

Deutsche Entwickler über Crunch

HARIBO-TÜTEN STATT NORMALE ARBEITSZEITEN

Auch die deutsche Spielebranche kann nicht ohne Crunch. Das legen Gespräche nahe, die wir mit Entwicklern geführt haben. Und doch besteht Anlass zur Hoffnung auf Besserung. Von Dom Schott

Eines Morgens im Jahr 2013 verpasst Mareike (Name geändert) ihren Bus, der sie zu ihrem Arbeitsplatz bei Daedalic Entertainment bringen sollte. Sie erscheint gerade mal sieben Minuten zu spät im Büro des Hamburger Entwicklers und Publishers, bei dem sie seit einigen Monaten als Gamedesign-Praktikantin arbeitet. Im Büro wird sie schon erwartet: Die Personalchefin sitzt mit einem Klemmbrett an der Tür, um alle Verspätungen zu notieren. Kurz darauf zitiert sie Mareike in ihr Büro und ermahnt sie, in Zukunft pünktlich zu erscheinen. Was beiden Frauen zu diesem Zeitpunkt jedoch bewusst war, aber offenbar trotzdem nicht zählte: Mareike hatte am Tag zuvor bereits über zehn Stunden gearbeitet und erst um 23 Uhr das Büro verlassen. Sie steckte mitten im Crunch und beschreibt dieses Gespräch mit der Personalchefin als den Tiefpunkt ihres gesamten Arbeitslebens: »In dem Moment wusste ich, dass ich da niemals bleiben werde, selbst wenn das eine Option wäre.«

Diese Szene stammt aus einem der vielen Gespräche, die GameStar in den vergangenen Wochen mit Entwicklerinnen und Entwicklern geführt hat. Wir wollten recherchieren, wie weit Crunch als strukturelles Phänomen in der deutschen Spielebranche verbreitet ist – und was Verantwortliche tun, um ihre Angestellten zu schützen. Unsere Recherchen zeigten auf, dass die Geschichte von Mareike kein Einzelfall ist und trotz geltendem Arbeitsrecht immer wieder auf die Leidenschaft der Mitarbeiter gebaut wird, um selbst nahezu unmögliche Deadlines noch zu erfüllen. Die Ursachen dafür sind vielfältig – und reichen bis in die Hörsäle der Nachwuchsgeneration.

Hölle für Körper und Psyche

Das Phänomen Crunch begleitet die Spielebranche seit ihren Anfängen und beschreibt

eine Phase der intensiven Mehrarbeit, die über Wochen oder sogar Monate andauern kann. Zuletzt drängte der Release von Cyberpunk 2077 den Begriff in die Schlagzeilen, nachdem einige Mitarbeiter des Entwicklerteams CD Projekt Red gegenüber der Website Bloomberg von anhaltenden Crunch-Phasen berichtet hatten. Im Zuge der öffentlichen Diskussion über diese Berichte tauchte dabei auch immer wieder der Begriff »Überstunden« als Synonym für Crunch auf – eine unzutreffende Gleichsetzung, die langfristig sogar viel Schaden anrichten kann, wie Jörg Friedrich glaubt. Der Gründer des Indie-Studios Paintbucket Games (Through the Darkest of Times) kritisiert im GameStar-Interview den sorglosen Umgang mit den beiden Begriffen: »Das hört man häufig: Ich habe zwei Tage Überstunden gemacht und gecruncht. Aber das ist kein Crunch. Crunch ist ein extremes Maß an Überstunden über Monate und mit mehr als 60 Arbeitsstunden pro Woche. Das sollte unterschieden werden von

»Ich habe gestern mal lange gearbeitet.« Friedrich spricht aus Erfahrung. Vor der Gründung seines eigenen Studios vor zwei Jahren musste er als Angestellter langanhaltende Crunch-Phasen durchstehen. Und die haben Spuren hinterlassen: »Das war für mich scheiße, und ich habe aus dieser Zeit ein chronisches Leiden mitgenommen.« Den Namen seines damaligen Arbeitgebers will Friedrich nicht nennen, um seine ehemaligen Kollegen zu schützen, die systematisch gegen das Arbeitsrecht verstoßen haben sollen. Dafür berichtet er uns, wie er damals in diese Crunch-Phase hineingeraten war. Seine Geschichte scheint keinesfalls untypisch für die deutsche Spielebranche zu sein, wie wir in den kommenden Gesprächen mit anderen Entwicklern und Entwicklerinnen noch erfahren würden.

Notpflaster für klaffende Wunden

Die Crunch-Erfahrung von Friedrich beginnt mit einer für die Branche international typi-



Through the Darkest of Times ist das neue Spiel von Jörg Friedrichs Team Paintbucket Games und entstand laut Entwickler ohne heftigen Crunch. Das gelang durch eine offene Kommunikation mit dem Publisher über die Fortschritte des Teams und ausreichend Puffer im Zeitplan.

Zum Release von Cyberpunk 2077 berichteten Entwickler von CD Projekt Red über Crunch beim polnischen Arbeitgeber. Im Zuge dessen verwendeten viele »Crunch« und »Überstunden« inhaltsgleich – eine verhängnisvolle Gleichsetzung, meint Jörg Friedrich.



schen Situation: Die Alphaversion eines größeren Spiels, an dem über 50 Menschen beteiligt sind, krankt an unvorhergesehenen technischen Problemen. Eine wichtige interne Deadline wurde bereits gerissen, als Jörg Friedrich zum Projekt stößt: »Dann wurde nach Lösungen gesucht, und dabei wurde klar, dass man die Probleme nicht einfach so lösen kann, sondern dass der Content des Spiels komplett umgebaut werden muss, einschließlich aller Levelstrukturen.«

Zu diesem Zeitpunkt ist das Spiel schon eineinhalb Jahre in Entwicklung. Für die Notfallrettung gewährt die Geschäftsführung dem Team nur magere drei Monate: »Es war klar, dass das eigentlich nicht zu schaffen ist.« Was danach passiert, identifiziert Friedrich als einen ganz klassischen Weg, wie sich Crunch in die Spieleentwicklung hineinschleicht: nicht als offizielle Anordnung von der Geschäftsführung via Rundmail, sondern aus einer Drucksituation heraus, in der Crunch zum einzigen Ausweg aus der Misere wird. »Da sagt kein Producer: »So, ihr arbeitet jetzt 100 Stunden pro Woche, sondern: »Wir müssen das bis zu diesem Zeitpunkt schaffen. Und das muss klappen!« Eine Anweisung zum Crunch zwischen den Zeilen, die trotzdem niemand überhören kann. Und der Druck im Team steigt. Sätze wie »Ihr wollt doch auch, dass das geil wird!« oder noch häufiger »Wenn wir den Milestone nicht schaffen, wird das Spiel vielleicht gecancelt, und dann sind wir alle arbeitslos!« fliegen durch die Büroräume. »Und das will natürlich keiner. Und dann wird reingehauen«, erinnert sich Friedrich an diese Zeit. »Das Problem daran ist, dass du dann mitgezogen wirst, auch wenn du als Einzelner gar nicht mitmachen willst. Wenn du dich raushieltest, würde das nur bedeuten, dass jemand anderes deine Arbeit machen und noch härter ran muss als ohnehin schon.«

MODS

CRUNCH

Mod

Erhöht den Schaden um 5.

€\$ 0

GEWÖHNLICH

Diese Waffen-Mod aus Cyberpunk 2077 klingt schwer nach Selbstironie.



DaWindci und The Last Tinker (Bild) sind die frühesten Projekte im Portfolio des Münchner Studios Mimimi – und entstanden unter Crunch. Grund dafür war zum einen die Mehrbelastung durch das parallele Studium der späteren Geschäftsführer, zum anderen die unerwartet lange Suche nach Verstärkung im Team. Heute hat Mimimi daraus gelernt, wie uns CEO Johannes Roth erklärt.



Das Spiel Säulen der Erde von Daedalic entstand wie viele andere Projekte des Studios offenbar unter heftigem Crunch. Im Gespräch mit GameStar berichteten ehemalige Mitarbeiter von wochenlangen Überstunden und ungenügender Entschädigung.

Friedrich und seine Kollegen kommen nun jeden Tag um neun Uhr ins Büro und gehen erst wieder gegen 23 Uhr oder sogar noch später. Kein Arbeitstag ist kürzer als zehn Stunden. Auch an Samstagen und Sonntagen wird gearbeitet – mit dem gleichen Pensum. »Du versuchst, daheim irgendwie zu schlafen, aber bist natürlich total aufgedreht, weil du so lange gearbeitet hast. Und am nächsten Tag geht's wieder ins Büro.«

Am Ende cruncht das Team unter diesen Bedingungen nicht drei, sondern acht Monate lang. Das sind dann am Ende über 240 Tage Mehrarbeit. Viel früher allerdings spüren Friedrich und seine Kollegen die Folgen der hohen Arbeitslast: »Nach ein, zwei Monaten bist du komplett durch, kannst dich nicht mehr konzentrieren, machst Fehler. Und eigentlich machst du das alles ja, um

Probleme zu lösen und Zeit aufzuholen, aber letztendlich machen alle nur noch mehr Fehler, was wieder mehr Zeit kostet.«

In sein Gedächtnis eingebrennt hat sich eine nächtliche Szene, in der er gemeinsam mit dem Technical Director versucht, eine Reihe von Bugs zu entfernen: »Wir wussten da beide schon, dass wir in einer Woche wieder hier sitzen werden, um die neuen Bugs zu suchen, die ich in diesem Moment mit eingearbeitet hatte.« Die Arbeit dreht sich nur noch im Kreis, auch das ist Crunch.

Ein Symptom von schlechter Planung

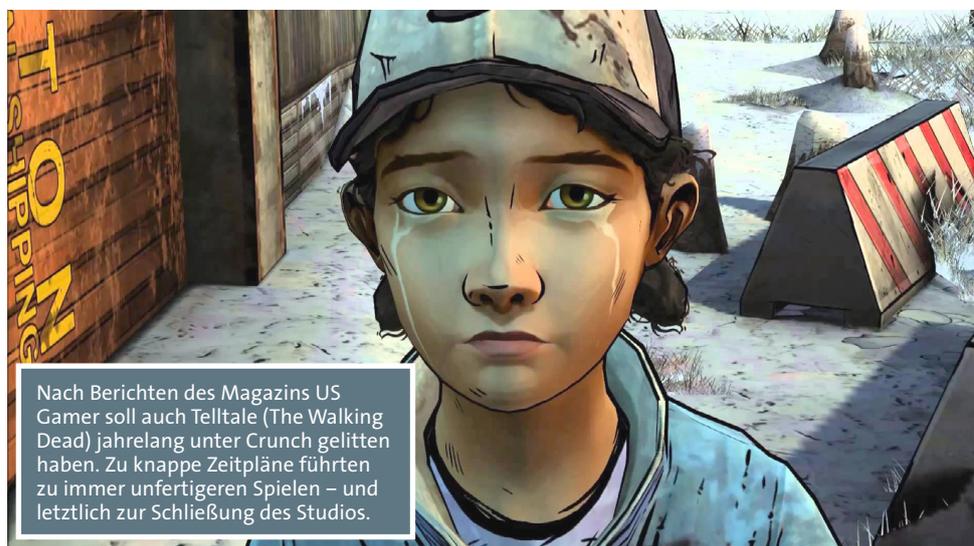
Rückblickend identifiziert Friedrich vor allem ein Problem als Ursache für die heftige Crunch-Phase: eine schlechte, wenig vorausschauende Planung, die außerdem nicht ausreichend flexibel ist, wenn sich erste

Probleme abzeichnen. Hier spricht er auch mit der Erfahrung als Geschäftsführer seines eigenen Indie-Studios Paintbucket Games, das mit *Through the Darkest of Times* bereits ein kommerziell erfolgreiches Spiel veröffentlichten konnte: »In der Regel sieht man es irgendwann kommen, wenn ein Plan nicht erfüllt werden kann. Dann hast du drei Möglichkeiten: Du kürzt Features raus, du schmeißt mehr Leute und damit mehr Geld auf das Problem oder du verschiebst den Termin – und wenn man alle drei Sachen nicht will, dann bleibt nur noch die Ansage: Wir arbeiten jetzt alle mehr.«

Was Jörg Friedrich in unserem Interview andeutet, wird in den Gesprächen, die wir mit weiteren Entwicklerinnen und Entwicklern führen, offensichtlich: Die Fehlplanungsgründe für Crunch können ganz unterschiedlich sein. Viele berichten uns von unerfahrenen Vorgesetzten oder Produzern, die den Aufwand von Arbeitsschritten falsch einschätzen oder zu wenige Puffertage für Krankheitsfälle oder plötzliche technische Probleme berücksichtigen. Diese Berichte erreichen uns von kleinen Indie-Studios und großen Unternehmen mit mehreren Dutzend Mitarbeitern gleichermaßen. Ein Unternehmen aber wird in unseren Gesprächen immer wieder als Negativbeispiel genannt, das über die Jahre alle Fehler begangen haben soll, die man im Umgang mit Crunch überhaupt begehen kann: Daedalic Entertainment aus Hamburg. Was ist da dran?

Fehlende Wertschätzung, schlechte Planung

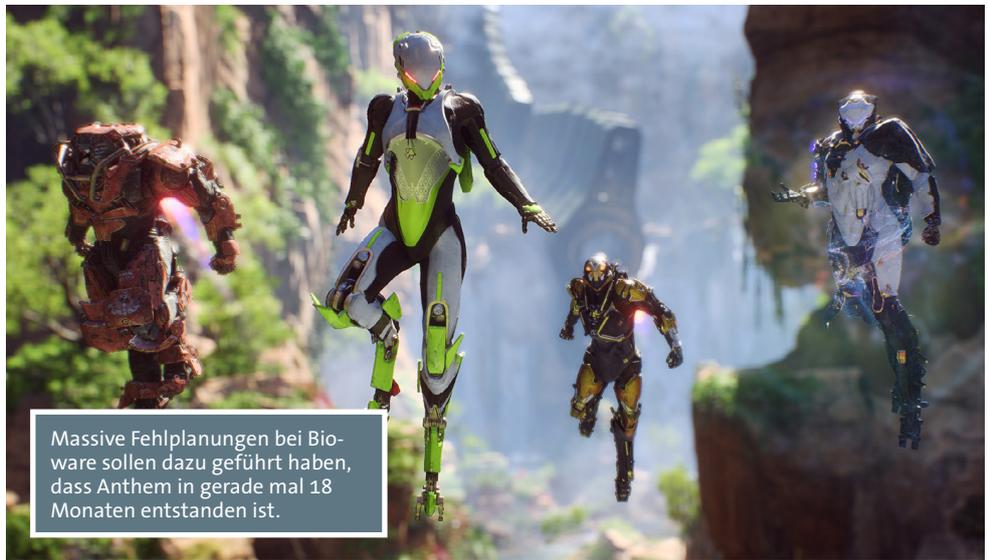
Wir kehren zu Mareike zurück, die wir zum Beginn unseres Artikels vorgestellt haben. In Wirklichkeit heißt sie anders, wünscht



Nach Berichten des Magazins *US Gamer* soll auch Telltale (*The Walking Dead*) jahrelang unter Crunch gelitten haben. Zu knappe Zeitpläne führten zu immer unfertigeren Spielen – und letztlich zur Schließung des Studios.

aber, anonym zu bleiben – aus Angst, von ihrem ehemaligen Arbeitgeber verklagt zu werden. Denn mittlerweile ist Mareike längst nicht mehr beim Hamburger Unternehmen angestellt. Ihr Vertrag als Praktikantin endete nach sieben Monaten, in denen sie als Gamedesignerin am Point&Click-Adventure Goodbye Deponia mitgearbeitet hatte. In ihrer Erinnerung verlief die meiste Zeit der Entwicklung entspannt und im Rahmen normaler Arbeitszeiten. Aber je näher der Release rückte, desto größer wurde der Druck auf das Team, das laut Mareike zu diesem Zeitpunkt überwiegend aus Praktikanten bestand, die die Entwicklung stemmten. »Ein Monat vor Release hat uns der Projektleiter dann Excel-Tabellen auf den Tisch geknallt, auf denen unser Arbeitsplan für die nächsten drei Wochen stand. Ich hatte damals noch keine Ahnung von Crunch und sagte ganz naiv: An dem Wochenende kann ich gar nicht. Da wurde ich dann etwas reserviert angeschaut.« Denn laut Mareike wurden auf diesen Arbeitsplänen auch Samstag und Sonntag als Arbeitstage angegeben. Damit begann die Crunch-Phase für rund ein Dutzend Praktikanten und Praktikantinnen sowie drei festangestellte Entwickler, wie sich Mareike erinnert: »Wir haben an jedem Tag die Mittagspause durchgearbeitet und sind abends bis zum letzten Bus geblieben. Und das ging drei Wochen so.«

Während sich die Praktikanten laut Mareike den Anweisungen fügten, weigerten sich die Festangestellten, auch am Wochenende ins Büro zu kommen. Auf die ehemalige Daedalic-Mitarbeiterin machte diese Szene den Eindruck, als hätten die älteren Kollegen diese Situation bereits ge-



Massive Fehlplanungen bei BioWare sollen dazu geführt haben, dass Anthem in gerade mal 18 Monaten entstanden ist.

kannt: »Man merkte, da herrschte eine Grundstimmung, die ich damals noch nicht zuordnen konnte, aber die nahelegte, das sei schon häufiger passiert.«

In den folgenden Wochen spürte Mareike zunehmend die körperlichen und psychischen Folgen des Crunches: »Ich war in einem Zombie-Modus, völlig bildschirmüberdrüssig, hatte Rückenschmerzen. Die Stimmung auf der Arbeit war eigentlich immer gut, weil die Kollegen nett waren, ich hatte keine Bauchschmerzen, dahin zu fahren. Aber mitgenommen hat mich das trotzdem.« Mareike vermutet, dass sie die Belastung vor allem deswegen ohne spürbare Langzeitfolgen wegstecken konnte, weil sie zum Zeitpunkt ihres Praktikums mit Anfang 20 noch recht jung war. Die fehlende Wertschätzung machte ihr trotzdem sehr zu

schaffen, wie sie GameStar berichtet: »Es gab für Mitarbeiter keinen Kaffee oder sonstige Getränke umsonst, man musste sich alles selbst kaufen – und dazu ist natürlich nicht viel Zeit, wenn man die Mittagspause durcharbeitet. Diese Kleinigkeiten haben mich echt wütend gemacht.«

Ihr Geduldsfaden riss schließlich am besagten Morgen, als Mareike den Bus verpasste, sieben Minuten zu spät zur Arbeit erschien und dafür im Büro der Personalchefin »zur Schnecke gemacht wurde« – und das, obwohl laut Mareike jeder im Unternehmen gewusst haben musste, wie hoch die Belastung für die Belegschaft war: »Dass unser Team gecruncht hat, konnte niemand übersehen haben. Wenn man morgens ins Büro kam, lagen oft Leute im Gemeinschaftsraum auf dem Sofa, weil sie dort



Carsten Fichtelmann, Geschäftsführer von Daedalic, bestreitet den Wahrheitsgehalt der Berichte, die GameStar über die Arbeitsbedingungen bei Deponia Doomsday (Bild) vorliegen, und vermutet unzufriedene Ex-Mitarbeiter, die nachtreten wollen.

Im April 2019 berichteten Mitarbeiter von Epic Games, sie hätten 70 bis 100 Stunden die Woche gearbeitet, um den konstanten Erfolg von Fortnite durch Patches zu sichern.



übernachtet hatten.« Trotzdem habe die Personalchefin auf Mareikes Hinweis, wie lange sie aktuell im Büro beschäftigt sei, lediglich lapidar geantwortet: »Na ja, aber Zuspätkommen geht trotzdem nicht.«

Wer einen Betriebsrat gründen will, fliegt

GameStar sprach mit weiteren ehemaligen Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern, die im Zeitraum von 2010 bis 2018 bei Daedalic Entertainment an unterschiedlichen Projekten und in unterschiedlichen Positionen gearbeitet haben. Laut Daniela (Name von der Redaktion geändert), einer freiberuflichen Grafikerin, die 2015 und 2016 an Deponia Doomsday und Säulen der Erde mitgearbeitet hat, umgab der Crunch auch diese beiden prestigeträchtigen Projekte des Hamburger Studios. Ihrem Bericht zufolge wurde Crunch bei diesen beiden Spielen sogar offen angekündigt. Dabei räumt sie ein, dass diese Anordnung wohl die Folge einer schlechten Pro-

jektplanung gewesen sei und nicht an der reinen Rücksichtslosigkeit der Verantwortlichen gelegen habe: »Die Schuldigen waren nicht die Projektleiter, sondern die weiter oben, weil der Zeitrahmen schon bei der Projektplanung so knapp bemessen wurde, dass es am Ende gar nicht mehr anders ging.«

Als Dankeschön wurde der Belegschaft in den kommenden Wochen immer wieder »eine epische Entschädigung« versprochen: »Als ›epische Entschädigungen‹ wurde angedeutet, dass jeder eine PlayStation bekommen oder eine richtig tolle Releaseparty gefeiert werden würde. Diese hat es allerdings nie gegeben. Und die Überstunden wurden auch nicht korrekt mit Urlaubstagen entlohnt.« Stattdessen berichtet Daniela von Szenen, die fast zynisch wirkten: »Ab und zu gab es eine Haribo-Tüte für das ganze Team«, berichtet sie.

Und auch in diesem Fall blieben die psychischen und körperlichen Folgen für das

Team nicht aus, wie sich Daniela erinnert: »Es herrschte schlechte Laune, bei einigen geradezu Hass auf das Projekt und die Arbeitssituation. Eine negative Stimmung, die an die Angst gekoppelt war, den Job zu verlieren.« Und auch die Spiele litten laut Daniela zu einem nicht unerheblichen Teil unter dem Crunch: »Es wurde liebloser gearbeitet. Man dachte sich: ›Die Kacke will ich nie wieder sehen!‹ Auch die Chats waren während der Arbeitszeit sehr aktiv, weil man den Frust loswerden musste.«

Wir hören viele weitere Anekdoten von ihr und anderen Ex-Daedalic-Mitarbeitern, die unter Crunch litten und nur auf wenig Verständnis ihrer Vorgesetzten stießen. Mehrere Personen berichten, sie hätten letztlich bis zum Burnout beim Hamburger Studio gearbeitet. Bis es nicht mehr weiterging.

Einen dramatischen Höhepunkt erreichte die Crunch-Problematik laut Daniela schließlich, als ein Teil der Angestellten 2016 versuchte, als Reaktion auf die prekären Arbeitsbedingungen einen Betriebsrat zu gründen. Es wäre der zweite in der gesamten deutschen Spielebranche gewesen. Doch es kam anders, wie uns Daniela berichtet: »Einige Kollegen verabredeten sich im Skype-Chat für die Mittagspause, um das zu besprechen. Während sie weg waren, ging ein Mitarbeiter der Personalabteilung an deren Arbeitsplatz, las den Skype-Chat nach, notierte sich die Namen und feuerte noch am gleichen Tag alle Beteiligten.«

Crunch gehört noch immer fest zur deutschen Spielebranche

Carsten Fichtelmann ist Geschäftsführer von Daedalic und weist diese Berichte ehe-

FIGHTING
FOR A
FUTURE OF
FAIR LABOR



Game Workers Unite setzt sich für eine gesündere Arbeitskultur bei Entwicklern ein.



Auch Studierende, darunter Mitglieder des Cologne Game Lab, berichten uns von Crunch-ähnlichen Projektphasen, die von Professoren angeordnet werden. Dies werde durch den Verweis auf das spätere Berufsleben legitimiert, wo die Studierenden ebenfalls crunchen müssten.

maliger Mitarbeiter als »Behauptungen« entschieden zurück. Man stehe dem Thema »sehr, sehr kritisch gegenüber«. Crunch habe in der Vergangenheit »nur eine sehr geringe, untergeordnete Rolle« bei Daedalic gespielt, und man bemühe sich heute intensiv darum, die Angestellten vor dieser Mehrbelastung zu schützen. Es sei »nie passiert«, dass Daedalic-Mitarbeiter an Wochenenden hätten arbeiten oder sogar im Büro schlafen müssen: »Wer sowas behauptet, der lügt!«, betont Fichtelmann. Auch die übrigen Schilderungen unserer Gesprächspartner bestreitet der Geschäftsführer und vermutet, dass hier unzufriedene Ex-Angestellte »nachtreten« wollen. Zwar räumt er ein, dass Mitarbeiter in höheren Positionen durchaus längere Arbeitstage gehabt hätten – allerdings aus »einer intrinsischen Motivation heraus«, um das Beste aus ihrem Projekt herauszuholen. Das mag stimmen, bis ins Detail überprüfen können wir letztlich weder die Crunch-Vorwürfe noch Fichtelmanns Dementi. Angesichts der übereinstimmenden Berichte, die uns aus mehreren Quellen – auch aus höheren Positionen des Studios – erreicht haben, lässt sich dennoch nicht von der Hand weisen, dass es in den Büros von Daedalic jahrelang ein Problem gegeben haben muss. Warum sonst sollten ehemalige Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter derart »nachtreten« wollen – erst recht wenn sie mit ihrer Daeda-

lic-Zeit längst abgeschlossen und neue Arbeitsstellen angetreten haben? Wut oder den Wunsch, Daedalic zu schaden, konnten wir in unseren Gesprächen zudem nicht feststellen. Stattdessen überwog eher ein Gefühl von Wehmut in der Erinnerung daran, wie die Arbeit dort gelaufen war.

So oder so lassen die Berichte darauf schließen, dass Crunch unterschiedliche Ursachen haben kann. Vielfach entsteht die Dauerbelastung, weil die Planung und das Zeitmanagement ungenügend und mit wenig Voraussicht durchgeführt wurden. In Einzelfällen aber auch, weil man auf die Leidenfähigkeit der Mitarbeiter baute und Crunch nicht als letztes Mittel, sondern als notwendigen Endspurt verstand. Und das ist kein Phänomen, das exklusiv Daedalic betrifft. Viele große und kleine Teams haben hierzulande schon Erfahrungen mit Crunch sammeln müssen. Selbst Studierende, mit denen wir sprechen, erzählen über ihre Projektarbeiten von Crunch-ähnlichen Situationen an den deutschen Unis, die von den dort Lehrenden mit stets ähnlichen Worten durchgesetzt würden: »So ist das später auch im Berufsleben.«

Eines allerdings scheint sich dennoch seit einigen Jahren zu ändern, auch das zeigen unsere Gespräche: Es entsteht zunehmend ein Bewusstsein dafür, dass Crunch schlecht ist und mit allen Mitteln vermieden werden muss. »Kriegsgeschichten«,

wie sie Entwickler schon vor zwei Jahrzehnten stolz auf Branchenevents erzählten und bis heute erzählen, werden von immer mehr Augenpaaren kritisch beäugt. Beispielsweise wenn der ehemalige Blizzard-Designer David Brevik (unter anderem Diablo und Diablo 2) auf der Entwicklerkonferenz GDC erzählt, seine »Superkraft« sei, dass er wenig Schlaf brauche, was ihm zum Ende der Diablo-Entwicklung Arbeitstage mit 18 bis 20 Stunden ermöglicht habe. Zu denjenigen, deren Stirn sich bei solchen Schilderungen in Falten legt, gehört Johannes Roth, Geschäftsführer und Mitgründer des Münchner Entwicklerstudios Mimimi (Shadow Tactics, Desperados 3). Nachdem er selbst im Studium harte Crunch-Phasen durchleben musste, setze er heute alles daran, mit vorausschauender Planung und einer »Open Door«-Policy die Arbeitszeiten seiner Angestellten nicht überzustrapazieren. Während andere Studios Angestellte wegen Crunch-Phasen verlören, locke Mimimi mit dieser Einstellung neue Talente an – und darauf ist Roth stolz, wie er uns erklärt. Er bringt auf den Punkt, was viele andere unserer Gesprächspartner immer wieder umschrieben: »Der respektvolle Umgang mit der Lebenszeit eines Mitarbeiters ist wichtig. Wenn man mit offenen Augen durch die Welt geht, dann merkt man, dass Crunch nichts bringt. Crunch ist keine Lösung, sondern ein Problem.« ★



Auch für Black Ops 4 sollen Treyarch-Mitarbeiter »gecruncht« haben. Der ursprüngliche Entwurf des Spiels soll in der Entwicklungsphase über den Haufen geworfen worden sein, das Team musste noch mal neu ran.