



RALF ADAM

 GAMEPRODUCERSGUIDE.COM

Seit beinahe drei Jahrzehnten ist Ralf als freiberuflicher Producer in der Spielebranche unterwegs und hat an mehr als 70 Titeln mitgewirkt. Zurzeit schreibt er nebenbei an einem Buch über Projektmanagement und nimmt regelmäßig am Games-Podcast »Auf ein Bier« teil.

Egal ob bei eingehenden Recherchen über den Niedergang von Telltale Games, im Rahmen einer Interviewreihe über die Entwicklung des jüngsten »Mortal Kombats« oder im Zuge der Berichterstattung über die Arbeitsbedingungen bei »Uncharted«-Schöpfer Naughty Dog: Das Wort »Crunch Culture« beschäftigt aktuell sowohl einschlägige Fachmedien als auch die Branche selbst, allen voran deren größten Verband IGDA. In der letzten Ausgabe des »GAIN-Magazin« wurde das Thema im Zuge des Abgangs von Dan Houser bei Rockstar Games ebenfalls kurz angeschnitten.

Interessanterweise ist das Thema »Crunch«, das von Entwicklern oft auch als »Death March« bezeichnet

wird, kein neuzeitliches Phänomen der IT-Industrie. Bereits seit dem frühen 20. Jahrhundert gibt es wissenschaftliche Studien, die die Kausalität zwischen Arbeitsstunden und Produktivität untersuchen, unter anderem durch den deutsch-amerikanischen Psychologen Hugo Münsterberg. Die Kernaussage dieser immer wieder belegten Studien lautet: Die Produktivität eines Menschen, der 60 Stunden in der Woche arbeitet, liegt nur bei 2/3 desjenigen, der 40 Stunden arbeitet. Neuzeitlichere Studien stufen die ideale Stundenzahl sogar auf nur 35 pro Woche ein, insbesondere bei geistig anstrengenden Tätigkeiten.

Da ich selbst ursprünglich als Programmierer in die Spielebranche gestartet bin, und letztes Jahr für ein kleineres Alexa-Projekt wieder einige tausend Zeilen Code selbst geschrieben habe, kann ich diese Beobachtungen aus erster Hand bestätigen.

Alles, was ich nach 5 – 6 Stunden konzentrierten Programmierens noch weiter an Code produziere, muss ich anschließend mit mehr Zeiteinsatz debuggen (= Fehler bereinigen), als wenn ich es direkt mit frischem Kopf und wachem Geist am nächsten Morgen schreiben würde.

Noch weitaus offensichtlicher für alle Beteiligten sind aber die körperlichen und vor allem sozialen Folgen, denen Spielentwickler durch Crunches ausgesetzt werden. Ich habe leider viele Beziehungen und Ehen in die Brüche gehen sehen, da der Partner zu Recht irgendwann kein Verständnis mehr dafür aufbringen konnte, jedes Wochenende allein zu Hause zu sitzen und Löcher in die Wand zu starren. Anfang der 2000er prägte die Branche dafür den Begriff »EA Spouses«, als die Ehefrau eines Electronic Arts-Mitarbeiters einen aufgebrachten und viel beachteten Blog-Post veröffentlichte, der eine Diskussion über die Arbeitsbedingungen in der Games-Branche insgesamt in Gang brachte.

Ich bin selbst im Laufe der letzten fast dreißig Jahre durch mehrere Crunches gegangen, von denen der längste mehrere Monate andauerte – sieben Tage die Woche, im Schnitt 10 – 12 Stunden pro Tag. Wir hatten während dieser Zeit zum Glück keine Vorkommnisse, wie ich sie von anderen Teams gehört habe. Zum Beispiel von Mitarbeitern, die mit Schwächeanfällen zusammengebrochen sind, ins Krankenhaus gebracht wurden und von dort aus direkt wieder an ihren Arbeitsplatz zurückkehrten. Dennoch waren auch bei uns die langfristigen Auswirkungen deutlich sichtbar: von den knapp 40 Mitarbeitern verließ gut zwei Drittel in den Monaten direkt nach Veröffentlichung des Spiels das Unternehmen, körperlich buchstäblich ausgelaugt und mental ausgebrannt.

Generell ist dieses »Verheizen« von jungen Nachwuchskräften ein Teil des Konzepts »Crunch«. Gerade als aufstre-



BOB BATES

• / BOBBATESWRITER

1986 gründete Bob Bates das Entwicklerstudio Challenge, Inc., das bis 1989 Spiele für die legendäre Textadventureschmiede Infocom entwickelte. Von 1989 bis 2004 leitete er die Geschicke des geistigen Infocom-Nachfolgers Legend Entertainment. Der zweimalige Vorsitzende der IGDA arbeitet aktuell als Freelancer und wirkte u.a. als Autor, Designer und Producer an unzähligen Spielen mit.

bender Nachwuchs-Developer kann es manchmal geradezu verlockend erscheinen, sich mit Vollgas und ohne Rücksicht auf Verluste in die Arbeit zu stürzen. Spielentwicklung hat immer auch viel mit Leidenschaft zu tun. Und das Gefühl, Teil einer verschworenen Gemeinschaft von Gleichgesinnten zu sein, kann eine große Wirkmacht entfalten. Ein Crunch schafft ein »Wir gegen den Rest der Welt«-Gefühl, dem man sich nur schwer entziehen kann.

Doch die auf diese Weise ausgeschütteten Endorphine halten lange nicht vor. Die körperlichen und seelischen Schäden dagegen umso mehr, genauso wie die langfristigen negativen Effekte für die Industrie insgesamt. Nach einer Studie der IGDA, der Quality of Life Survey, gaben mehr als 40 Prozent an, aufgrund der extrem hohen Belastungen die Spielebranche innerhalb von fünf Jahren nach Eintritt wieder verlassen zu wollen. Wir brennen also buchstäblich unseren Nachwuchs schneller durch, als dass wir ihn ausbilden können.

Dabei ist es auch egal, was am Ende der Grund für einen Crunch war. Natürlich ist es aus ethischer Sicht noch um ein Vielfaches verwerflicher, wenn das Management Überstunden von vornherein als festen Bestandteil in seiner Gesamtkalkulation mit einplant. Aber egal, ob nun aus Vorsatz, aufgrund von Fehlplanung (mindestens genauso häufig ein Grund für Crunches), wegen zusätzlicher Feature-Wünsche durch den Publisher oder weil sich die Marktsituation ändert – das Endergebnis ist stets dasselbe. Es gibt keinen »guten« oder »notwendigen« Crunch. Und er macht auch Spiele niemals besser. Unsere Industrie täte gut daran, sich dieser Realität endlich zu stellen. Und nicht weiterhin Crunches mit einer »Nur die Harten kommen in den Garten«-Mentalität abzufeiern – auf dem Rücken derjenigen, die dabei auf der Strecke bleiben.

Crunch ist von Anfang an ein Bestandteil der Spielentwicklung gewesen. In den Frühzeiten wurden Spiele als Hobby auf Großrechnern entwickelt, die viel zu kostbar waren, um ihre Leistung für etwas »Unseriöses« wie Spiele zu verwenden. Die Folge: Programmierer haben sich nach ihrer Arbeitszeit an die Rechner beggeben und zwischen Mitternacht und 6 Uhr morgens Spiele erschaffen. Man könnte denken, als die kommerzielle Spielentwicklung durchstartete, hätte sich an diesen seltsamen Arbeitszeiten etwas geändert. Die Befürchtung liegt auf dem Konjunktiv. Als Steve Wozniak 1975 das legendäre »Breakout« für Atari designte, arbeitete er unter der Woche vier Nächte am Stück und ging tagsüber seinem Job bei Hewlett Packard nach.

Mit wachsender Bedeutung der Spielebranche wuchs auch das, was wir als »Crunch Culture« bezeichnen. Im Jahr 2004 wurde unsere Industrie dann von einem regelrechten Erdbeben erschüttert: Erin Hoffmans »EA Spouses«-Blog-Post (siehe Kolumne von Ralf Adam) setzte eine Klagewelle in Gang, in deren Folge Arbeitsrechte verändert wurden und EA

über 30 Millionen Dollar an Reparationszahlungen leisten musste. 2010 erlebten wir eine ähnliche Eruption, als die Ehefrauen von Rockstar-Mitarbeitern ihren Unmut über die Arbeitsbedingungen ihrer Männer öffentlich machten. Zudem ist es nicht lange her, dass Spiele wie »Fortnite«, »Red Dead Redemption 2« und »Anthem« öffentlich für ihre brutalen Entwicklungszyklen gerügt wurden.

Befinden wir uns auf dem Weg der Besserung? 2004 führte die IGDA ihre Quality of Life-Umfrage durch. Nur 2,4 % der beteiligten Entwickler gaben an, in einer Umgebung zu arbeiten, in der es keinen Crunch gibt. Sehen wir uns zum Vergleich mal die Umfragewerte der folgenden Jahre an:

2004:	2.4%
2009:	6.2%
2014:	19%
2015:	44%
2017:	49%
2019:	59%

Die gute Nachricht zuerst: Wir sehen, dass Crunch langsam zurückgeht. Die Branche wird klüger und die Führungsetagen sehen endlich