme mit einer Organisation gelöst werden können. »Ich denke, Gewerkschaften wären von großem Nutzen, aber vor allem bei der Vermeidung exzessiver Überstunden, statt die Grundgehälter zu sichern«, teilte uns ein anonymer Umfrageteilnehmer mit.

Am Ende könnten alle davon profitieren, meint ein anderer Entwickler. »Ich glaube, dass Tarifvereinbarungen nicht nur den Entwicklern helfen, faire Arbeitsbedingungen zu fordern. Sie helfen auch den Arbeitgebern, indem sie dafür sorgen, dass ihnen ein Talentpool an qualifizierten Entwicklern zur Verfügung steht. Unzumutbare Bedingungen wie geplanter Crunch treiben die Leute aus dem Geschäft.«

Der Preis des Traums

Ob eine solche Gewerkschaft nun alle Probleme wegwischt, ist fraglich. Und ob sich eine weltweit agierende Institution umsetzen lässt, ist noch fraglicher. Zumindest sind finanzielle Schwierigkeiten meistens noch die geringsten Sorgen eines Videospielentwicklers – jedenfalls solange man kein Indie-Entwickler oder Freiberufler ist und keinen Neid empfindet, wenn man die Gehaltsschecks der Branchenkollegen sieht.

Viele Entwickler verzichten schlicht und ergreifend auf die bestmögliche und stressfreiste Bezahlung, weil sie dafür ihren Traum leben und Videospiele mitgestalten können. Statt für irgendeine Werbeagentur zeitgeistige Logos zu entwerfen oder die Server einer Versicherungsfirma in Stand zu halten, ist man Teil eines außergewöhnlichen, kräftezehrenden Prozesses, um etwas zu erschaffen, das in anderen Menschen Emotionen weckt. Und das ist es am Ende, was für die meisten Entwickler anscheinend wirklich zählt. ★

Fortnite fährt Umsatzrekord nach Umsatzrekord ein und sichert Epic Games so ein sicheres Finanzierungspolster. Trotz solcher Gewinne gehören Videospielentwickler nicht zu den bestbezahlten Berufen in der IT-Branche.

Jason Schreier ist ein bekannter Redakteur der amerikanischen Website Kotaku.com.