

[Transcript] GameStar Podcast / Warum brennt die Spieleindustrie?

Sie ebt einfach nicht ab. Die Entlassungswelle in dieser Spieleindustrie. Einen Tag, bevor wir diese Folge hier aufnehmen, hat uns die nächste Hyops Botschaft erreicht. John Ricettiello, der ehemalige Geschäftsführer von Electronic Arts, hat nun auch seine Führungsposition bei Unity verloren. Ihr wisst schon, Unity, der Engine-Hersteller, der vor kurzem, unter Ricettiello's Führung noch versucht hat, nachträglich Gebühren auf Spiele, Installationen zu erheben, worüber sich dann komischerweise die ganze Welt aufgeregt hat. Und jetzt hat er seinen Job verloren. John, das konnte ja keiner ahnen.

Aber Entschuldigung, wir wollen hier ernst bleiben, denn es ist ein ernstes Thema. Wir sehen aktuell Entlassungen bei so vielen Publischern und Entwicklern, bei Naughty Dog by Bio, bei Epic CD Projekt, Embracer und vielen anderen verlieren Menschen ihre Arbeit. Noch dazu werden

ganze Studios geschlossen, Mimimi Games, Volition oder auch die Entwicklungsabteilung von The Dalek.

Es wird Zeit darüber zu sprechen, woran das liegt, was da passiert und auch nochmal ein Schlaglicht zu werfen auf die Missstände, die in dieser Industrie herrschen. Dafür begrüße ich meinen ersten Gast, der ist stellvertretender Chefredakteur bei Game Two, die gerade eine sehr sehenswerte Doku über das Scheitern von Gollum und die Hintergründe bei The Dalek veröffentlicht haben. Herzlich willkommen, Sebastian Tützack. Hallo, freut mich sehr.

Über die Gollum-Doku werden wir gleich ausführlicher sprechen, denn ich glaube, da steckt vieles drin, auch über Dinge, die generell in Spieleunternehmen schief laufen und mit Dingen, die in Unternehmen schief laufen, kennt sich mein zweiter Gast bestens aus. Denn sein Job besteht darin, sie zu reparieren. Er ist Unternehmensberater bei 1789 Innovations und Podcast dabei, Corporate Therapy sowie Critical Infinity. Herzlich Willkommen, Humana Gaffi. Guten Tag. Der Dritte im Bunde ist unser Game-Star-Chefredakteur, den ich an dieser Stelle fragen muss und alte Game-Star-Fans nicken, da wissend, ob diese Spieleindustrie gerade etwa

einen geplanten Crash hinlegt. Hallo Heiko. Hallo, ja, zumindest einen wiederkehrenden Crash. So alle fünf bis sieben Jahre ohne zu spoilern. Das ist schon mal eine spannende Aussage, die Zyklen der Spieleindustrie. Ich würde aber sehr gerne anfangen, weil es auch das aktuelle Thema ist, mit eurer Doku zu The Dalek und Gollum bei Game Two, Sebastian. Wie kam es denn dazu,

dass ihr da so eine Doku gemacht habt und so ein Schlaglicht geworfen habt auf Gollum? Das hat sich tatsächlich mehr oder weniger so entwickelt, ohne das beabsichtigt zu haben, so seltsam das klingt,

weil uns die Geschichte hinter diesem Spiel einfach sehr interessiert hat. Also generell, finde ich, es wird sehr viel über Erfolg geberichtet. Natürlich auch über Niederschläge, über Rückschläge, über Entlassungswellen, das natürlich auch. Aber da eben, Gesprächspartner innen zu finden, ist meistens gar nicht so einfach, weil darüber im Nachhinein nicht so gerne gesprochen wird, wie eben über den Erfolg. Und das war eigentlich der ursprüngliche Anlass, weshalb wir gesagt haben, hey, wir fragen mal bei The Dalek nach und wollen halt hinter die Kulissen schauen und wissen, wie es eben dazu gekommen ist. Ja, daraus hat sich es halt entwickelt. Also es war dann so, dass The Dalek nicht mit uns reden wollte, auch aus durchaus nachvollziehbaren

Gründen. Und dann haben wir eben gesagt, wir halten aber an dem Thema fest, weil es uns

[Transcript] GameStar Podcast / Warum brennt die Spieleindustrie?

interessiert

und haben recherchiert. Wie lange saßt ihr da dran? Wie lange hat die Recherche gedauert? Ja, gar nicht so einfach zu sagen, weil es immer so nebenbei auch viel lief tatsächlich. Dann gab es ja auch noch so was wie die Gamescom dazwischen, wo ich mich auch nicht ganz von frei sprechen konnte. Deshalb, ich glaube, insgesamt bestimmt vier Monate, würde ich sagen ungefähr.

Jetzt hatte ich dann das Ergebnis überrascht, weil da ja doch ein paar ganz schöne Anschuldigungen auch gegenüber The Dalek fallen, was irgendwie, ich habe ein paar Zitate mir zurecht

gelegt, weil mir da selber der Müsli-Löffel aus dem Gesicht gefallen ist beim Anschauen dieser Doku. War dir dann auch so, wo haben wir da reingestochen mit dem Ding? Ja, das ging tatsächlich sehr schnell. Also ich sag mal so, man hat, glaube ich, wenn man in der Branche schon ein bisschen verweilt hier und da mal was gehört. Aber über ein mal was gehört ging es halt nie hin, zumindest bei mir muss ich ehrlich gestehen. Zudem ich auch jetzt persönlich nicht den größten Bezug habe zu The Dalek. Also ich habe davor auch relativ wenige Spiele von The Dalek gespielt und dadurch habe ich mich mit dem Thema bis jetzt auch noch nicht so tief auseinandergesetzt.

Als wir dann aber die ersten Gespräche geführt haben, ist sehr schnell uns klar geworden, oh, das geht, glaube ich, in eine andere Richtung. Da müssen wir weiter ausholen, da müssen wir tiefer recherchieren, weil dort eben Dinge passiert sind, die schwerwiegender waren als jetzt einfach nur ein misslungener Release von einem gewollt AAA Spiel. Ich muss dazu sagen, oder ich kann dazu sagen, wir haben vor ein paar Jahren 2020 auf schon mal uns genauer Arbeitsbedingungen

anguckt. Vielleicht Heiko, vielleicht kannst du uns noch erzählen, wie es damals dazu kam und wie das lief, weil wir einen Plus-Report darüber geschrieben haben. Ja, also es war halt da auch letzten Endes so, dass man dann immer mal wieder so ja auch Hinweise bekommt. Man wird dann mal so auf LinkedIn angeschrieben oder man bekommt eben Informationen, gibt es ja mittlerweile

auch so Portale wie Kununu mit Arbeitgeberbeurteilungen und man musste halt auch immer vorsichtig sein,

weil handelt es sich jetzt nur um eine einzelne frustrierte Person, die sich irgendwie rechnen möchte, steckt da mehr dahinter und es war eben auch damals schon bei der Reportage dann so, als wir dann nachgefragt haben, dass auch da einfach über die Zahl der Leute, die sich darüber geäußert haben, dass es eben auch ein strukturelles oder systemische Problematik eben bei diesem

Unternehmen gab. Auch damals war ich schon, das ist vielleicht das, was jetzt auch die Parallele ist, also was heute anders ist als damals. Das fand ich tatsächlich spannend und war auch echt kudos an den Kollegen, dass auch wirklich so viele Leute jetzt gesagt haben, okay, mir jetzt egal, ich bin lang genug daraus oder ich setze mich jetzt vor die Kamera und erzähle einfach mal alles. Das war bei uns damals noch anders und da scheint es sich auch ein bisschen, was bei der Sensibilität für das Thema geändert zu haben, was aber gleich geblieben ist und auch das finde ich spannend, weil es ist tatsächlich auch wieder eine Parallele zu dem Calypso Report, was ja auch bei uns eine Recherche war, die sich über ein halbes Jahr sogar gezogen hat bei uns. Wie offen und auch durch, aggressiv ist das falsche Wort, aber wie transparent oder wie umfassend öffentlich

[Transcript] GameStar Podcast / Warum brennt die Spieleindustrie?

sich den Vorwürfen geäußert wird. Und das ist sicherlich ein besonderes Phänomen, auch bei diesen inhabergeführten Unternehmen, weil das war schon bei Calypso so, dass die Geschäftsführung uns solche Sachen zurückgeschickt hat und das ist jetzt ja bedellig ja sogar auch so

und die haben ja sogar das Ganze dann auch die Antworten auch nochmal dann öffentlich gezeigt, weil sie sich ungerecht behandelt finden und das ist sehr, sehr ungewöhnlich. Also normalerweise, wenn ein Unternehmen so unter Beschuss steht, dann kommt dann so drei, vier Sätze, wir äußern uns nicht dazu, wir arbeiten daran, ein bestes Unternehmen zu werden, wir nehmen die Kritik sehr ernst und die Mitarbeiter sind alles für uns und dann ist halt Ende und das ist halt komplett anders gewesen, sowohl bei euch als auch bei uns. Ja, ist ein spannender Umstand. Ich bin jetzt gerade schon bei dem Thema wieder ein bisschen zurückzuspringen, das mit Kununu, was du zum Beispiel gesagt hattest, das ist mir während der Recherche natürlich auch zwangsläufig immer wieder untergekommen und ich finde halt auch, dass das immer natürlich ein schwerer Anhaltspunkt

ist, um auf eine Firma Rückschlüsse zu ziehen, weil da kannst du dir glaube ich fast jedes Unternehmen auf Kununu angucken, da sind sehr viele kritische Stimmen, weil natürlich die Leute, die dieses Portal benutzen, meistens die sind, bei denen sich Frust angestaut hat und das kann eben auch mal in einem Unternehmen passieren, ohne dass da jetzt strukturelle Probleme herrschen,

sage ich mal. Das hat sich halt dann nur sehr schnell gezeigt, dass an diesem Kununu-Bild eben doch relativ viel auch dran ist, das fand ich sehr spannend. Ja, und was die Rückmeldung von The Delic angeht, war ich auch überrascht, also mir selber hat da jetzt auch irgendwie das, was da passiert ist, nichts ausgemacht, weil es ist ja in dem Sinne alles unserem Gefühl nach zumindest sehr fair gelaufen, wir haben viel mit denen kommuniziert, ja, dass sie natürlich jetzt nicht glücklich sind mit dem Bild, dass da in diesem Beitrag entzeichnet wurde, das verstehe ich, aber es entspricht leider der Wahrheit. Ja, Humann, du bist der Außenstehendste von uns allen, du hast noch hinten ein Report über The Delic gemacht. Wie hast du die Doku gesehen und dann auch diese Antwort von The Delic? Also ich habe das gesehen und ich musste in dem Moment eigentlich hatte ich eher so, oh krass, aber eigentlich wissen wir doch alle, dass es strukturell bedingt ist, dass sowas eher passiert als nicht. Ich würde sozusagen auf der Position gehen und sagen, man kann ja sich gewisse Strukturen und Wechselwirkungen angucken und daraus ja schon Ableitung abziehen, ohne jetzt zum Beispiel auf Kununu gucken zu müssen, also nicht so evidenzbasiert, sondern sozusagen aus einer Logik heraus und das ist ja nicht, also erst mal müssen wir ja akzeptieren, dass das vielleicht im ersten Schritt nicht mal ein Gaming-Alleinenproblem ist, sondern wenn wir uns in der Industrie bewegen, wo die Menschen sozusagen die Arbeit selbst so eine

Art wie eine Bezahlung ist, so ein nicht monetärer Gehaltsbestandteil und dass man dann dahin geht und dann irgendwie so ein Passionsjob hat und man könnte argumentieren Gaming, insbesondere die

Kreativjobs die dort stattfinden, haben so einen Charakter, warum sollten sonst Menschen das mit sich machen lassen zu sehr prekären Verhältnissen und wenn man das akzeptiert, dass das im Grunde

so eine Art strukturellen Nachteil ist für den Arbeitnehmer, der sieht das natürlich als Vorteil, ist es natürlich auf der anderen Seite ein Vorteil für den Arbeitgeber, denn das bedeutet, na ja,

[Transcript] GameStar Podcast / Warum brennt die Spieleindustrie?

so dann kann man ja auch vielleicht ein bisschen mehr herausketteln und das kann ja schnell strukturell passieren und dann ist die Frage, wie professionell ist die Industrie und wie professionell ist das Unternehmen, dass sie die Verantwortung da drin erkennen, dass das schnell passieren kann, dass wenn wir da nicht aufpassen, ganz schnell Sachen schiefgehen können, Kulturen kippen können,

also ich meine natürlich für die Profitätigkeit kann es in einem gegebenen Zeitraum natürlich sinnvoll sein, dass die Leute mehr arbeiten, aber man muss ja dann irgendwann zu einem Modus sagen, ey, guck mal, die Leute hier tendieren dazu mehr zu machen, weil das nicht spaßbar noch nicht, wir müssen zumindest einen Rahmen schaffen, dass es sich nicht insuzionalisiert und aber und ich glaube das ist bezeichnend insbesondere von das, was man hört, insbesondere aus der deutschen Spielindustrie, aber nicht nur, aber insbesondere und eigentlich jetzt mit dem Beitrag von euch nochmal mit Evidenz bestätigt wurde, ist, dass es nicht ernst genommen wird oder nicht auf einer professionellen Ebene die Verantwortung wahrgenommen wird, sondern teilweise die Verantwortung

zurückgeschoben wird in die Mitarbeitenden, dass sie doch davon haben, dass sie da sind und so weiter

und so weiter, das ist natürlich sehr kritisch. Ja, du spielst an auf das Thema Mindestlohn, was ja eine große Rolle spielt, auch in dieser Doku, wo der Mindestlohn eingeführt wurde und Dedelek gesagt hat, das können wir nicht bezahlen und das geben sie ja sogar zu. Sie sagen, dass das für sie tatsächlich eine Hürde war und sie dann Leute dazu bringen wollten, fälschlicherweise zu unterschreiben, dass sie nur einen Berufsbegleitenden, so ein berufsorientierendes Praktikum machen bei Dedelek, weil das nicht unter dem Mindestlohn viele, obwohl sie dort ein ganz normales Anstellungs-Praktikumsverhältnis haben. Also, Alter, das war die eine Stelle mit dem Müsli-Level, die zweite war beim Thema Crunch, natürlich, Müsli und Crunch, jetzt fällt es mir erst auf, aber war Absicht, wollte ich so, wo ihr aus einer, und da ist tatsächlich die Frage, wo ihr aus einer internen E-Mail zitiert, wo es heißt, wir werden überstundenkünftig weder bezahlen noch abbauen lassen, Stunden konnten werden nicht geführt, Mehrarbeit ist ein normaler

und gängiger Parameter in unserer Industrie, bei der Produktion von Software und insbesondere von Spielern sind Quanch-Zeiten der Regelfall und jeder, der damit nicht einverstanden ist oder damit nicht leben kann und will, darf das Recht auf freie Arbeitgeberwahl nutzen. Endstufe, würde ich sagen. Was hast du gedacht, als zu diese, als euch diese E-Mail dazugespielt wurde? Ich finde, das Ganze Thema Crunch ist natürlich schwierig, abseits gerade schon gesagt so auch in den Kreativ-Bereichen und davon nehmen wir uns natürlich auch nicht aus, kommt es eben immer mal wieder zu Überstunden, weil das manchmal eben auch selbst getrieben ist oder wegen einer Deadline und grundsätzlich geht es eben nicht um mal eine Überstunde gemacht, sondern um wirklich

kategorisch, keine Ahnung, wochenlang durcharbeiten weit mehr als der, was ich nicht, 40-Stunden-Satz

es eigentlich einem aufgibt. Und das ist halt immer so diese wichtige Unterscheidung, die man dabei machen muss, nicht vergessen darf. Und ironischerweise auch jetzt bei diesem Beitrag ist es durchaus dazu gekommen, dass wir länger im Büro saßen, weil das einfach natürlich auch für uns, muss man dazu sagen. Game Two jetzt nicht dafür bekannt, als allererstes ein investigatives Rechercheformat zu sein. Das war auch für uns so das erste Mal, dass wir eben so eine Story

[Transcript] GameStar Podcast / Warum brennt die Spieleindustrie?

gebracht

haben und deshalb waren dann natürlich auch viele Learnings, die wir auf dem Weg ziehen mussten und

deshalb hat es hier und da mal ein bisschen länger gedauert. Aber da ist eben auch der Unterschied und das fand ich ganz schön, dass wir da bei uns intern dann in einem Redaktions-Meeting direkt am Montag, die Woche da drauf sozusagen darüber gesprochen haben, dass es bei uns eben nicht als selbstverständlich gewertet wird. Wenn da jemand länger bleibt, dann sorgen wir ja wirklich exakt für direkten Ausgleich und schauen halt, dass es dem Person gut geht. Und diese Mail zeigt eben, wie es bei Dellig auf dem ganz anderen Extrem stattfindet, dass dort halt eben sogar eingefordert wird. Nicht nur, hey, kannst du vielleicht mal gerade eine Überstunde machen, sondern kategorisch gesagt wird, Crunch ist Teil davon, ihr seid Teil davon, ihr müsst es machen. Und das ist glaube ich so der besondere Unterschied und die besondere Härte, die da durch diese Mail

scheint. Ich würde das gerne an der Stelle noch mal deutlich kontextualisieren. Was ist der Unterschied?

Also das eine ist, ich als Individuum habe gerade eine begeistert oder mit meinem kleinen Team oder

wie auch immer, ich habe Bock jetzt mehr zu machen. Oder es ist gerade eine Situation, wo wir wo wir denken, hey, lass uns mal reinhauen, lass uns das fertig bekommen. Und dann, aber dann als organisiert, also erstmal zu verstehen, ein Individuum kann natürlich sich verhalten und so weiter. Aber wir müssen ja immer die Perspektive ziehen auf die Menschen, die die Verantwortung auf Strukturen regeln und so weiter in der Organisation haben. Und dann natürlich sogar auf der Ebene kann man genau die Argumentation, die du hatte gezogen hast, zu sagen, na ja, problematisieren wir das. Also definieren wir zum Beispiel unsere Arbeitszeiten und Überstunden als eine Art Linie und wir zumindest beobachten und nennen wir das, wenn wir davon abweichen.

Und

problematisieren wir sagen, okay, wir müssen mal wieder Kapazitäten aufbauen oder vielleicht müssen wir ein paar Projekte weniger machen. Also die Linie zu ziehen, zu sagen, wo ist eigentlich die Grenze? Und wenn wir mal über die Grenze sind, hilft ja die Linie zumindest, die Differenz festzustellen oder, und das ist das Kritische, insyrialisieren wir das als sozusagen informelle Struktur, die, das ist ja schon fast eine formelle Struktur, diese E-Mail. Also es ist nicht formell, weil es rechtlich schwierig ist, was da steht, wahrscheinlich. Und da muss man als sozusagen, ich sag mal, verantwortliche Personen einer Organisation muss das ernst nehmen.

Ich will ein ganz kleines Beispiel machen, um es sehr deutlich zu machen, wo die Linie der Verantwortung liegt. Sagen wir mal, ein Team sitzt und sagt, hey, wisst ihr was? So, lass uns mal hier die Nacht durchmachen, lass uns das hier durchpuschen und so weiter. Jetzt sagen wir mal, der Abteilungsleiter, Manager, Chef, kommt rein und sagt so, cool Jungs, ich bestelle euch jetzt eine Pizza, weil ihr so lange bleibt und vielleicht macht das immer wieder mal. Das ist das Problem. Damit normalisiert man Verhalten und dann müssen dann plötzlich, ne, da kommt die

Pizza, andere gucken so, ey, ich bleib dann auch mal, obwohl ich eigentlich nicht will. Und da muss man ja in der verantwortlichen Rolle sagen, na ja, schau mal, ich muss hier meine Rolle ernst nehmen. Und wenn man das tut, muss man sich vielleicht fragen, warum tue ich das eigentlich,

[Transcript] GameStar Podcast / Warum brennt die Spieleindustrie?

ne, für meine persönliche Karriere, für meine persönliche Bereicherung oder was auch immer. Ich fand das sehr spannend, weil ja auch den Jan Pocchi, mir nämlich Elis am Start hatte, ich glaube, heißt er noch, mir nämlich Elis? Ja, Jan Pocchi Baumann. Ja, genau, also Pocchi, bleiben wir bei Pocchi, der da auch sehr so ein Stück weit selbst kritisch war und ich bin ja, ich habe mich da auch so ein bisschen so selbst nenn, die ich drinnen erkannt, wer zu viel gesagt war. Ich habe meine Arbeitszeiten sind bei Weiten nicht bedehm zu vergleichen, was jetzt da ein Pocchi jetzt bei einem Diponia oder so gemacht hat. Aber ich würde lügen, wenn ich sagen würde, ich bin nicht häufig der Letzte, der das Büro verlässt. So, und man, gerade wenn man dann auch noch in meiner Rolle dann der Chef von einem Team ist, dann setzt man natürlich Signale, unbewusst vielleicht. Und dann ist es tatsächlich eben wichtig und ich hoffe, dass ich das regelmäßig tue und hinkriege, den Leuten auch dann zu signalisieren, nur weil ich das tue, heißt es noch lange nicht, dass ich das von euch erwarte, sondern für euch gilt die Regel 40 Stundenwoche und die bitte über Stunden zeitnah auszugleichen. Das ist auch noch so ein Thema, dass man eben über Stunden nicht anhäuft, um dann über ein halbes Jahr, weil dann bringt dir das auch nichts mehr mit dem Ausgleich, weil du natürlich dann auch komplett durch bist. Aber schon dieses Leading by Example und damit kommen wir auch wieder zu den strukturellen Problemen der Gamesbranche, dass wir es hier, und ich mach jetzt ein bisschen mal diesen, das heißt Bad Cop ist vielleicht falsch, aber wir haben es halt hier sehr häufig mit inhabergeführten Unternehmen auch zu tun, gerade im Deutschland oder gerade so im Bereich der kleineren Entwicklerstudios. Mimi Mieh war auch ein interessantes Beispiel, wo die Beziehung zu den Unternehmen, die Identifikation mit dem Unternehmen auch aus einer Geschäftsführungssicht eine ganz andere ist als jetzt bei einem John Ricitello, der dann mal geheiert wird, dann seine Millionengage kriegt und dann halt irgendwann wieder vom Aufsichtsrat abgesägt wird. So wie ich im Podcast, ja. Ja, aber es ist halt eine völlig andere Beziehung und das ist auch durchaus, viele dieser Unternehmen oder Studie sind ja auch, das ist ja ein Problem, aus dieser Leidenschaft auch geboren worden und dann halt häufig auch, selbst so ein Einzelentwickler gibt es ja auch die Berichte jetzt bei, wie heißt es nicht Harvest Moon, das andere Spiel. Stadio Valley. Stadio Valley, der auch sehr offen darüber gesprochen hat, dass er sich fünf, sechs, sieben Jahre lang komplett selbst ausgebeutet hat. Also da gibt es einfach dieses Problem in der Branche und da müssen die Unternehmen halt sehr aktiv daran arbeiten. Ich glaube, es war ja ein Podcast mit CD Projekt, die jetzt erzählt, wo der Miles uns erzählt hat, dass er jetzt tatsächlich, das bei den jetzt so weit ist, dass er jede Überstunde tatsächlich schriftlich beantragen muss. Ja, definitiv. Das Ding ist einfach, was man ja sagen muss, es lief oder es läuft ja sogar in sehr vielen Fällen auch nicht. Nicht jedes Studium macht Crunch, Larian zum Beispiel, die Baldur's Gate 3 Entwickler, über die wir gerade erst gesprochen haben, haben gesagt, na, unser Überstundenkonto bei Baldur's Gate 3 war bis kurz vor Release, wo es dann wirklich stressig wurde, lag dieses Konto bei 10 bis 20 Minuten pro Person, was über Stunden angeht. Und erst dann kam halt nochmal eine Stressphase ganz am Ende, weil da so viel zusammenkam. Also das heißt nicht, dass jedes Studium automatisch crunched, aber crunchende Studios waren damit Jahre, Jahrzehnte lang wahnsinnig erfolgreich bis zurück ja zu den altforderen, wenn du irgendwie hörst, das ist David Bravick damals bei der Arbeit an Diablo, während seine Frau schwanger war, um Mitternacht nach Hause gefahren ist und morgens um vier

[Transcript] GameStar Podcast / Warum brennt die Spieleindustrie?

wieder ins Büro damals bei Blizzard North. Und daraus ist aber dann Diablo entstanden und alle waren glücklich. Und heute ist das die Action-Rollenspiel-Marke. Wenn's nicht schief läuft, redet halt keiner drüber. Und deswegen ist es ja eine umso, ja. Es wird halt auch häufig romantisiert. Genau. Das ist das größere Problem. Das größere Problem in der Industrie ist, dass es heroisiert wird. Dass es danach ist, wir haben diesen Todesmarsch gemacht und wir haben es doch geschafft und

guckt mal drauf. Ich glaube, man muss eher die positiven Beispiele nehmen und sagen, Alter, das war eigentlich nicht gut, was da passiert ist. Und das ist so fundamental.

Ja. Was ja, glaubst du, dass diese Doku, dieses doch mahnende Beispiel mit halt auch tatsächlich vielen Leuten, die das vor der Kamera dann auch nochmal wiederholt haben und auch mit ihrem Gesichter für stehen, für diese Message, glaubst du, das ändert was? Glaubst du, es ist ein bisschen auch für die Leute, die es jetzt sehen und auch für die Spielerinnen und Spieler, die sehen nochmal so ein bisschen so ein Aufwachmoment, wo sie sagen, Moment, da läuft, also in manchen

Studios schauen wir echt etwas schief, ohne dass wir es oft mitkriegen?

Ja, das ist halt immer die Frage. Also ich glaube schon, dass es ein Wachrüttel-Effekt hat. Wir selber waren überrascht, wie weit häufig das jetzt aufgegriffen wurde und darüber berichtet wurde. Und ich glaube, das hilft selbst in dem Statement von The Delic steht ja zumindest, wenn es angebrachte Kritik ist oder sowas in der Art. Dann wollen sie sich dem widmen und da war ja unter anderem, dass sie die Kommunikation zwischen Geschäftsführung und Mitarbeiterinnen nochmal beleuchten wollen und nochmal angehen wollen. Das ist ja schon ein kleiner Gewinn. Also darüber bin ich schon mal glücklich, dass es zumindest erst mal den Anschein hat, als würden sie sich wenigstens über den Punkt schon mal Gedanken machen. Natürlich kann ich jetzt gerade noch nicht sagen, ob das wirklich interne Auswirkungen hat. Ich würde es mir wünschen, wenn sich dadurch gleich alles verbessert, aber ich glaube, das wäre auch zu kurz gedacht. Ich glaube, es hat ein Aufrüttel-Effekt gehabt. Ich glaube, es ist gut, dass darüber gesprochen wurde, gerade weil das eben etwas ist, was gemeinhin so unter der Hand schon hier und da im Gespräch war.

Aber ich mag mir das nicht ausmalen. Also ich glaube, das ist natürlich wie bei den meisten Geschichten, die berichtet werden, auch in der Woche oder zwei in dem Maße nicht mehr Gesprächsthema.

Geholfen hat es wahrscheinlich trotzdem. Ich glaube, wir haben da tatsächlich einen relativ automatischen Effekt auch auf die Industrie. Es mag jetzt ein bisschen komischer Vergleich sein, aber ich wurde früher immer mal gefragt, wann hörten diese Killerspiele-Debatte auf? Und da habe ich gesagt, das wird ganz automatisch passieren, wenn einfach genug Leute so alt geworden sind,

dass sie mit dem Kram aufgewachsen sind und diese Frage sich gar nicht mehr stellen. Und es mag jetzt komisch klingen, aber das ist bei dieser ganzen Crunch-Debatte so ein bisschen ähnlich. Die Leute, die jungen Leute, die jetzt in die Branche reinkommen, wenn du denen sagst, auch übrigens ja, Release ist nächste Woche, das heißt jetzt, oder Release ist in einem Monat, das heißt jetzt vier Wochen 60 Stunden arbeiten, die machen halt den hier und sagen und wo ist die Tür? Ich gehe jetzt, ich habe da keinen Bock mehr drauf. Wir haben da in der nachwachsenden Generation, Gott sei

Dank, eine völlig andere Sensibilität für das ganze Thema, auch und gerade deshalb, weil

[Transcript] GameStar Podcast / Warum brennt die Spieleindustrie?

halt Gaming nicht mehr so ein Hobbyisten-Thema ist, wie es früher mal war. Ich will sich diese Phrase mit der Mitte der Gesellschaft anfangen, aber es hängt halt damit zusammen, dass jetzt einfach an die Games-Branche, die die Maßstäbe mittlerweile vielleicht noch nicht so wie jetzt bei einem Automobilhersteller sind, so mit Gewerkschaften und Kram, aber es ist zumindest so, dass wir da jetzt eben auch im Bereich von anderen Medien, von Agenturen so sind, wo sicherlich noch

nicht alles cool läuft und da hört man ja auch gerade aus dem Agenturbereich oder aus dem Medien, Fernsehen, Musikbereich, nach wie vor auch Geschichten, die alles andere als erfreulich sind, aber auch da wird diese Diskussion viel, viel aktiver geführt, als es noch vor fünf oder zehn Jahre der Fall ist. Ja, ich würde vielleicht auch noch dazu sagen, dass es so ein bisschen die Summe dieser ganzen Berichterstattung ist, also gerade klar, Jason Schreier ist auch immer ein beliebtes Beispiel über sowas. Generell geht es einfach darum, eben auch um Missstände oder über Missstände

zu berichten und desto öfter das passiert, desto besser ist es letztendlich, weil es einfach ins Gedächtnis gerufen wird und die Wahrnehmung dafür existiert. Ich glaube, da aus diesem Gesichtspunkt ist es halt super, dass das passiert. Das war nämlich so ein Satz, der mir relativ häufig auch von Leuten, die kritisch mir gegenüber zu The Daily eben Dinge gesagt haben, dass die auch ganz oft das begleitet haben mit so einem, ja, das ist aber etwas, was nicht nur bei The Daily falsch läuft und das stimmt, aber das macht aber den Fall ja nicht besser und oder deshalb darf man darüber nicht berichten oder so was, sondern dann sollte man vielleicht auch die anderen Fälle sich anschauen. Das ist einfach ein generelles Problem, was man einfach häufiger beleuchten müsste. Ja. Ich hätte mal eine Frage und zwar insbesondere mit den Interviews, weil ich habe, ich spiele leider aktuell so ein bisschen diese Analystenrolle und ich würde voll gerne in diese Unternehmen auch reinschauen können. Als Berater ist man eigentlich in den Unternehmen drin. Aber wie ist das denn so? Ich frage mich manchmal, ist den Menschen da drin bewusst, dass das scheiße ist? Also, dass das nicht gut, also nicht nur, dass es scheiße ist im Sinne von Überstunden und so weiter, sondern das macht die Leute kaputt, das macht die Kultur kaputt. Ich habe ja in der Beratung vor elf Jahren angefangen und damals war es so cool, Überstunden zu machen. Man wollte, was weiß ich, was werden. Und in dieser Zeit ist es wahrscheinlich

nicht über eine Beratung, aber ich würde schon sagen, in der Beratung gab es irgendwann dieses Konsens im Sinne von, das ist nicht gut, dass wir immer diese 80-100 Stunden schieben. Wir sind unproduktiv müde und so weiter und zumindest das, was ich beobachte, ist diese Erkenntnis, dass das

anders sein muss, reingekommen, sodass man da ganz deutlich sensibel in den Kontext mit ich unterwegs bin, damit umgeht. Das war ein Prozess, aber dieser Prozess hat mit Erkenntnis angefangen und ich frage mich, wie sehr ist denn diese Erkenntnis in den Studios drin, insbesondere den Leuten, mit denen ihr gesprochen hat? Ist Ihnen das bewusst? Also, bei The Daily Contact glaube ich noch mal ein Problem hinzu, das vor allen Dingen früher noch viel stärker ausgeprägt war und zwar das, was wir ja auch angesprochen haben, dass sehr viele junge Mitarbeiterinnen dort beschäftigt sind. Und was du jetzt ja gerade schon schön dargelegt hast, so im Alter, man reflektiert sich häufiger und dann hat man vielleicht diese Wahrnehmung, um im Moment das, was ich da mache, ist vielleicht gar nicht so gut und gar nicht so gesund auf Dauer.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum brennt die Spieleindustrie?

Und soweit ich das wahrgenommen habe, hat das vielen vielleicht zu der Zeit auch noch ein bisschen

gefehlt oder es hat sich dann währenddessen entwickelt, weil sie selber gemerkt haben, sie sind an ihre Grenzen gekommen. Oh, das kann ja nicht normal sein, das, was wir hier machen, aber diese Realisation, die hat glaube ich bei vielen Leuten sehr lange gedauert und es gibt da noch zwei Faktoren, die noch so ein bisschen damit einspielen. Zum einen dieses Zusammenhaltsgefühl,

was sich bei The Daily sehr doll ausgeprägt hat, was auch glaube ich immer als positiver Aspekt von der Arbeit bei The Daily genannt wird, dass die Leute halt unwahrscheinlich zusammengeschweißt sind. Was total schön ist und ich glaube auch, dass die Leute untereinander eben da tolle Freundschaften gefunden haben. Auf der anderen Seite ist das auch so ein Abhängigkeitsverhältnis, was sich dadurch entwickelt. Sie wollen ihre Freunde, ihre Freundinnen nicht im Stich lassen und deshalb machen sie weiter. Habe ich auch oft genug gehört. Und dann eben diese Kreativbranche, diese Selbstverwirklichung, die da oft mitschwingt, dass viele Leute eben dann auch gesagt haben, ja, ich habe sehr viele Überstunden gemacht, aber ich habe es irgendwie auch für mich gemacht. Das war so, für mich war das ja gar nicht Arbeit. Das ist mir auch schon durchaus entgegengekommen.

Und das wird, glaube ich, so ein bisschen dafür geführt haben, dass da die Wahrnehmungen stellen, weiß ich nicht. Stolz auf die eigene Arbeit. Ich kann da vielleicht noch eine kleine Anekdote erzählen,

die jetzt so lange her ist, dass es, glaube ich, auch offen erzählen kann. Das war damals bei Radon Labs. Die haben ja leider dann dicht gemacht. Die haben das, die schwarze Auge-Rollenspiele gemacht. Und die hatten tatsächlich eine Überstundenregelung. Und da ist es, also da ist wirklich die

HR auch zu Feierabend nochmal durch die Büros gegangen und hat die Leute rausgekehrt. Und da ist es dann tatsächlich vorgekommen, dass da zwei befreundete Entwickler, ich glaube es war ein Game Designer und ein Programmierer, dann abends nochmal nach Feierabend einen gehoben haben,

dann irgendwie nicht mehr ganz nüchtern eine lustige Quest-Idee hatten. Dann sind die halt am Wochenende ins Büro gegangen, haben das zusammengeklopft und in den Code halt geballert, ohne dass das irgendwie vom Creative Director oder so. Es war die Quest mit den drei Zwergen, die Hütchenspielspielen. Also da wurde halt die HR halt hinterher auch gesagt, okay, was machst du da? Wie gehst du denn damit um? Weil die Quest war super, ne? Aber es war keine angeordnete Arbeit. Ja, aber ist das die leichte Antwort darauf ist, dass die beiden das entscheiden ist? Erst mal prinzipiell nicht problematisch. Das Problem ist nur, wenn man daraus das insiziert und merkt, oh, wenn die Leute abends hier bleiben und noch ein Bier trinken und dann noch abhängen,

ey, wollt ihr nicht? Also das Problem ist immer, dass der Moment, wo eine Struktur sagt, was wenn wir das wiederholbar hinbekommen? Und dann wird es kritisch. Es gab mal und ihr habt vorhin

schon gesagt, in den Medien ist dieses Phänomen nicht unbekannt. Es gab mal eine Führungspersonen

bei GameStar, die neben mir in einer Redaktionskonferenz saß und gesagt hat, das wird ja wohl möglich sein,

[Transcript] GameStar Podcast / Warum brennt die Spieleindustrie?

dass ihr abends noch bleibt und Spiele miteinander spielt. Das haben wir früher auch immer gemacht.

Ich denke, das war genau dieser Moment, wo diese Erwartung war. Moment, aber ihr habt doch nach

Ende, das ist nicht so, dass wir nie was miteinander gespielt hätten. Im Gegenteil. Aber dann zu sagen,

nee, aber ich verlange jetzt von euch und ich erwarte von euch, dass ihr abends noch da sitzt und weiter Spiele spielt, die ihr natürlich für die Arbeit braucht. Da habe ich auch so gesagt, okay, klick. Das ist dann der Moment der Institutionalisierung und der jetzt vielleicht nur was anderes reden. Nein, Heiko war es nicht. Nein, so viel. Es ist lange her. So viel kann ich auch sagen. Das ist über zehn Jahre, über fünf. Wie alt bin ich? Mein Gott. Es war Anfang der 2000, also es ist lange, lange her auf jeden Fall. Aber es war so ein Moment, wo es Klick macht. Es gab zwei Momente, wo es Klick gemacht hat bei mir, was noch um diese Dedelek-Doku herumschwirrt, beziehungsweise auch darin erwähnt wurde. Das eine war in den Antworten von Dedelek,

die ja sehr ausführlich, habt ihr schon gesagt, ihre E-Mail-Antworten dann noch mal veröffentlicht haben und sich unfair dargestellt fühlen, weil es eigentlich ein gutes Arbeitsklima gebe bei Dedelek. Da gibt es zum Thema oder zur Frage auch von dir, Sebastian, wie würdet ihr die Unternehmenskultur bei Dedelek beschreiben? Die Antwort zur Firmenhistorie gehören auch Rückschläge. Dennoch halten wir als Team zusammen, denn Dedelek ist ohne nichts, ohne die Menschen,

die hier arbeiten. Wo ich echt irritiert war, dass ein Publisher, das schreibt oder ein Unternehmen, das schreibt, das gerade seinen Studio geschlossen hat. Also es ist nichts mehr. Ja, das ist halt, also es ist eine, ja, ich kann mir vorstellen, dass das tatsächlich keine leichte Entscheidung war für Dedelek. Man lässt nie gerne Leute gehen und feuert nie gerne Leute. Aber hat diese Studie schließlich bei euch auch eine Rolle gespielt, auch mit beiden Leuten, mit denen ihr da geredet habt, was sie dazu sagen? Also in dem Sinne zumindest, dass sich dadurch natürlich auch Leute bereit erklärt haben, mit uns zu sprechen, die vorher nicht bereit waren. Also da hatte ich dann so Dinge gehört wie, ja vorher wollte ich das Team schützen, aber jetzt gibt es ja kein Team mehr

so in der Art. Das haben wir auf jeden Fall dadurch gemerkt. Aber ja, also sonst hat sich, glaube ich, an der Tonalität sozusagen dadurch nichts verändert, weil die war vorher auch schon nicht viel besser. Ja, aber tatsächlich ein sehr trauriger Fall gewesen, als es flossen wurde. Das zweite, wo ich so dachte, auch interessant, dass sie ja sehr offen über das Entwicklungsbudget geredet haben von der Herr der Ringe Gollum. Und das soll 15 Millionen Euro betragen haben. Und man erst mal denkt, 15, also ich wäre froh, wenn mir jetzt jemand 15 Millionen Euro hinlegt, aber darum geht es ja nicht. Da wäre tatsächlich die Frage, weil wir ja auch jetzt über die Industrie und wie sie sich entwickelt und wie die Zyklen verlaufen, reden. Heiko ist 15 Millionen Euro Entwicklungsbudget viel für ein Spiel wie Gollum. Das ist ein feuchter Fortsch.

Was man ja bei 15 Millionen Euro bekommt, nach unglaublich viel Geld. Wenn du jetzt aber berechnest,

dass von diesem Budget auch sämtliche Gehälter bezahlt werden müssen und dann dir überlässt, okay, wie lange wurde jetzt am Gollum gearbeitet? Sieben Jahre? So, dann rechnest du das auf eine Einzelperson runter, dann rechnest du das auf Monatsgehälter runter, dann rechnest du dann noch

[Transcript] GameStar Podcast / Warum brennt die Spieleindustrie?

Kosten für eine Unre-Engine dazu. Und die Unre-Engine ist teuer. Um das vielleicht auch noch mal zu sagen, selbst mit dem neuen quatschigen Business-Modell war die Unity-Engine noch mal vielfach billiger als die Unre-Engine. Dann hast du noch Out-Sourcing-Studio, weil auch wenn bei so einem Spiel natürlich viel der Entwicklung dein Inhouse passiert ist, ist es absolut branchenüblich viel von gerade so Asset-Erstellung, dass das extern gemacht wird. Dann hast du eben nicht mehr nur diese Entwicklungskosten, sondern in so einem Budget gehören dann auch die Marketingkosten dabei, die je nach Titel auch gerne mal 50 Prozent und mehr allein vom Budget ausfind ich mal. Und dann bist du halt dann doch ganz schnell davon, ja Scheiße, müssen wir doch Praktikanten das Spiel entwickeln lassen, weil ansonsten wird es eng. Und es stößt auch in einem Horn, dass wir, oh Gott, wie bringe ich das Bild zu Ende, dass häufiger erkungen ist in letzter Zeit aus dieser Spieleindustrie und dann schlagen wir auch den Bogen zum Thema Entlassungen oder Unternehmen, die sich in Schwierigkeiten sehen, über gestiegene Entwicklungskosten. Also insbesondere im AAA-Bereich, also im Leuchtturmbereich dieser Industrie, wo die großen Projekte und die Projekte, die auch am meisten vermarktet, also mit Marketing bedacht, Millionen bedacht werden, die da ausgegeben werden, die werden immer teurer. Und ein Beispiel, was es da gab, war Cyberpunk 2077, wo alleine das Hauptspiel 316 Millionen US-Dollar ungefähr gekostet haben soll. Also rein Entwicklungskosten, da reden wir noch gar nicht über das Marketing. The Witcher 3, nur wenige Jahre zuvor, waren noch 81 Millionen. Also wenige Jahre sind fünf, aber trotzdem, es hat sich die Kosten haben sich verumattet, vervierfacht ungefähr. Phantom Liberty, die Erweiterung hat da noch mal 62,7 Millionen Dollar gekostet, allein Entwicklungskosten, plus dann noch mal 22 Millionen umdrauf fürs Marketing und Cyberpunk auf Next Generation Standards zu heben, sagt CD Projekt, also einfach weiter zu entwickeln, nachdem es dem Zustand auf den Markt gekommen ist, der in vielerlei Hinsicht nicht in Ordnung war, das dann auszubügeln, weiter zu entwickeln, zu reparieren, die Patches zu bauen, bis hin zu jetzt Cyberpunk 2.0, das waren noch mal 41 Millionen. Also quasi für Updates. Aber gut, wenn halt 25 Millionen verkaufst, dann geht das. Ja, ich glaube 25 Millionen erreicht Gollum nicht zu schnell, neuer mehr. Es gibt noch mehr Zahlen dazu, das basiert tatsächlich auf einer Goldgrube, nämlich dem Übernahmeverfahren von Microsoft zum Thema Activision, wo auch über die Dokumente dann rausgekommen ist. The Last of Us 2 hat ungefähr 220 Millionen Dollar gekostet, wurde von um den 200 Leuten entwickelt. Horizon Forbidden West ungefähr 212 Millionen Dollar Entwicklungskosten mit einem tatsächlich noch größeren Studio mit 300 Leuten bei Guerilla Games und in dem Report der britischen Wettbewerbsbehörde zur Activision-Übernahme wird sogar spekuliert von manchen Publishern, dass die Entwicklungskosten für AAA Blockbuster, die in den Jahren 2024, 2025 und drüber hinaus erscheinen, über eine Milliarde kosten könnten für Entwicklung Publishing. Also da rechnet man schon mindestens mit 200 Millionen Dollar Entwicklungskosten, wenn nicht mehr, was vor ein paar Jahren noch 50 waren oder vielleicht 100, hat sich da schon

[Transcript] GameStar Podcast / Warum brennt die Spieleindustrie?

erhöht. Und ein Publisher, man weiß leider nicht wer, es war gesperrt, haben sie rausgenommen, aber ein Publisher hat gesagt, sie haben sogar schon für die Fortsetzung einer bekannten Marke oder für eine bekannte Serie 660 Millionen Dollar Entwicklungskosten und 550 Millionen Dollar Marketing ausgegeben. 1,2 Milliarden, unterm Strich für eine Serie, Wahnsinn.

Und dann kommt es da halt, dass dann ein Creative Assembly, wo es dann auch heißt, dass sie ihre teuerste Produktion jemals, nämlich Hayenas, kurz vor Release nach der Beta einfach komplett in die Tonne treten. Ja, was war... Und nichts mehr einnehmen werden damit? Weißt du noch, was meine erste Reaktion war, als ich gehört habe, die machen einen Extraction Shooter in so einem Sci-Fi-Setting? Ja, meine erste Reaktion war die Konkurrenzsituation, wie sie jetzt auch rausgefunden haben, ist halt einfach schwierig, gerade im Bereich Multiplayer Shooter. Sie haben es versucht, aber es hat nicht geklappt und leider mussten sie dann auch Leute entlassen. Was ist die Zyklustheorie, Heiko? Vorhin haben wir schon gesagt, die Spieleindustrie bewegt sich in Zyklen, die aktuellen Entlassungen. Sind sie nur ein Ausdruck von einer Wellenbewegung, die es immer wieder gibt, oder sind es doch irgendwie besondere Umstände, die wir da sehen? Sowohl als auch. Also wir haben diese Wellenbewegung, das Problem ist nur, dass diese Welle, mit der wir es jetzt gerade zu tun haben, halt eher ein Tsunami ist. Also eine ganz besonders hohe Welle. Also diese Zyklentheorie und die ist eigentlich auch in der Unternehmenstheorie, in der Gamesbranche soweit auch ein Grunde genommen belegt. Die hängt halt immer zusammen mit den verfügbaren Plattformen. Du hast eine Konsole, die muss sich erst mal etablieren, du hast einen Anlauf, dann hat diese Konsole einen Peak, dann ist quasi die Marktsättigung erreicht und ab dieser Marktsättigung wird es dann schwierig. Und dann kannst du die Konsolidierungsphase, man kann sich ja auch mal anschauen jetzt in den letzten zwei, drei Jahren, was wir alles mit Unternehmenskäufen hatten. Und das kannst du wirklich, wie so mit den Stecknadeln, du kannst das alles wieder da raupacken und bist jetzt schon wieder in der Phase, dass du schon jetzt die Anlaufkosten hast für die nächste Generation, mit der in drei bis vier Jahren gerechnet ist. Weil wir reden ja mittlerweile von Spieleentwicklungen, die sechs, sieben, acht Jahre dauern, sprich die müssen jetzt schon anfangen, die Prototypen entwickeln. Die müssen jetzt die ersten Vertical Slice, das machen schon für die nächste Generation, da werden die Teams aber runtergefahren. Das heißt, du hast auf der einen Seite eine Marktsättigung, du hast eine Konsolidierung, du hast jetzt quasi mit den bestehenden Mitteln, holst du noch das raus, was aus dieser Generation zu holen ist? Musst dich aber gleichzeitig auf die nächste Generation vorbereiten, das machst du logischerweise mit kleineren Teams, hast trotzdem hohe Anlaufkosten. Das ist das, was immer ist, das ist überhaupt nichts Besonderes. Du hast aber eine Besonderheit ist und das hängt mir, das hängt mit dieser technologischen Entwicklung zusammen, ist, dass diese Wellenbewegungen sind länger geworden. Während du früher halt die Konsolen, und das vergisst man gerne, da lagen nur vier, fünf Jahre zwischen der neuen Konsole, zwischen den Konsolen so. Mittlerweile sind wir bei sieben bis zehn Jahren, sprich diese Wellenbewegungen sind länger. Und dann haben wir natürlich gerade noch das Problem der Weltwirtschaftskrise

[Transcript] GameStar Podcast / Warum brennt die Spieleindustrie?

im Grunde genommen, das heißt Weltwirtschaftskrise ist vielleicht über, aber du hast viele weltwirtschaftliche Effekte, die sich auf eine sehr Investitionsbedürftige Branche umso stärker auswirken. Wenn du eine Branche hast, die davon lebt, Produkte über sechs, sieben, acht Jahre vorfinanzieren zu müssen, macht so ein Prozentpunkt bei den Leitzinsen halt echt einen gigantischen Unterschied. Wenn das Geld teurer wird, dann hast du das Problem. Und du kriegst weniger Investorengelder rein, weil du brauchst im Gaming Investoren, die erstmal vorfinanzieren den ganzen Bums. Und dann hast du eben auch noch die Problematik, und das ist so eine Grube, die sich die Gamesbranche ein bisschen selbst gegraben hat, auch durch den Druck, ist, dass alle darauf gesetzt haben, die Leute länger in ihren Spielen zu halten. Und auch da ist initial sehr, sehr spannende Daten rausgekommen. Wie viel Prozent der Leute sich eine PS-Playstation kaufen, nur um darauf Call of Duty oder FIFA zu zocken. Die machen nichts anderes. Das heißt, der verfügbare Markt für neue Produkte ist über die Jahre immer kleiner geworden. Und das heißt, die Gamesbranche war schon immer ein Hit-Driven-Business, also dass quasi ein Erfolg auch drei, vier, fünf Flops refinanzieren muss. Und jetzt hast es aber mittlerweile ein Erfolg, muss acht, neun, zehn Flops refinanzieren. Das heißt, da kommt schon eine Menge zusammen, dass diesen Abschwung dieser Wellenbewegung dramatischer macht, als es in der Vergangenheit war. Und dann kommt noch so was wie eben Abus-Service. Das kommt auch noch dazu. Sprich, die Verwertungskette bei Gaming verändert sich signifikant, auch durchaus mit positiven Effekten. Weil früher hattest du das Problem, du konntest ein Spiel nur noch zwei, du konntest ein Spiel zwei Wochen lang monetarisieren, dann war das Thema vorbei. Jetzt hast du halt plötzlich eine Zwei- und Drittverwertung von Spielen, macht aber trotzdem wieder die verfügbare Spielzeit nicht länger für die Leute. Und das kommt alles zusammen. Deswegen würde ich jetzt auch nicht komplett schwarz malen. Die Branche wird sich davon erholen. Die Gamesbranche, Gaming bleibt eine Zukunftstrend, es bleibt eine Zukunftsbranche. Da ist nach wie vor viel Musik drin. Aber die Bodenwelle, die kickt gerade hart. Und das wird auch noch ein Weichen da so andauern. Bin ich fest davon? Das wird 2024, vielleicht noch 2025 so weitergehen. Und in dieser Bodenwelle befindet sich auch ein Unternehmen, gerade human. Dass wir bejubelt haben, möchte ich fast sagen, in unserer jugendlichen Navität vor zwei Jahren. Embracer. Embracer, die schwedische Unternehmensgruppe, die wahnsinnig schnell gewachsen ist, insbesondere in diesem Pandemie-Wachstumsboom auch, wo natürlich alle gewachsen sind, wo die Leute mehr gespielt haben, weil sie zu Hause waren in den Lockdowns und Co. Aber Embracer hat halt so sehr auf sich aufmerksam gemacht mit seinen riesigen Übernahmen. Die haben Kochmedia eingekauft, die haben Gearbox übernommen, Saber Interactive, die haben Eidos Montreal und Crystal Dynamics geschluckt und bis hin zu Piranha Bytes, die Gothic-Macher. Also

[Transcript] GameStar Podcast / Warum brennt die Spieleindustrie?

eine Firma, die wahnsinnig große, milliarden schwere Aquisitionen gemacht hat. Und wir haben immer gesagt, naja, da scheint ja ein Plan dahinter zu stecken, dass sie versuchen, möglichst weit in die Breite zu gehen, sich so ein großes Portfolio zu geben, um da Hits heran zu züchten. Aber jetzt entlassen sie Leute, also sie haben insgesamt über 16.000 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter immer noch weltweit, aber sie haben auch viele Leute rausgeschmissen, dass Deep Silver Marketing beispielsweise in Deutschland und die PR ist nicht mehr da, beziehungsweise Play-On, wie es jetzt heißt. Sie haben Volition, das Saints Row Entwicklerstudio geschlossen. Bei Gearbox gab es Entlassungen und bis heute das Gerücht, dass sie sogar erwägen, Gearbox komplett wieder zu verkaufen, also komplett wieder abzustoßen. Bei Beamedog, was ihnen gehört wurden, Leute rausgeschmissen. Bei Crystal Dynamics auch ein paar Entlassungen, nicht so viele, aber dann doch, was sagst du? Haben wir Embracer falsch eingeschätzt oder sind sie einfach nur ein Opfer der Umstände? Also, natürlich nur Annahme bei Sie in Arbeiten und ich würde sozusagen auf die Theorie von Heiko was hinzufügen und ich glaube, das ist sozusagen diese Wellenbewegung in besonders, in der Form, dass ja der Markt erwartungsbasiert arbeitet. Das heißt, wenn wir uns die Umsatzentwicklung am Markt anschauen, ist der Umsatz ja nicht zurückgegangen. Also wir haben keine Negativentwicklung, wir haben sogar eine Umsatzsteigerung im Gamingmarkt. Das bedeutet, man könnte ja argumentieren, naja, die Menschen, die in den letzten Jahren Spiele gemacht haben, verkaufen immer noch mindestens die gleiche Menge, sogar mehr. Also warum entlassen wir denn jetzt Leute? Denn die Dinger werden doch immer noch verkauft. Also Geld, also es findet sozusagen ja Konsum statt auf diesem Markt. Jetzt kommt natürlich das Besondere, denn im Investmentbereich geht es ja nicht um echtes Geld, sondern vorstellbares Geld und das Problem sind die Vorstellungen. Also, ne, triviales Ding, aber was ist passiert? Man ist in die Pandemie gegangen, Markt explodiert, alle schieben ihre Investmentgelder da rein, jedes double Blockchain-Spiel wird finanziert, also komplett alles geht rogue, alles kauft alles ein, Geld ist günstig und der Markt explodiert. Also ich weiß noch die letzten Jahre, immer wenn man uns den Markt ankommt, die Wacke, es war immer so, hätte ich mal vor fünf Jahren ein Gamingmarkt gekauft, dann könnte ich in Ruhe stehen. Und das war der Stand. Und dann die Pandemie hat das Ganze noch befördert. Und was ist dann passiert? Die Leute und auch die Studien zu dem Zeitpunkt haben gesagt, der Markt wächst immer krasser und immer krasser und immer krasser. Ich glaube, irgendwann waren die Leute schon klar, dass sie sagen, na ja, irgendwann wird er sich normalisieren. Wahrscheinlich, womit sie alle nicht gerechnet haben, ist das die globale Situation sich dann noch so entwickelt, dass wir die Inflationssituationen haben, Supply-Style-Risks haben, Liefer-Schwierigkeiten haben und so weiter und so weiter, ganze Ökonomien fallen sozusagen in ihrem Inlandsprodukt und so weiter. Das bedeutet, in der Zeit haben sie Kapazitäten aufgebaut für Erwartung, nicht für tatsächliches Ding. So, man hat alles gekauft, man ging. Was ging teilweise, wir haben Akquise stattgefunden in der Form,

[Transcript] GameStar Podcast / Warum brennt die Spieleindustrie?

dass man sagt, na ja, die Akquise machen wir, weil wir holen uns ja ein gutes Team, nicht nur das Studio an sich. Und das ist natürlich jetzt nur Vermutung. Ich hätte das bei einer Consultingfirma geschrieben, die über die Gamingindustrie gesprochen hat. Ich sage mal, für die Börsenunternehmen oder die Kapitalmarkt orientierte Unternehmen waren ja die Corona-Zeit ja auch so im Sinne von Manage oder Bonus, ja eine ganz gute Zeit. Und vielleicht will man noch in den Jahren danach noch das ein oder andere KPI sicherstellen, indem man die Bilanzen auch noch mal ein bisschen entschluckt, um es so rum zu sagen. Und zu guter Letzt müssen wir noch auf dem Schirm haben. Die Pandemie hat ja auch notwendig gemacht, dass zusätzliche Kapazitäten, insbesondere den Quality Assurance aufgebaut werden, da nimmt man anders das ganze Ding machen musste. So, und jetzt konsolidiert sich gerade dieser Markt, die Erwartungen, die gedacht werden, die kommen kommen nicht, und der Zins ist hochgegangen, Investmentgelder bleiben weg, Embracer, bestes Beispiel, was waren das irgendwie, eine Milliarde? Ja, das waren Milliardenbetrag. Genau, das waren Milliardenbetrag, ja. Genau, von irgendeiner Saudi Bank und so weiter. Und das Ding ist weggeblieben und damit ist die gesamte Refinanzierung der Erwartung zusammengebrochen. Ja, und dann musst du anfangen, Investoren wieder einen coolen Case aufzumachen, weil das kriegst du ja sonst nicht hin. Also sagst du, wir schrumpfen uns gesund und dann sind wir wieder ein spannendes Asset als Investment Case, weil sonst kriegen sie das ja alle nicht durchfinanziert. Man musste zu sagen, das ist jetzt, was ich gerade erzähle, nicht nur Tech, sorry, nicht Gaming spezifisch, sondern Tech weit ein Problem. Man hat ja gesehen, Elon Musk entlässt 50 Prozent aller Twitter mit Arbeiter. Irgendwie läuft der Laden weiter, der wirklich vernünftig weiter läuft, ist ja eine Diskussion. Und ich glaube, genau da befindet sich Embracer, die müssen den Business Case wieder sauber machen, weil die haben sich ja sehr viel über Fremdfinanzierung und Eigenkapitalfinanzierung, das ganze Ding gestemmt nicht aus dem operativen Cash-Block oder nicht nur aus dem operativen Cash-Block. Ja, und wo setzt du natürlich dann das Messer an beim größten Kostenblock? Und das ist das Personal in kreativen Firmen, weil ohne die Leute entstehen immer noch keine Spiele. Es gibt nur noch keine KI, wo ich drauf drücken kann, Spiel, AAA Spiel rausgeben und es kommt einfach raus und ist fertig und die wird es vielleicht auch nicht geben. Gott sei Dank. Ja, genau. Was mich ein bisschen umtreibt, ist die Frage, weil ich habe ja vorhin schon über diese AAA-Industrie gesprochen, über diese riesigen Budgets, diese riesigen Entwicklungskosten, die auf der, sagen wir mal, die steht auf der einen Seite und auf der anderen Seite stehen natürlich die ganze Indie-Landschaft. Die vielen kleinen Studios mit natürlich auch niedrigen Kosten, die aber viele kleine bezaubernde, liebenswerte Spiele machen. Was mich immer besorgt, ist, dass dazwischen, was ja auch Gollum ein bisschen ist, so ein bisschen dieser ganze AAA-Bereich, so diese mittelgroßen Produktionen, wie es ja beispielsweise auch in Saints Row ist, wie es in Elex ist von Piranha Bytes, wie es viele Spiele sind, einfach die auch bei Calypso zum Beispiel gepublished werden oder bei einem Narkon oder bei einem Fokus oder so. Der scheint irgendwie enger und umkämpfter zu werden,

[Transcript] GameStar Podcast / Warum brennt die Spieleindustrie?

habe ich das Gefühl. Ja, da fällt nur nichts zu ein. Ja, doch, doch, ich kann was dazu sagen. Ich wollte vielleicht Sebastian mal auch das Wort überlassen. Ja, es ist schwierig tatsächlich. Also, ich denke mir halt auch immer, es gab diese Zeit um Hellblade rum, wo AAA, glaube ich, so das nächste große Ding hätte sein sollen. Also, dass da einfach Spiele eben mit einem geringeren Budget, aber dafür auch mit einem kleineren Ausmaß entwickelt wurden. Und die gibt es ja noch. Also, ich war halt auch so, ja, warum, warum einfach nicht noch mehr in diese Richtung, warum nicht diesen Markt mehr besetzen, aber tatsächlich, glaube ich, die Spiele, die dort in diesem Bereich entwickelt werden. Ich musste da jetzt gerade auch an Prime Matter denken. Das sind gefühlt immer so Spiele, die nicht den Impact haben, die nicht so durchstechen, nicht so durchscheinen, wie sie wahrscheinlich gern gewollt hätten. Und ich bin da aber gerade, ich habe gerade mehr Fragezeichen im Kopf, als dass ich antworten habe. Das wollte ich mich gerade erst mal zurücknehmen. Aber ja, ich werfe mal da was rein. Sind diese mittleren Bereiche nicht eigentlich der größte Risikobereich? Ja. Denn ich glaube, es gibt doch so eine Statistik, die zeigt irgendwie, sind diese dumme 80-20% Dinger, wie keine Ahnung, 20% der Spiele machen, 80% der Umsätze oder so. Und wir haben dann diese sozusagen, diese großen, und das ist so ein bisschen der sichere Bett für die Institution, für das ganze Investmentgeld. Aber die werden immer nur sinnlos größer und man könnte sagen, bis der Tag kommt, wo das ein Milliardenprojekt gar keinen Umsatz macht. Und dann merken alle, oh, ist doch eine dumme Strategie, wir müssen mal was anderes machen. Und dann hast du die Indies, die im Idealfall Self Publishing und das Geld bleibt hängen, keine Ahnung, wir kennen die ganzen Spiele. Und dann hast du die dazwischen, und die dazwischen sind, da muss ein Publisher rein, weil da muss Geld rein, weil das ist schon so teuer, das können sie gar nicht alleine irgendwie hinkriegen. Da muss auch signifikant Marketing rein, aber es schafft es nicht an die, die sie eigentlich rangehen wollen, denn da sind schon die großen und die stauben die ab. Sozusagen, dass genau diese Mitte und Top vielleicht noch die Studio, die das machen, die leben ja alle auch dann irgendwie am Tropfen, weil die arbeiten dann Projektbasiert von Projekt zu Projekt und so richtig das Geld bleibt nicht bei den Hängen, weil ein paar Stufen dazwischen, die wollen auch noch vorher abschöpfen. Ist eine Theorie einfach. Nee, das ist, bin da komplett bei dir, beziehungsweise es eigentlich auch ein offenes Branchengeheimnis. Du hast halt viele Marken, die mittlerweile auch too big to fail sind. Also, wenn ein Call of Duty halt scheiße läuft, dann macht das trotzdem noch seinen Milliardenumsatz. Der Tag wird kommen. Ja, dann hast du die FIFA oder auch ein NBA 2K oder so, das wir ja auch gar nicht mehr berichten oder so. Ja, das ist halt das schlechteste oder einzigartig schlechtesten bewertete Spiele auf Steam, das ist dir völlig egal. Das Ding wird sich trotzdem verkauft. Dann machen sie da ihr Ultimate Team Equivalent und du hast die Leute, die das machen. Das hast du auf der einen Seite und das wird weitergemacht logischerweise. Dann hast du die Indies, das ist für die auch überhaupt nicht leicht. Es gibt jeden Tag Indie-Studios, die scheitern und die schließen müssen, aber betrifft es halt irgendwas zwischen 0 und 10, 20 Personen. Das kriegt man dann häufig auch gar nicht so mit, wenn man ehrlich ist.

[Transcript] GameStar Podcast / Warum brennt die Spieleindustrie?

So, auch das ist ein Markt, der immer unkämpfter geworden ist, ja, auch 2023 ist die Zahl der täglich veröffentlichten Spiele auf Steam weiter gestiegen. Auch da, wir haben es hier mit einem Markt zu tun, der sich zunehmend globalisiert war, inzwischen auch die ganzen Schwellenländer sehr

stark ins Gaming rücken. Länder wie Brasilien, Länder wie Indien, natürlich der ganze asiatische Raum. Da kommen natürlich auch neue Optionen, aber natürlich auch eine gewaltige Konkurrenz in den Markt rein. Das ist krass, was da passiert. Und mit diesen Double-A-Titeln hast du halt einfach

die Problematik, dass du dich da eben in diesem Bereich befindest, irgendwo zwischen 5 und 50 Millionen

Euro Budget, das kannst du halt nicht mal durch Selbstausschüttung oder aus Omas Erbe, bewusstzynisch irgendwie vorfinanzieren oder stemmen, sondern du brauchst irgendwann, der den Spaß bezahlt. Es gab so eine leichte Hoffnung und ein bisschen ist das auch passiert, dass da so ein bisschen die Abo-Services in die Bresche springen, weil die einen Großteil der Entwicklung finanzieren und es gibt im Übrigen auch Erfolgsfälle, ein aktuelles Beispiel, ah verdammt, ich liebe es, das Diablo mit Raumschiffen von Rockfish, Everspace 2. Super, Everspace 2 ist ein Diablo mit Raumschiffen, klar, es ist ein Diablo mit Raumschiffen, wirklich. Nein, der erste Teil, der zweite Teil ist wirklich wie in Diablo mit Story, allem Zipp und zwar richtig gutes Spiel, ist in diesem Double-A-Segment, ist durch den Game Pass gut finanziert worden, es wird millionenfach wirklich bespielt. Ja, es gibt einen Raumschiff, das sich wie ein Totenbespieler spielt, weil du so kleine Drohnen rumfliegen lassen kannst, also seine Minions letzten Endes, es ist wirklich wahr. Also die haben sich da etabliert und dann hast du manchmal auch so ein Cascade-Effekt. Larian war auch über viele Jahre ein Double-A-Studio, das sich dann dem Projekt so ein bisschen weiterentwickelt hat. Du bist dann aber halt irgendeinen Punkt, machst du den nächsten Schritt oder hast du eine Nische, die halt konstant funktioniert und diese Nischen werden halt immer geringer, dieser Raum sich dort zu bewegen wird. Meine Frage

sind diese beiden Studios, die du genannt hast, also Larian und Rockfish, nicht beides Studios, die sich das über Kickstarter finanziert haben und über Early Access das ganze Ding rausgehauen haben? Sie haben beide Early Access gehabt und sie haben beide auch, nee Baldur's Gate 3 nicht, aber vorher haben sie jeweils eine Crowdfunding Komponente drin, wozu man aber sagen muss, dass diese Crowdfunding Komponente viel mehr in dem Marketing Komponente war als Finanzierungskomponente.

Meine Argumentation, weil wir ja so lange gedreht, die hatten glaube ich beide kein Publisher, oder? Bei Everspace 2 weiß ich zum Beispiel nicht. Nee, Everspace 2 hatte auch kein Publisher. Vielleicht ist das ein Muster. Ich wüsste zumindest gerne, was für ein Spiel man entwickeln kann mit den 62 Millionen Dollar, die alleine die Führungsriege, also die Named Executive Officers, die NEOS von Electronic Arts im letzten Geschäftsjahr bekommen haben, 62 Millionen Dollar. Da hätte ich gern Gollum gesehen mit dem Budget. Ich bin noch nach wie vor der Meinung übrigens, um das auch mal zu sagen, die Idee von Gollum ist cool. Das haben viele Leute gesagt, sie wollen irgendwie nicht Gollum spielen und Schleichgames sind doch eh out. Falsch, alles falsch, ich spiele gerne Schleichgames und ich erlebe gerne Teile von Universen, auf die bisher noch nicht so viel Schlaglicht geworfen wurde. Total, aber das war auch noch mal spannender Fall oder spannender Faktor bei der Dokumentation. Ich bin ja nun alles andere

[Transcript] GameStar Podcast / Warum brennt die Spieleindustrie?

als selbst den Game Developer, aber durch meine Zeit bei Making Games natürlich mit ganz vielen Game Development Prozessen zu tun gehabt. Und das ist schon krass, mit welchen Ambitionen und welcher

Naivität an bestimmte Dinge rangegangen wurde. Also insbesondere, ich glaube, es war sogar mal ein

Making Games Artikel, den ich redigieren musste, wo ich sage, die Hölle, die Hölle bei der Games-Entwicklung ist ein Vierbeiner. Da ging es dann um, wie wir animiere ich ein Pferd und

also macht eure Spiele ohne Pferde, das ist immer auch das Beste. Und da machen die ein gesamtes Spiel basierend auf einer Figur in der Unreal Engine 5, dass sie komplett vier Beine nicht animieren müssen. Das ist schon irre. Aber auch da, wie gesagt, das ist schon immer... Und ich meine, Sebastian weiß es noch, weil wir ja auch das Interview noch mit mir geführt haben. Ich da auch schon so ein bisschen defensiv unterwegs war, weil ich schon grundsätzlich verstehe, woher die

kommen und was die wollen. Eigentlich haben sich ja alle drüber gefreut. Und das ist ja auch ein Diogo, finde ich, toll rausgekommen. Als er gesagt hat, hey, geil, wir können ein Herr der Ringe-Spiel machen und so, das ist super. Und irgendwie kriegen wir das ja schon hin. Das ist ja nicht nur ein Problem bei Dedalic. Das gibt es ja auch bei BioWare. Das gab es ja bei Anthem, ganz krass, wo es ja immer von dieser BioWare-Magie geredet wurde. Die wird schon irgendwann kommen.

Irgendwann wird sich alles fügen. Das war ja schon bei Dragon Age. Und am Ende wurde dann doch alles

gut. Und nee, es wird halt nicht mehr automatisch alles gut, weil halt dann doch auch die Spiele-Entwicklung sukzessive komplexer geworden ist. Ich glaube halt auch dieser Traum von Triple A oder

generell, das wollte ich ihm gerade nochmal einschmeißen, so dass oder die Form, die mittlerweile Triple A-Spiele angenommen haben, ich finde es selber mittlerweile fast schon absurd. Also was da, also schaut man sich ins Starfield an, so was sich da vorgenommen wird, was dafür für Welten erdacht werden und dass sich zwischen Planeten reisen kann und alles muss immer größer werden. Und das ist ja auch eben ein eklatanter Fehler, der bei The Delic und bei Gollum passiert ist, dass dort halt eben auch groß geträumt wurde, was grundsätzlich natürlich total menschlich ist und nachvollziehbar ist. Aber ich glaube, man muss das halt auch immer mit den Machbarkeiten abgleichen.

Und da ist eben auch The Delic nicht die einzige Firma, bei der das so passiert. Und wo ich mir auch in Sachen Nachhaltigkeit und wie sich eben diese Branche halten kann, auch immer wieder denke, das kann auf Dauer nicht so weitergehen, was diese Entwicklung angeht, okay, wir übertrumpfen uns jedes mal wieder von Neuem. Und da würde ich mir halt eben wünschen, vielleicht ist da Double A auch einfach das falsche Wort, aber auch, dass Triple A-Studios den Mut haben, mehr kleine Dinge zu machen. Ich habe mich bei zum Beispiel Naughty Dog total gefreut, als sie zu uncharted 4 das ist Lost Legacy Robs gebracht haben, was halt das kleinere Spiel war, aber was für mich ein viel kompakteres, schönes, stimmigeres Bild abgegeben hat. Und da muss man dann eben nicht fünf, sechs,

sieben, acht Jahre darauf warten, sondern das ist halt etwas, was man potenziell natürlich hier nach dem, wenn man schon ein Grundgrößter hat, ist natürlich leichter zu realisieren, aber

[Transcript] GameStar Podcast / Warum brennt die Spieleindustrie?

wo einfach die Produktionszyklen nicht ganz so lang sind und vielleicht auch nicht ganz so gefährlich von der Finanzierung. Und das ist auch sowas, wo ich mir denke, in so eine Richtung wäre es eigentlich gesund, wenn sowas halt öfter passieren würde. Also ich fand die Hybris war bei Red Dead Redemption 2, als es um die Hoden Animationen der Pferde ging. Also wenn man hört, Menschen machen Crunch Thought, um damit dann darüber berichtet wird, wir haben so super tolle Pferde-Hoden Animationen, das ist schon echt kritisch. Aber aus Marketing hat sich das gemacht?

Ja, aus Marketing, super. Aber für die Leute, die es machen mussten, ich weiß nicht. Das ist ja meine Spekulation, dieses zitierte Spiel, das irgendwie 1,2 Milliarden Dollar verschlungen haben soll Red Dead Redemption 2 sein könnte, inklusive Marketing, muss man dazu sagen. Das war meine Theorie. Und das ist auch immer das Beispiel, dass ich, also gerade die Pferde Hoden sind, das Beispiel, das ich zitiere, wenn auch Leute einwenden. Naja, aber die neuen Engines automatisieren

doch auch vieles, sodass halt vieles einfacher wird, was früher von Handarbeit erledigt werden musste. Mit einer Unreal Engine 5 kannst du diesen Level of Detail für ein Objekt automatisch generieren lassen. Das ist halt, wenn es weiter weg ist, im 3D Spiel weniger Details hat. Das war früher alles irgendwie Maps und Texturen, die man von Hand bauen musste. Stimmt. Aber mit neuen

Engines und neuen Fähigkeiten steigen insbesondere in diesem Spitzenbereich halt auch die Erwartungen.

Und wenn die Erwartungen steigen, ist es halt dann doch so, dass die Teamgrößen steigen und das damit auch die Kosten steigen, weil ein Rockstar mit seinen über 1000 Leuten kann es sich halt leisten, eine Person nur an die Pferde Hoden zu setzen oder an den Wassereffekt, wenn man eine Dynamietstange ins Wasser wirft und an die Wellen so wegschwappen. Und es sieht ja alles fantastisch

aus. Aber je mehr sich Engines halt irgendwie automatisieren, je mehr sie können, desto mehr ist dann auch wieder gerade in diesem Spitzenbereich der Druck da halt dann doch wieder rauszustechen,

doch wieder was besseres abzulehnen. Das finde ich sehr spannend, was du sagst, Sebastian. Warum

nicht mal kleiner denken oder auch mal in Leidenschaftsprojekten denken, wie in Obsidience jetzt machen durfte mit Pentiment bei Microsoft? Das könnte tatsächlich ein positiver Aspekt, neben vielen negativen Aspekten, was ich nochmal an anderer Podcast wäre, ein positiver Aspekt des

Trends to Aboservices sein. Weil kein Aboservice der Welt kann überleben, indem es nur Blockbuster

geht. Klar, du machst einen Netflix-Abo, weil du in Stranger Things die neue Staffel sehen willst oder ein Disney-Plus-Abo, weil die neue Mandalorian-Staffel drin ist. Du bleibst aber wegen des ganzen anderen vielleicht kleineren, netteren Archivkram oder Indie-Kram oder find your next game. Play your next game, bei Gamepass bei uns heißt find your next game, also find your next favorite game. Du brauchst ein Katalog an möglichst einem breiten Portfolio für die unterschiedlichsten Geschmäcker, der dich fast schon automatisch dazu zwingt, auch ein bisschen kleiner zu denken. Und da hatten wir vieles auch im Double-A-Bereich, wie jetzt den Ever-Space oder

[Transcript] GameStar Podcast / Warum brennt die Spieleindustrie?

wie, ist ja schwer, das ist auch wie The Last of Us, nur im Mittelalter mit Ratten. Plague-Tale, ja auch ein Beispiel für eine sehr erfolgreiche Double-A-Produktion. Also das kann dann Faktor sein. Auf der anderen Seite hast du da natürlich wieder das Problem des Gate-Keepings, ja, das halt letzten Endes. Und das sehen wir ja tatsächlich auch schon im Streaming-Bereich. Hast du kein Deal mit den großen, bis es halt angeschissen, ne? Ja. Ich hab die Herausforderung, also ich mein, am Ende, wenn man sich ja den Markt anschaut, ist immer die Frage, wo fließt das Geld rein, wer bekommt dieses Geld und was wird dann damit erstellt und wer verdient damit wiederum Geld. Und das ist ja im Grunde so ein bisschen die große Herausforderung, weil ich mein, eine Sache, die ich in früheren Podcasts immer sehr positiv dargestellt hatte, dass die Produktionsmittel, Entschuldigung und so weiter und so weiter immer günstiger werden. Jetzt können viel mehr kleine Teams Sachen bauen. Wir sehen Steam wird immer mehr und da kommen die kleinen Sachen und so weiter.

Wenn man ganz böse ist, würde man sagen, diese Bewegung spielt eigentlich den großen Publisher in

die Karte. Denn jetzt können die ganzen kleinen, die finanzieren sozusagen, diese ganzen kleinen Prototypen blabla, blabla und so weiter vor. Und dann kommen die, dann Game Pass nimmt sich das, was vielleicht noch ganz in Ordnung ist. Oder man übernimmt das, dann hat man sozusagen seine Indie-Publisher und so weiter und so weiter. Also ich glaube, was wir eigentlich erleben ist, dass die, dass die Verteilung ökonomischer Macht sozusagen in dieser Industrie sich immer mehr in Richtung der bewegt, die sozusagen das meiste Geld haben, sogar dort, wo man das am wenigsten vermuten würde, in diesen Indie-Bereichen. Und das ist natürlich so ein, das kann man ein bisschen kritisch sehen. Und damit natürlich das Spannende zu sagen, kann man sich da andere Finanzierungsmodelle vorstellen, dass man sagt, ja, das Trivialste wäre natürlich so was wie Indie-Service

oder so. Aber ja, das ist, glaube ich, aktuell so eine Bewegung, so ein Trend, den man sieht. Ich weiß nicht, wie man daraus kommt. Gibt es ja ein bisschen, so was wie Handelbandel oder so? Genau, Handelbandel. Ja, also Versuchengeschicht. Das Problem ist nur da und das ist wieder eine Besonderheit, auch zum Unterschied zum Streaming, ist, dass du ja im Gaming noch die Kombination

aus Plattformhaltern und Aboanbietern eben hast. Das geht auch übrigens bei einem Apple mit ihrem,

die ja auch ein Abo-Service haben, weil sie, ihn gehört auch die Plattform, das Gleiche hast du bei Microsoft eben auch, wohin gegen du einen Netflix-Plattform unabhängig auf den ganzen Geschichten eben hast. Und das vielleicht noch als Punkt zu den Abo-Services, was wir noch vergessen

hatten, warum vielleicht die Delle dieses Mal stärker ist als bei den vergangenen Zyklen, ist tatsächlich auch das Entertainment-Budget, das dem Menschen zur Verfügung klingt, nicht nur bei der Zeit, weil dummerweise jetzt wir auch gerade vom Timing her eine richtig beschissenen Zeitpunkt erwischt haben, weil die Konsolidierungsphase und die Akquisephase bei den Abo-Services

vorbei ist. Egal welchen Abo-Service du nimmst, Netflix, Prime, Apple TV, Disney, wie habe ich vergessen, selbst in Spotify, die Sonne, oida Schwede, die haben alle, die sind fertig mit der User-Aquisition, die sind jetzt alle dabei an der Monetarisierung, die drehen alle gerade richtig, die Traumschrauben und erhöhen ihre Abo-Preise mal locker und 20 bis, ja, 20 Prozent bis zur

[Transcript] GameStar Podcast / Warum brennt die Spieleindustrie?

Verdopplung. So, und das macht natürlich auch was mit dem Budget der Konsumenten, weil natürlich hat man da auch innerhalb des Entertainmentsbereichs, ist man da in einem gewissen Wettbewerb. Ja, in einem immer größeren Wettbewerb. Ja, sogar, weil auch im Gaming neue Player dazukommen, Netflix verknüpft sein Abo seit kurzem, also nicht so kurzem, aber noch nicht so lange mit Spielen wie jetzt auch der Mobile-Version von Dead Cells, die man da bekommt. Und vorher schon Into the Breach, eines der besten runden Taktikspiele, die jemals entwickelt wurden. Apple hat natürlich schon Apple Arcade, will jetzt aber auch mehr und stärker in den Bereich AAA Gaming gehen. Assassin's Creed Mirage kommt für das iPhone 15 Pro. Resident Evil 4 Remake, das Resident Evil Village Death Stranding. Wer hätte gedacht, dass dieser Name im Jahr 2023 noch gesagt wird, Death Stranding kommt aufs iPhone, weil Apple da halt eine neue Zielgruppe erschließen möchte für seine Telefonen. Und da neue Absatzmärkte auch finden, vielleicht für den doch schon auch durchaus nicht ungesättigten Smartphone-Markt, aber wenn man sagen kann, wir haben geile Games, vielleicht kommen die Leute trotzdem. Und das sind natürlich auch dann neue Konkurrenten für die bereits etablierten Anbieter. Will ich dann lieber, kauf ich mir lieber ein neues Telefon oder hole ich mir Netflix-Abo, statt den Game Pass zu abonnieren? Schwierig. Übrigens auch noch ein Grund für die Entlassungsfälle gerade, das hatten wir noch gar nicht gesagt, nämlich die Verschärfung im Datenschutz. Weil du gerade Mobile Games erwähntest und du plötzlich, der Free-to-Play-Markt, der ist richtig am Keuchen jetzt, FIFA plötzlich, USK 12 in Deutschland in anderen Ländern stehen sie vor Gericht, ob sie das Ding überhaupt an Minderjährige verkaufen dürfen. Du hast die ganzen Datenschutzregelungen, weshalb bestimmte Dinge anders ausgezeichnet, überhaupt nicht mehr gemacht werden. Das wird sich auch noch weiter verschärfen. Also das kommt auch noch dazu, dass da bestimmte Geschäftsmodelle, vielleicht auch durchaus das auch mal ein positiver Aspekt, ohne jetzt irgendwelchen Menschen Jobverlust irgendwie wünschen zu wollen, aber auch da haben wir es gerade mit einer Normalisierung oder auch Konsolidierung des Marktes zu tun. Ja, da hast du ja auch letztes Jahr gesehen beim Mobile-Markt insgesamt. Der weltweite Spielmarkt ist da sogar zurückgegangen, laut Newsuh eine Marktforschungsunternehmen um 5% von 2021 auf 2022, weil insbesondere der Mobile-Markt, der immer so ein riesen Wachstumstreiber war und natürlich auch immer noch der größte, umsatzstärkste Markt weltweit ist, weil der einfach nicht mehr wächst, der stagniert oder schrumpft sogar. In manchen Fällen, in den USA ist er jetzt geschrumpft auch dieses Jahr schon, weil die Leute da einfach nicht mehr so viel Geld ausgeben, weil drumherum natürlich auch noch eine Menge andere Kostensteigerungen dazu kommen. Wenn halt Benzin teurer wird und Lebensmittel teurer werden, dann überlegst du mir auch noch mal, ob ich noch 20 Diamanten zusätzlich kaufe in Candy Crush. Ich spiele es nicht. Gibt's in Candy Crush Diamanten? Ich glaube nicht. Aber irgendwas gibt's da, was du kaufen kannst?

[Transcript] GameStar Podcast / Warum brennt die Spieleindustrie?

Irgendwie Dinger. Genau. Also das hatten wir vorhin schon. Wir sind ja in der generell angespannten wirtschaftlichen Situation und das hilft natürlich auch der Spieleindustrie nicht, wenn Leute sich entscheiden, okay, dann auch wenn ich ein Abo schon habe, nämlich ein Game Pass habe,

ja dann kaufe ich ja nicht noch irgendwelche Spiele auf Steam. Dann habe ich ja schon so ein Riesenbatzen an Software, der mir da zur Verfügung steht. Umgekehrt gibt es das Phänomen der Subscription-Vertieg, was auch gerade untersucht wird, also der Abomüdigkeit, das Leute halt, weil alles andere so teuer geworden ist, sagen, jetzt habe ich aber auch noch so viele Abos. Was soll ich da denn jetzt noch überhaupt jeden Monat Geld für bezahlen? Dann habe ich irgendwie die Zeitung, ich habe irgendwie Netflix, ich habe Spotify, ich habe Apple Arcade und ich habe GameStar Plus. GameStar Plus ist lebenswichtig, das ist klar, aber alles andere. Da steht außer Diskussion. Ja, wie viel Prozent Steigung erwarten wir uns denn da? Ja, wahnsinnig schwierig. Mit dem

Nächsten an uns. Ja, natürlich. Ich hätte mal noch eine Frage, ich habe die ganze Zeit überlegt, ob ich irgendwann mit diesem Einstieg bei der Frage hinkriege, aber das geht wieder in die Richtung der der Leg und zwar, ich weiß nicht, wie weit ihr die Infos habt oder wie weit das herausgefunden wurde. In dem Beitrag war das ja so, dass die Mitarbeitenden teilweise sehr prekäre Verhältnisse haben, die man teilweise sehr jung und so weiter, aber jetzt sagen wir mal, das waren jetzt nicht die besten, best bezahltesten Jobs. Ist es bekannt, wie das so ist? Der Unterschied

zwischen den Leuten, die da wirklich sozusagen die Spiegelentwicklung machen und dann sozusagen die

Führung oder die Eigentümer oder das Management, gibt es da eine Diskrepanz? Hängen die auch mit

drin so und alle leben scheiß Leben oder wie ist denn da die Struktur? Oder weiß man da nicht viel?

Das ist tatsächlich schwierig zu sagen, weil eben aus dieser Riegel, komischerweise nicht so viele mit uns reden wollten. Deshalb kann ich da gar nicht explizit was dazu sagen, leider nicht.

Ja, man weiß ja, wie viel Geld der Dellig Anakon verkauft wurde. Ich hoffe, ich war

53. 50? Genau, 50. Ich will es nicht teurer machen.

Ja, ja, also das war im Viererweize auch davor. Auf der anderen Seite, da muss ich wieder vorsichtig sagen, wie ist Formulierer? Natürlich sind da auch die Geschäftsführungen ja auch teilweise gerade bei diesen Mitarbeiter geführten Unternehmen auch häufig mit einem recht hohen unternehmerischen Risiko am Start bei der ganzen Kiste. Und gerade bei der Dellig hat sich ja auch die,

ja ich glaube, das kann man schon so sagen, auch die Geschäftsführung, Zeiten durchlebt, wo es für sie auch sehr eng war und sehr beschissene Zeiten, wo sie nicht wussten, okay läuft das nächsten Monat noch oder auch dann selbst, da gab es die Phasen mit Bastailübe und also ich verstehe das und ich kenne ja die Situation nicht. Aber ich habe vielleicht bei einer Sache immer so eine leichte Herausforderung ist dieses Konzept unternehmerische Verantwortung

oder unternehmerisches Risiko, genau das ist Konzept. Und aber auf der anderen Seite den Druck auf die Mitarbeiter auszulassen, was zum Beispiel Arbeitszeiten angeht, wir müssen jetzt alle reinhauen

und so weiter und so weiter. Und dann frage ich mir im Umkehrschluss in dem Moment übernehmen

wir die

Mitarbeiter ja auch eine Art von Risiko und das ist halt super kritisch. Also deswegen, wenn wir diese Begriffe mit Risiko genommen wird, würde ich das immer sehen, im Sinne von wie viel Risiko tragenden oder wie viel Investment in dem Fall haben sie zeigen auch die Mitarbeitenden gemacht, aber in diesem Fall wissen wir wahrscheinlich auch nicht. Sofern ein bisschen was hat man erfahren, das war schon interessant, finde ich in der Doku auch, wo Pochki ja so erzählt hat, wie es eigentlich zu den Spielideen gekommen ist. Die kam ja vom Geschäftsführer und Pochki hat immer gesagt, also sinngemäßig hast du nun ein Vogel und dann ist ja halt doch irgendwie was eingefallen und hat das dann irgendwie so gemacht. Und ja, was haben wir natürlich auch so ein bisschen, das ist vielleicht so ein Sonderfall auch bei der Deleg, um da nochmal so in den Bogen zu schlagen und bei das ist auch eine riesige Gefahr in der Gamesbranche im Allgemeinen. Du wirst halt super schnell auch gefeiert und hochgejetzt und dann ist den Leuten auch relativ egal, unter welchen Umständen Dinge entstanden sind. Die deutsche Gamesbranche hat so gelächzt und da würde ich im Übrigen auch die Presse nicht ausnehmen, aber auch Branchenverbände, Preise. Das ist ja auch das, wovon sie jetzt ironischerweise in ihren Antworten so ein bisschen sehen. Die haben

ja so gelächzt nach einem Studio, dass konsequent auf Metacritik mit Wertungen jenseits der 80 Star stand. Das hat ja nicht mal einen Anno geschafft, weil die, ich habe es bei gesagt, weil die Amis uns dieses tolles Spiel nicht verstehen. Nein, aber also weil es halt sehr deutsche Produktionen sind. Und dann hast du halt plötzlich da mal ein Studio, das, wenn auch in der Nische, aber einfach Produkte produziert in Deutschland unter schwierigen Bedingungen. Sie waren die ersten, die eine Förderung bekommen haben, Spieleförderung. Das war damals ein sensationeller Durchbruch. Das heißt so und das macht natürlich, ich kann mir schon vorstellen, dass das auch durchaus war, mit dem Selbstverständnis, schnell Geschäftsführung auch etwas macht oder auch mit

dem Image-Nissunternehmenswärmen ist. Und das macht dann auch etwas, ja okay. Und das gibt es ja

im Übrigen auch bei anderen Tech-Unternehmen im Übrigen oder auch gerade im Medienbereich.

Und

ähnliches hat man ja im Übrigen auch vom Blizzard zum Beispiel gehört. Also fucking Blizzard.

Ja, die bezahlen zwar scheiße, aber es sieht gut aus im Lebenslauf. Also das sind ja auch diese Aspekte bei dem Ganzen. Image, das Produkt, das man macht. Und das ist halt auch noch in der

Branche sehr, sehr stark verbreiten. Das hört man auch immer mal wieder. Ja, okay, dann gehe ich jetzt halt mal vier, fünf Jahre durch diese Stahlbad. Aber dann habe ich halt hinterher dieses Produkt in meinem Lebenslauf. Ja, und dann mache ich es mir gemütlich. Das hast du ja halt auch. Ja, ich finde, um vielleicht nochmal ein bisschen auf die Dänik zurückzukommen, das was mich glaube ich auch an dem Fall so am meisten gewohnt hat und das hast du gerade schon eigentlich ganz gut zusammengefasst, ist halt eben diese Diskrepanz aus. Ich kann schon nachvollziehen, dass es schwierig ist, eben dieses Unternehmen all die Jahre über Wasser zu halten und zu schauen, dass sie halt Erfolge einfahren, sowohl eben vor allen Dingen natürlich finanzieller Art und Weise. Das verstehe ich. Aber genau das ist eben dieser Knackpunkt, wenn sich dieser Druck nicht nur eins zu eins, sondern vielleicht sogar fast noch mehr auf die Mitarbeiter überträgt. Und das ist eben das, wo ich dann gesagt habe in meiner Recherche, naja das geht

[Transcript] GameStar Podcast / Warum brennt die Spieleindustrie?

halt eben nicht. Also da muss man eben die Grenze ziehen und ich hoffe eben, dass ist uns gelungen, so dass wir trotz alledem fair auf dieses Unternehmen geschaut haben, weil dieser Struggle ist uns bewusst und das verstehen wir, aber trotzdem ist die Art und Weise wieder mit umgegangen wurde.

Es darf niemals, das darf natürlich niemals eine Entschuldigung sein, mitarbeitende Saison zu behandeln, wie es in dem Fall passiert ist. Wir gingen es halt nur nochmal um diesen Aspekt darzustellen, dieser besondere Druck und das ist ja teilweise auch das Problem der der Branche, im Branche immanentes Problem, dieses, was wir alle schon thematisiert

haben. Du musst über Jahre hinweg ein millionenschweres Projekt vorfinanzieren, ohne auch nur einen Cent

irgendwie auf der Einnahmenseite zu haben, dieser Kampf einerseits den Produkt fertig zu kriegen, andererseits das nächste schon wieder soweit irgendwie hinzukriegen, das du wieder eine Anschlussfinanzierung fürs nächste eben hast, den Kampf darum in den Game Pass reinzukommen.

Es geht ja nicht mehr eben nur darum, die Finanzierungswege sind ja auch in der Gamesbranche so vielfältig und irgendwo muss die Kohle halt herkommen und du brauchst aber die Kohle schon dann, wenn du sie eigentlich noch nicht hast und das ist halt immer wieder der Kern der Sache, an dem alles letzten Endes hängt. Ja absolut und ich glaube man muss ehrlichweise sagen, wenn ein Unternehmen seine Mitarbeiter nicht vernünftig bezahlen kann, dann hat das Unternehmen

leider keinen Lebensfähigkeitsmodus und dementsprechend ist das glaube ich super wichtig auch für Mitarbeiter in dieser Organisation zu verstehen, wenn man die Mitarbeiter nicht vernünftig bezahlen und auch genug Kapazitäten aufbaut, damit ein Spiel oder was auch immer vernünftig abgeliefert wird, dann ist es ein Unternehmen, das eigentlich nur noch auf den Rücken dieser Mitarbeiter besteht und in einer normalen Marktwirtschaft wäre das Unternehmen einfach nicht überlebensfähig. Jetzt sehen wir allerdings viele Entlassungen bei vielen Studios. Oft sind das Zeitverträge, die auslaufen. Bei Naughty Dog zum Beispiel sind 25 Leute in der QA gegangen, die Zeitverträge hatten, also keine Festangestellten. Bei BioWare wurde ein Vertrag kündigt mit einem

externen Outsourcing Partnerstudio, weshalb da viele Leute gegangen sind, komischweise in einem Partnerstudio, was sich gewerkschaftlich organisiert hatte vor einiger Zeit. Zufall?

Bestimmt Zufall. Ja, garantiert Zufall. Aber zu Teil werden halt auch ganz zentral Leute aus den Teams selber entfernt, gefeuert, rausgeworfen, wo sich jetzt ja die Frage stellt, wird es dann jetzt nicht erst mal wieder schlimmer? Also ne, wenn ich die Teams, ich glaube, also nach dieser Pandemiewachstum, nach dieser Wachstumsbubble, hey, alle müssen übernehmen und Geld ist

billig, Zinsen sind niedrig, wir können Investoren noch nöcher kriegen, um uns zu vergrößern. Ich habe den schönen Begriff gelesen, Übernahmefomo gab es in den letzten Jahren in dieser Branche, also die Fear of missing out, die Angst zu spät zu kommen, wenn ich jetzt nicht Coatmasters kaufe, als Electronic Arts, dann kaufe es 2K. Das war ja so, 2K wollte Coatmasters haben und EA hat es dann doch gekriegt, einfach für mehr Geld, weil sie einfach diese Angst hatten, was zu verpassen. Und das ist aber vorbei, jetzt ist Geld teuer, die Zinsen sind hoch, die Kosten sind hoch. Jetzt ist dieses Wachstumsparadigma wieder vom Tisch und der wichtigste Fokus liegt auf

[Transcript] GameStar Podcast / Warum brennt die Spieleindustrie?

Effizienz, das haben wir vorhin schon gesagt, und Profitabilität. Also es klingt so ein bisschen min-maxingmäßig, finde ich. Wir versuchen wieder, weil wir Leute ja rausschmeißen mit den kleinsten möglichen Mitteln, und das heißt es nicht, dass man AAA-Team auf fünf Leute zusammenschumpft, sondern es sind immer noch hunderte Menschen, aber trotzdem mit den geringsten möglichen Mitteln das bestmögliche Ergebnis zu erzielen. Ist min-maxing eine gute Unternehmensstrategie, Humann? Es gibt Unternehmen, die damit sehr erfolgreich sind, also Procter & Gamble, 185 Jahre im Konsumglüterbereich, fährt eine sehr starke min-maxing-Strategie und Brands und so weiter. Also die Frage ist, ob es in der Gaming-Branche eine valide Strategie ist, und ich würde sagen, der nächste Hype wird kommen. Also die Frage ist nun, wie werden neue Märkte erschlossen und die einige dieser Technologien könnten irgendwann mal wieder hoch poppen. Cloud Gaming fällt ja manchmal, dann haben plötzlich eine Milliarde Menschen die Möglichkeit auch, was auch immer, A-Gaming zu spielen und so weiter. Also ich glaube, was wir jetzt erleben ist, es gab eine Überhitzung, es haben nicht alle ja verloren. Man muss sich da vorstellen, Geld ist da reingeflossen, und alle haben gesagt, wir wären jetzt die größten Gewinner. Und was wir jetzt erleben ist, naja, nicht einige vielleicht schon, Larry hat zum Beispiel baut auf, aber nicht alle. Und da müssen natürlich jetzt die, die überhitzt sind, so wieder regulieren. Und man muss natürlich sagen, für viele Leute ist das eine richtig scheiß Situation. Also kleine Programmierer werden irgendwo wahrscheinlich einen guten Job kriegen, aber Artists und so weiter werden es natürlich ein bisschen schwerer haben, insbesondere auch wenn man umziehen muss und so weiter. Aber ich glaube, es wird zu der Normalisierung kommen. Auch die globale Situation wird hoffentlich sich stabilisieren.

Ob es jetzt, ich kann mir nicht vorstellen, dass ein kreativer Bereich wie Gaming sich jetzt komplett dreht, wie so Konsumgüter oder Automobilunternehmen und nur noch so effizient Abarbeit buden werden. Ich sage, die Kreativität liegt immer noch so dazwischen. Und ja, ich bin ja mehr dann für kleinere Teams die coole Sache machen als diese riesen Teams. Ich glaube, das wäre das beste, Larry. Ich bin da tatsächlich auch, um vielleicht so ending on a high note, ich bin da tatsächlich verhalten optimistisch, weil man kann in den Geschäftsführungen von Games Unternehmen einiges nach sagen, aber die checken in der Regel schon, wenn sich viel Geld verbrannt haben, um womit sie Geld verbrannt haben. Und wenn man mal eine Sache gesehen hat in diesem Zyklus, was nicht funktioniert hat, war das Andocken an existierenden Trends. Sei es die, erst die Hero Shooter, jetzt dann die Loot Shooter. Oder ja, das Spiel ist damit erfolgreich, also machen wir das gleiche und aber mit einem Mühe anders. Das hat nicht funktioniert. Diese Strategie kann man getrost als gescheitert ansehen. Und ja, natürlich ist es unglaublich schwierig zu antizipieren, wenn ich jetzt heute in AAA Game starte, was in fünf, sechs Jahren erfolgreich sind. Aber vor nicht allzu langer Zeit haben wir, haben noch alle behauptet, A Single Player Gaming ist tot, Service Game ist die Zukunft. Schau dir das Portfolio von Sony an, die wahrscheinlich mit am besten gerade dastehen von allen. Also, wenn hoffentlich die Unternehmen

[Transcript] GameStar Podcast / Warum brennt die Spieleindustrie?

aus der aktuellen Krise etwas rausziehen können, ist halt das Me Too, also das Gleiche zu machen, was es schon gibt im Markt, sehr, sehr schwierig ist. Und der, ich meine, das, was Larry angetan hat, ist sehr auf deinem Teaserbild, so schön aussichtbar, war halt ein stinker Finger in Richtung Industrie. Wir machen das, was sich an das andere sich nicht mehr trauen und wir können, wir machen das trotzdem. Und sie waren dann mit erfolgreich. Elden Ring war erfolgreich mit etwas oder war ein Welterfolg, mit etwas, bei denen die Leute gesagt haben, ja ja, das wird so so gesagt, ist halt eine Nische. Bullshit, die großen Hits der letzten zwei, drei Jahre haben in vieler Hinsicht gezeigt, dass man mit Konzepten kommerziell sehr, sehr erfolgreich sein kann, die eben nicht es schon, die es nicht schon fünf, sechs, sieben, acht Mal im Markt halt gibt. Und das ist so ein bisschen meine, meine Hoffnung für die Zukunft auch tatsächlich durch, was ich schon gesagt habe, die notwendige Diversifizierung, die wir im Gaming Portfolio benötigen wird, wenn es in Richtung Abos weitergehen wird, dass wir da einfach wieder mehr Vielfalt erleben im Gaming Markt und das wird dann am Ende, letzten Endes, denke ich auch wieder, vielleicht hoffentlich für mehr Jobs sorgen, weil auch das ist, ich bin nicht felsenfest davon überzeugt, Gaming geht ja nicht weg, sondern im Gegenteil, wir haben es nach wie vor mit einem Wachstumsmarkt zu tun. Sprich, diese Jobs, die jetzt verloren wurden, die wird es in absehbarer Zeit wieder geben, vielleicht nicht im Einjahr, vielleicht nicht in zwei Jahren, aber spätestens in drei, vier Jahren werden wir wieder eine Phase haben, wo ganz viele Studios, ganz viele Leute suchen werden. Und die Hoffnung ist halt, dass es vielleicht, dass dieses Mal vielleicht nicht ganz so schnell überhitzen, wie es beim diesem Mal gemacht haben. Ja, auch John Ricettiello wird etwas Neues finden, obwohl er einmal gesagt hat, dass Entwickler die Spiele machen, ohne als allererstes an die Monetarisierung denken, zu den größten, verefften Idioten gehören. Danach hat er sich entschuldigt. Also das sind so Sätze, wo man denkt, oh John, alles schwierig, er war ja auch derjenige, unter dessen Agite damals bei FIFA zum ersten Mal die Alte mit Team Lootboxen eingeführt werden, Fairnesshaber wollen wir aber auch sagen, er hat Unity so wachsen lassen und er hat auch diese ganze Geschäftsmodell-Diskussionen, die vor einigen Wochen waren, natürlich verantwortet. Aber sie liegt auch daran, dass Unity lange Zeit, was ich nicht wusste, richtig viel Geld verloren hat. Also die Sassen oder Sitzen auf einem Defizit von insgesamt 2,7 Milliarden US-Dollar, ja, da kriegt man als Geschäftsführer dann natürlich schon mal ein bisschen Schweißausbrüche. Also da verstehe ich es dann auch, wenn sie nach neuen Geschäftsmodellen suchen. Was aber auch wieder vielleicht ein unschöner Faktor ist für die Zukunft an manchen Stellen, weil wenn die Engine teurer wird und die Preismodelle sich ändern, ist es natürlich auch wieder eine höhere Hürde für Teams, die da in den Markt rein wollen, wenn sie keine Alternative dann dazu finden. Und apropos Alternative, ich will noch zwei kurz hervorheben für die AAA-Industrie. Ich glaube, das in der Tiefe mehr zu besprechen, ist dann schon wieder ein eigener Podcast, deswegen machen wir das mal irgendwann

[Transcript] GameStar Podcast / Warum brennt die Spieleindustrie?

in ferner Zukunft. Aber die zwei Sachen, die gerade herumgereicht werden, als okay, wenn die Entwicklungskosten so weiter steigen, müssen wir Wege finden, das besser und leichter hinzukriegen.

Das ist eines User-generated Content. Also, dass man Leuten Edituren gibt, um ihre Inhalte selber zu bauen, wie Minecraft oder in den Roblox. Fortnite und Apple gehen sehr stark in diese Richtung. Sie sagen, sie wollen Fortnite ausbauen zum Metaverse mit diesem Fortnite Creative-Modus,

dem Unreal-Editor, mit dem man in Fortnite dann irgendwie Rennspiele bauen kann und eigene Welten bauen kann. Hat sie jetzt allerdings in der Entwicklung auch laut Teams wie nie mehr Geld gekostet, als sie eingenommen haben? Deswegen mussten sie auch 830 Personen entlassen bei Epic, wo ich nicht mal wusste, dass so viele da überhaupt arbeiten. Aber das ist so der eine Trend, wo man sagt, okay, das könnte diesen AAA-Bereich zumindest von Kosten entlasten, weil dann soll es doch die Community machen, was es da in Inhalt gibt. Ich bin sehr gespannt.

Statt Mitarbeiter bezahlen, soll die Leute das selbst machen. Ja, also ob das jetzt ein tragfähiges Konzept ist, werden wir sehen. Mal schauen, wo Fortnite in fünf Jahren ist. Das zweite ist KI-Unterstützung,

einerseits für Development Teams. Also, dass halt die KI teilweise Aufgaben übernimmt, die momentan per Hand gemacht werden müssen. Nicht, weil man noch mehr Leute rausschmeißen will,

würde ich hoffen, sondern einfach, um sie um dann mehr Zeit zu haben für kreative Aufgaben, um nicht so viel Zeit zu verschwenden an irgendwelche repetitiven Tasks, die man dann immer wieder machen muss. Da kann die KI vielleicht helfen und die KI kann auch helfen, wenn Leute eigene Inhalte erstellen, Editoren. Roblox hat das gemacht, indem sie so eine Eingabemöglichkeit haben in ihrem Editor, wo man bei manchen Sachen einfach eingeben kann, was man haben möchte, statt wie früher in dem Editor was zu programmieren. Also kann ich schreiben, ich will eine grüne Q und dann erscheint da eine grüne Q, statt was ich wie früher Search, Build, Model, Cow, Farbcode, 34, 52, 7 oder so. Also auch das wird in Zukunft einfacher sein. Deswegen bist du Podcaster und kein Spieleentwickler. Ja, ich habe hier einfach eingegeben, einmal toller Podcast zum Thema der Stand und auch leider die Missstände der Spieleindustrie. Ich sage vielen, vielen Dank in diese Runde. Es hat großen Spaß gemacht mit euch. Vielen Dank, dass ihr euch die Zeit genommen habt

und Sebastian auch an dich nochmal vielen Dank für diese Doku. Also hat echt Spaß gemacht, die anzuschauen und es war echt ein tolles und wichtiges, glaube ich auch, Video, was ihr da veröffentlicht habt. Vielen Dank. Und für euch da draußen habe ich jetzt noch ein Suchspiel. Ich habe nämlich in diesem Talk hier gerade mein Akku von meiner Maus ausgetauscht, weil der natürlich

genau jetzt leer gehen musste. Vielleicht findet ihr die Stelle, ihr gewinnt nichts. Aber schreibt sie die Kommentare, wo es war. Man hört es vielleicht im Podcast, man sieht es vielleicht im Video.

Also

viel Spaß beim Suchen, das war es von uns an dieser Stelle. Macht's gut und bis zum nächsten Mal. Tschüss.

Adios. Tschüss.