

Massenentlassungen in der Videospielbranche

»ES TRIFFT IMMER NUR UNS«



Fast täglich scheinen Entwicklerstudios und Publisher Leute rauszuwerfen. Betroffene sind geschockt, bangen um ihren Traum, organisieren aber auch Widerstand. Von Martin Dietrich

Die E-Mail, die in Mikes Postfach auftaucht, klingt ominös: »Die Zukunft des E-Sports bei Activision Blizzard«. In 20 Minuten solle er einem Zoom-Meeting beitreten, erinnert er sich. Als Mike bemerkt, dass ein Vorgesetzter sein Slack deaktiviert hat, sei ihm bewusst geworden, was jetzt passieren würde.

»Das Treffen begann damit, dass der Leiter der E-Sport-Abteilung aus einem vorgefertigten Text vorlas und uns mitteilte, dass wir alle entlassen werden. Dann verließ er den Call, und wir durften noch kurz unsere Fragen mit der Personalabteilung abklären.« Anschließend seien ihre Arbeits-Laptops sofort deaktiviert und heruntergefahren worden. Vielen Dank, Tschüss. »Meine Kollegen

waren wie im Schock, und es zerstörte die Moral derjenigen, die übrig blieben, wurde mir später erzählt«, sagt er. Eigentlich heißt Mike anders. Aus Angst vor negativen Konsequenzen bei künftigen Bewerbungsgesprächen bat er darum, dass sein echter Name nicht in der Presse zu lesen ist.

Wie Mike verlieren an diesem Tag im Juli 2023 rund 50 weitere Personen ihren Job beim Publisher und Entwickler von Verkaufshits der Marke Overwatch, Diablo 4 und Call of Duty. Aus dem Quartalsbericht von Activision Blizzard geht hervor, dass allein die teuflische Loot-Tretmühle in den ersten Wochen nach Veröffentlichung über zehn Millionen Einheiten absetzte – kein anderes

Blizzard-Spiel erreichte diesen Meilenstein so schnell. Die Entlassungen bei der E-Sport-Sparte werden im selben Bericht allerdings mit keiner Silbe erwähnt. Es heißt nur, dass die Overwatch League wegen geringer Einnahmen mit einigem »Gegenwind« zu kämpfen habe. Und bei einer starken Böe fallen eben immer ein paar um.

So wie Mike erging es 2023 vielen Mitarbeitenden der Videospielbranche. Inoffizielle Statistiken deuten darauf hin, dass es in diesem Jahr mehr als 8.000 Entlassungen gab, im Jahr zuvor waren es lediglich knapp 1.000. Ein deutlicher Unterschied. Fast jeder Monat wurde von einer großen Entlassungsmeldung überschattet. Im März verloren

Obwohl Fortnite seit Jahren eines der beliebtesten Spiele überhaupt ist, entließ Epic-Chef Sweeney einen signifikanten Teil der Belegschaft.



Konsumkrise

Die geläufigste Erklärung, warum Entwicklerstudios wie Publisher reihenweise zum Rotstift greifen, ist die schwierige ökonomische Lage. 2007 und 2008 schüttelte die Branche die Weltwirtschaftskrise noch recht souverän ab. Activision fusionierte beispielsweise erfolgreich mit Blizzard, die damalige Konsolengeneration mit der Xbox 360, Wii und PlayStation 3 verkaufte sich trotz einer Rezession prächtig.

15 Jahre später sind die Produktionskosten enorm gestiegen und die globalen Vertriebsketten enger miteinander verflochten. Einen wirtschaftlichen Abschwung aufgrund weltpolitischer Ereignisse spüren die großen Hersteller heutzutage mehr im Portemonnaie. Laut der Analysefirma Newzoo sank 2022 der Umsatz mit Gaming-Produkten um fünf Prozent. Gerade nach den ersten beiden Pandemie Jahren, die die Gewinnmargen der

Hersteller signifikant nach oben schnellen ließen, ein herber Einschnitt.

»Die Energiekrise hatte einen erheblichen Effekt auf den Konsumbereich. Sie führte zu einer deutlichen Absenkung der Kaufkraft wegen der hohen Inflation und dem deutlichen Anstieg der Zinsen«, sagt Enzo Weber, Leiter des Instituts für Arbeitsmarkt- und Berufsforschung der Bundesagentur für Arbeit. Zwar sehen die Zahlen schon wieder besser aus, und Newzoo rechnet für 2023 mit einem Anstieg des Gesamtumsatzes von 2,6 Prozent auf rund 188 Milliarden US-Dollar, doch die Firmen mussten trotzdem bereits reagieren, weil sie schlicht mehr Wachstum für die vergangenen Monate erwartet hatten.

Und wie es der Gaming-Finanzanalyst Jost Van Dreunen in seinem Newsletter ausdrückt, funktionieren Entlassungen für Investoren immer noch am besten. »Ganz allgemein verbessert eine Kostensenkung die

mehr als 700 Personen ihren Job bei Electronic Arts. Die Engine-Schmiede Unity feuerte über zwei Runden im Januar und Mai zusammen knapp 900 Angestellte, Epic sagte sich im September von rund 830 Entwicklern und Entwicklerinnen los. Hinzu kamen weniger bekannte Studios wie Phoenix Labs (Dauntless) oder Hi-Rez Studios (Smite), die sich zuletzt verkleinerten.

Die Entlassungsgründe scheinen für einen Wirtschaftszweig mit Milliardenumsätzen auffallend widersprüchlich. Für die Leidtragenden, mit denen GameStar in den vergangenen Wochen sprach, sind die Gefühle, die zurückbleiben, schon wesentlich eindeutiger: Es sind Wut, Ratlosigkeit und Trauer, aber auch der Wille zu kämpfen. Und so könnte das Spielejahr 2023 nicht nur eines werden, dass für seine vielen Meisterwerke wie Baldur's Gate 3 oder Alan Wake 2 in Erinnerung bleiben wird. Vielleicht wird es der Start einer Rebellion.

Die Gründe, warum Spielestudios schließen, sind nicht immer finanzieller Natur. Für Mimimi war es der Dauerstress der Spieleproduktion, der das Studio letztendlich zu dieser Entscheidung bewog.





Einige ehemaligen Mitarbeiter von BioWare (hier sieht ihr Mass Effect) wollen ihren früheren Arbeitgeber verklagen.

Rentabilität eines Unternehmens und damit auch seinen Aktienkurs«, erklärt Van Dreunen. So stieg die Aktie von Embracer um elf Prozent, nachdem sich die Gewinnprognosen im zweiten Geschäftsquartal normalisierten. Der krisengebeutelte Mutterkonzern von THQ Nordic und Plaion entließ in diesem Jahr schon über 900 Angestellte und schloss Studios wie Volition Games, die Entwickler hinter Saints Row, um seinen Schuldenberg abzubauen und sich nach Jahren des Turbowachstums gesundzuschumpfen.

Hire and Fire

Vor allem große US-amerikanische oder europäische Firmen lassen einen Teil ihrer Belegschaft gehen. Aber auch in Deutschland mussten beispielsweise 75 Angestellte bei Innogames aus Hamburg ihren Lebenslauf aktualisieren. Nach dem Gollum-Flop schloss Daedalic seine Entwicklungsabtei-

lung und will sich fortan auf das Publishing-Geschäft konzentrieren. Mimimi Games verabschiedet sich zum Ende des Jahres. Nicht weil die Münchner mit ihrem Taktikspiel Shadow Gambit einen Flop hinlegten, sondern weil sie fortan ihr Wohlergehen und ihre Familien priorisieren wollen.

Daraus ließe sich ableiten, dass auch in der Bundesrepublik die Arbeitslosenzahlen für Videospieldentwickler alles andere als rosig aussehen. Arbeitsmarktforscher Weber erklärt uns aber durchaus kontraintuitiv: »Wir haben heute das niedrigste Entlassungsniveau, was wir jemals in Deutschland gesehen haben, und zwar mit großem Abstand.«

Dies betreffe nicht nur die gesamtdeutsche Wirtschaft, sondern laut den Statistiken der Arbeitsagentur auch die Bereiche »Verlegen von Computerspielen« und »Sonstige Software-Entwicklung«, womit die Videospieldbranche zumindest halbwegs behördlich

erfasst sei. »Die Beschäftigungszahlen in diesen Bereichen steigen, und zwar bis zuletzt. Da ist überhaupt nichts ersichtlich von irgendeiner Krise«, sagt Weber.

Der Arbeitsmarktforscher erklärt diesen Umstand mit dem seit längerem grassierenden Fachkräftemangel, der sich quer durch alle Branchen zeige. Und klar: Wenn es an Arbeitskräften mangelt, feuert kein Chef die wenigen, die er hat. Hinsichtlich der Situation in Nordamerika sieht Weber vor allem eine andere Mentalität.

»Der US-Arbeitsmarkt funktioniert anders«, sagt Weber. »Schon vor Corona war es so, dass es in beiden Richtungen schneller geht. Man ist schneller seinen Job los, im Normalfall auch ohne Kündigungsschutz. Dafür kommt man aber auch schneller wieder an einen neuen Job.«

Findet euch damit ab

Nicht überall ist man mit diesen Bedingungen einverstanden. BioWare und sein Mutterkonzern Electronic Arts trennten sich im August von 50 teils langjährigen Angestellten, die die Geburtsstunden von Klassikern wie Dragon Age oder Mass Effect mitgestalteten. Eine Gruppe von sieben Gefeuerten reichte im September eine Klage gegen ihren ehemaligen Arbeitgeber ein. Ihr Vorwurf: Die Abfindung sei viel zu gering gewesen.

Anwalt R. Alex Kennedy vertritt die Kläger in der kanadischen Provinz Alberta vor Gericht, wo BioWare beheimatet ist. Laut Kennedy hat sich BioWare von Anfang an wenig kooperativ gezeigt und stur eine harte Linie vertreten. »Mein subjektiver Eindruck ist, dass BioWare mehr daran interessiert ist, meine Klienten abzuschrecken, als seinen gesetzlichen Verpflichtungen nachzukommen«, sagt der Anwalt.

Diablo 4 ist für Blizzard ein gigantischer Erfolg. Die Overwatch League dafür schon weniger, was auch die Angestellten spüren mussten.



Destiny 2 hat seit der letzten großen Erweiterung die Gunst der Community verloren, was sich auch im finanziellen Erfolg des Spiels niederschlug.



Kennedy baut seine Argumentation darauf auf, dass Arbeitsgerichte in Alberta Gekündigten in ähnlichen Fällen mindestens eine Abfindung in Höhe von einem Monatsgehalt pro Arbeitsjahr zugesprochen hätten. Eine stattliche Summe wäre also fällig, da die Gruppe im Durchschnitt 14 Jahre bei den Rollenspielexperten arbeitete. Das Angebot von Bioware soll deutlich darunter gelegen haben. Auf Anfrage von GameStar reagierten weder Bioware noch Electronic Arts.

14 Monatsgehälter oder mehr mögen auf den ersten Blick nach viel klingen, Electronic Arts nagt aber keinesfalls am Hungertuch und ist eines der kommerziell erfolgreichsten Videospielunternehmen überhaupt. Im ersten Geschäftsquartal 2023 beispielsweise erwirtschaftete der Konzern einen Umsatz von 1,9 Milliarden US-Dollar, wobei der Nettogewinn bei mehr als 400 Millionen Dollar lag. »Gerichte in Kanada haben sehr deutlich gemacht, dass Arbeitsverträge eine ungleiche Verhandlungsmacht beinhalten«, sagt Kennedy und sieht auch in den Arbeitsverträgen seiner Klienten unfaire, möglicherweise illegale Klauseln.

So habe Bioware den Ex-Angestellten ein umfangreiches Unterstützungsprogramm angeboten, damit sie schnell einen neuen Job finden, auch innerhalb des EA-Konglomerats. Bedingung sei jedoch gewesen, eine Vereinbarung zu unterschreiben, die verhindert hätte, dass die Angestellten Vertragsdetails offenbaren oder rechtlichen Schritte ergreifen können. War sich das Entwicklerstudio der geringen Abfindung bewusst und wollte so eine Klage verhindern?

Zudem habe Bioware in der Kommunikation immer mal wieder subtile Drohungen gegenüber den Angestellten geäußert, sagt Kennedy. Zu Beginn der Klage war den Aussa-

gen des Anwalts zufolge die Klägergruppe noch mehr als doppelt so groß gewesen. Ex-Mitarbeiter zogen sich zurück, weil sie es sich nicht leisten konnten auf ein Gerichtsurteil zu warten oder sie Angst hatten, von Bioware in der Öffentlichkeit diskreditiert zu werden.

»Ungeachtet dessen, was sie bei unserer Entlassung öffentlich angekündigt haben, war dieser Prozess alles andere als einfühlsam, respektvoll und kommunikativ«, teilt einer der ehemaligen Bioware-Mitarbeiter in einem gemeinsamen Statement der Gruppe mit. Die Gekündigten sind zudem davon überzeugt, dass weitere Entlassungen folgen würden, wenn Dragon Age: Dreadwolf in den Augen von EA und Bioware kein durchschlagender Erfolg wird.

»Wir sind nicht mehr Teil des Entwicklungsteams, daher können wir unseren ehemaligen Teamkollegen jetzt am besten helfen, indem wir Bioware zur Rechenschaft

ziehen und sicherstellen, dass die nächste Gruppe, die entlassen wird, nicht so schlecht behandelt wird wie wir«, sagen sie.

»Wir dachten, es würde Stabilität bringen«

Wer sich durch das soziale Berufsnetzwerk LinkedIn klickt und nach Arbeitssuchenden in der Gaming-Branche schaut, wird schnell fündig. Überall sieht man Aufrufe, aufmunternde Posts und Tipps, was frisch Gekündigte jetzt beachten sollten. Amir Satvat, Business Development Director bei Tencent, hat in Eigenregie eine riesige Liste an Stellenausschreibungen zusammengetragen und sie online veröffentlicht. Mehr als 13.600 Jobangebote bei fast 1.000 Unternehmen auf der ganzen Welt sind dabei mittlerweile zusammengekommen.

Bei solchen Zahlen könnte man vermuten, dass die Entlassungswelle am Ende doch



Erica ist ein interaktiver Film, der sich über Gestenbewegungen manipulieren lässt. Das Studio dahinter, Flavourworks, veröffentlichte nach Erscheinen des Spiels nur noch kleinere Projekte.



Alan Wake 2 ist wahrscheinlich auch deswegen ein herausragendes Spiel geworden, weil Remedy viele Versuche erhielt, seine ganz eigene Sprache als Entwicklerstudio zu finden.

nur ein flaches Wasserspiel sein könnte. Liam kann darüber nur lachen: »Theoretisch sollte es nicht so schwierig sein, einen neuen Job zu finden, da ich viel Erfahrung habe«, sagt er. »Im Moment ist es aber ein Albtraum, weil so viele Leute auf Jobsuche sind.«

In Wirklichkeit heißt Liam anders. Aus Angst vor beruflichen Konsequenzen will auch er sich nur anonym äußern. Mehrere Bewerbungsgespräche hat Liam bereits hinter sich, bisher war keines davon erfolgreich. Viele Entwickler und Entwicklerinnen mit einem Erfahrungslevel im Senior-Bereich würden sich derzeit auf dieselben Stellen bewerben wie er, erzählt Liam. Zudem habe er als Game Designer einen sehr spezialisierten Aufgabenbereich und könne seine Fähigkeiten nicht so leicht wie ein Programmierer auf externe Berufsfelder ausweiten.

Bis Dezember ist Liam aber noch bei Flavourworks angestellt. Die Firma mit Sitz

in London erschafft mithilfe einer eigens entwickelten Technologie namens »Touch-Video« interaktive Filme, im Prinzip eine Fortführung der FMV-Spiele aus den 1990er Jahren. Über Gestenbewegungen lassen sich hier Filmaufnahmen beeinflussen, beispielsweise um Schubladen zu öffnen oder mit einer Pistole während einer Actionsequenz zu zielen. Erica von 2019 ist Flavourworks bekanntestes Werk. Um den Vertrieb kümmert sich damals Sony, die das Spiel auch für die PS4 herausbringen.

Nach der Veröffentlichung von Erica habe Flavourworks allerdings Schwierigkeiten, einen weiteren großen Geldgeber zu finden, erzählt Liam. In der Folge entstehen kleinere Mobile-Produktionen wie Hush oder Cuttlefish, um sich über Wasser zu halten. Im August 2023 wird dann aber eine Rettungsleine geworfen. Telltale kauft Flavourworks für eine unbekannte Summe. Beide Firmen ver-

folgen einen narrativen Fokus bei ihren Spielen, die Synergien scheinen offensichtlich.

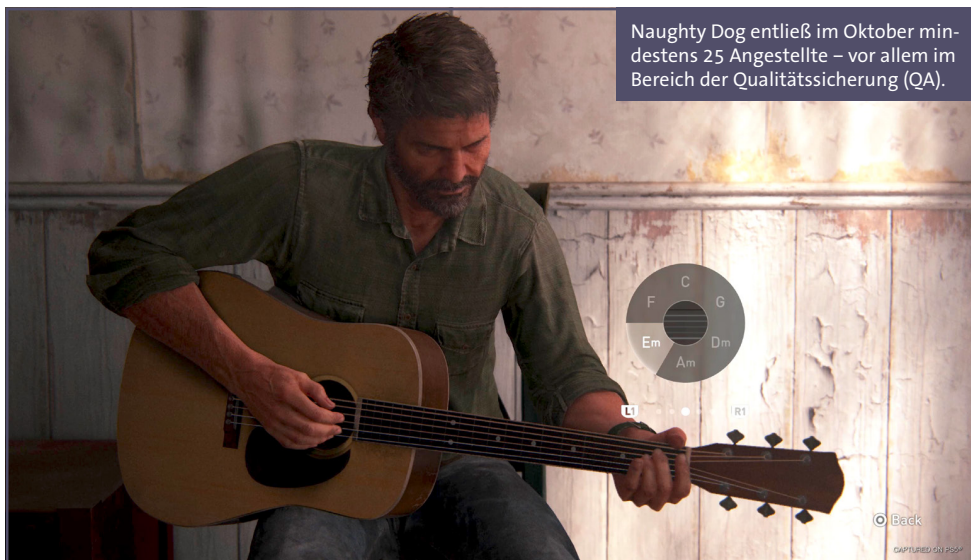
»Wir waren aufgeregt, weil wir dachten, es würde Stabilität bringen. Aber das war einfach nicht der Fall«, sagt Liam. Schon wenige Wochen später erhält der Großteil der rund ein Dutzend Flavourworks-Angestellten die Information, dass ihre Jobs in Gefahr seien und Entlassungen bevorstünden. Im Oktober, nur zwei Monate nach dem Kauf, gibt schließlich Telltale die Entlassungen aufgrund der »aktuellen Marktsituation« zu.

Der Ruf der Gewerkschaft

Wieso sich Telltales Einschätzung der Marktsituation innerhalb kürzester Zeit um 180 Grad gedreht hat, kann sich auch Liam nicht erklären. War es Überheblichkeit? Gier? Oder doch Kalkül, um Zugang zur »Touch-Video«-Technik zu erhalten? Sowohl Flavourworks als auch Telltale schweigen bisher zu den Vorkommnissen.

»Ich habe den Eindruck bekommen, dass es einfach das komplette Ende von Flavourworks ist«, sagt Liam uns gegenüber. An der derzeitigen Lage ärgere ihn besonders, dass viele Unternehmen Mitarbeitende entlassen würden, obwohl sie nicht wirklich viel Geld verloren hätten. »Sie haben einfach nicht das Wachstum, das sie wollten. Ein kleiner Abschwung, und schon wird gefeuert«, sagt er. »Es trifft immer nur uns.«

Aktuell sucht Liam noch aktiv nach neuen Gaming-Jobs. Wenn in Zukunft allerdings ein Job außerhalb der Branche mit ähnlichem Gehalt bei ihm anklopft, wäre er gewillt, seinen Traum aufzugeben, sagt er. Trotz seiner Enttäuschung und Wut sieht Liam aber auch einen Hoffnungsschimmer: »Ich habe noch nie erlebt, dass so viele Leute aus der Branche so viel über gewerk-



Naughty Dog entließ im Oktober mindestens 25 Angestellte – vor allem im Bereich der Qualitätssicherung (QA).

Das heutige Telltale entstand aus der Asche des Vorgängers mit gleichem Namen. Ob sich die Geschichte wiederholt? Aktuell arbeitet man an der SciFi-Abenteuer-Umsetzung The Expanse.



schaftliche Organisierung gesprochen haben«, sagt er. »Die Industrie wird nicht zulassen, dass so etwas noch öfter passiert. Vor allem weil der Hollywood-Streik in den USA so effektiv war.«

Mehr als 100 Tage standen die Räder der Traumfabrik 2023 still, ehe den Forderungen nachgegeben wurde. Sowohl die Gewerkschaft der Drehbuchautoren als auch die der Schauspieler legten ihre Arbeit für Monate nieder. Es waren aber nicht nur Film- und Serienproduktionen vom Streik betroffen. Das erlebte auch Linda. Sie hat für einen Service-Dienstleister aus den USA gearbeitet, der Videospieleunternehmen mit Talenten aus Hollywood verknüpft, beispielsweise für Synchronaufnahmen.

Weil das Unternehmen sehr klein ist, bat Linda darum, dass sowohl sie als auch der Firmenname anonym bleiben. Der Streik betraf ihre Firma aber ganz konkret. »Für meinen früheren Arbeitgeber waren die Streiks in Hollywood nicht gerade hilfreich, da wir ohnehin nicht annähernd so viel Arbeit hatten wie letztes Jahr oder das Jahr zuvor«, sagt sie. »Aber dieses Jahr war das härteste. Wenn wir ein hundertprozentiges Arbeitspensum gehabt hätten, wären wir dieses Jahr bestenfalls bei 50 Prozent gewesen.«

Braucht es einen Streik wie in Hollywood?

Aus heutiger Sicht hätte sie die Warnzeichen schneller erkennen sollen, meint Linda. Es habe beispielsweise keine gemeinsamen Firmenessen mehr gegeben, und auch die Geschäftszahlen, die sie zu sehen bekam, hätten auf Probleme hingedeutet. Den Frust von Gekündigten kann sie nachvollziehen.

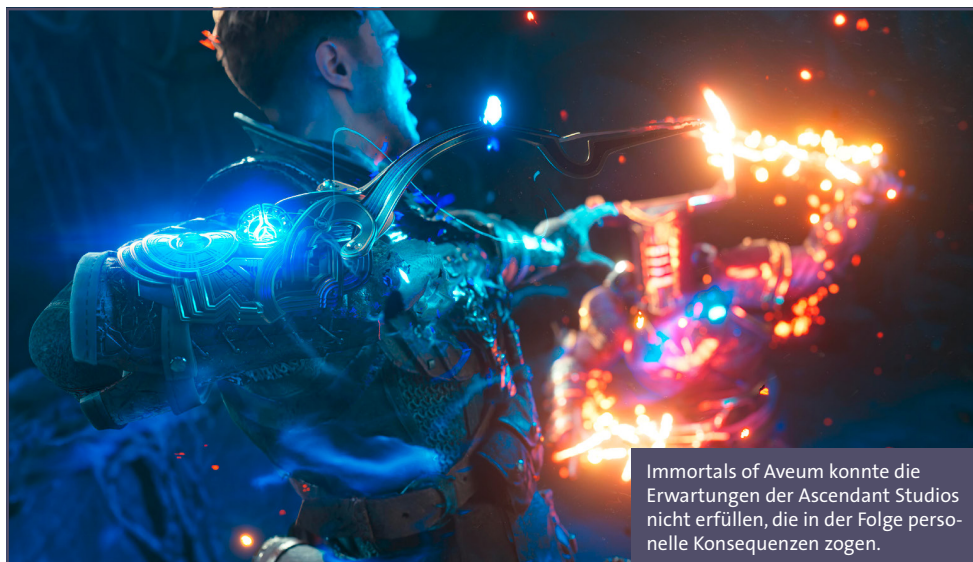
»Unternehmen verdienen mehr Geld als jemals zuvor. Sie stellen Führungskräfte ein

und entlassen sie, nachdem sie dazu beigetragen haben, dass die Unternehmen überhaupt so viel Geld machen konnten«, sagt sie. Nach ihrer Entlassung bemerkte Linda aber auch einen großen Zusammenhalt. So habe sie viel Hilfe und Unterstützung von Gleichgesinnten erhalten. Am Ende hofft sie, dass die Entlassungswelle für ein Umdenken in der Branche Sorge – egal ob mit mehr oder weniger Gewerkschaften. »Welchen Weg wir auch gehen, wir müssen etwas aufbauen, das auf ein Verständnis zwischen Gewerkschaft und den Produzenten ausgerichtet ist«, sagt Linda.

Es ist wohl auch unrealistisch anzunehmen, dass ein Streik mit Hollywood-Ausmaßen von der Videospielegemeinde organisiert werden kann. Dafür sind die Strukturen längst noch nicht so verfestigt und die Bewegung insgesamt zu jung. Dennoch könnte 2023 als besonderes Spielejahr in Erinnerung

bleiben. Das liegt zum Teil an den vielen herausragenden Spielen, die dieses Jahr erschienen sind. Resident Evil 4, Baldur's Gate 3, The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom und Alan Wake 2 eint aber auch, dass sie von Teams stammen, die bisher von Entlassungen verschont geblieben sind. Es sind Spiele, die auf erfolgreichen Vorgängern basieren und deren Stärken die Studios für 2023 modernisierten, anpassten und weiterdachten.

Wenn sich aber Entwicklerteams alle paar Jahre bedingt durch Entlassungen immer wieder neu erfinden müssen, weil schlicht nicht mehr dieselben Leute dort arbeiten, werden solche Erfolgsgeschichten möglicherweise deutlich seltener. »Für mich würde der Traum enden, wenn ich aufhöre, einen neuen Job in der Branche finden zu wollen«, meint Liam. »Ich hoffe, dass es gerade nur eine schlechte Zeit ist und wir uns wieder stabilisieren werden.« ★



Immortals of Aveum konnte die Erwartungen der Ascendant Studios nicht erfüllen, die in der Folge persönliche Konsequenzen zogen.