

Bachelorarbeit
im Bachelorstudiengang
Game Produktion und Management
an der Hochschule für angewandte Wissenschaften Neu-Ulm

Ökonomisches Kalkül vs. kultureller Verlust? Eine vergleichende Diskursanalyse der medialen
Berichterstattung über Projektabbrüche und Studioschließungen bei AAA- und AA-
Spielproduktionen.

Erstkorrektor/-in: Prof. Dr. Dr. Inderst
Zweitkorrektor/-in: Nicolas Constantin Romanacci

Verfasser/-in: Florian Hallerbach (Matrikel-Nr.: 324775)

Thema erhalten: 12.02.2026
Arbeit abgegeben: 07.06.2026

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis.....	III
Tabellenverzeichnis.....	IV
Anmerkung.....	1
Abstract.....	2
1. Einleitung.....	3
1.1. Problemstellung und Relevanz des Themas:.....	3
1.2. Forschungsfrage und Zielsetzung.....	4
1.3. Aufbau der Arbeit.....	5
2. Theoretische Grundlagen.....	7
2.1. Definition und Abgrenzung: AAA vs. AA im aktuellen Marktkontext.....	7
2.1.1. AAA-Produktionen (Triple-A):.....	7
2.1.2. AA-Produktionen (Double-A):.....	7
2.2. Krisenkommunikation und Framing-Theorie in den Medien.....	8
2.2.1. Definition des Framing Begriffs:.....	8
2.2.2. Framing in der Krisenkommunikation:.....	10
2.3. Die Ökonomie von Projektabbrüchen.....	10
2.3.1. Die Logik der Sunk Costs und Opportunitätskosten:.....	10
2.3.2. Strukturelle Unterschiede im Abbruchverhalten:.....	11
3. Methodik.....	12
3.1. Vorstellung der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring.....	12
3.1.1. Warum die qualitative Inhaltsanalyse:.....	12
3.1.2. Die strukturierende Inhaltsanalyse als zentrale Technik:.....	12
3.2. Herleitung des Categoriesystems (Codebuch).....	13
3.2.1. Struktur und Dimensionen des Codebuchs:.....	13
3.2.2. Kodierregeln und Reliabilität:.....	15
3.3. Begründung der Fallauswahl (Cluster Bildung).....	15
3.3.1. Die untersuchten Cluster:.....	15
3.3.2. Zusammensetzung des Materialkorpus:.....	16
4. Analyse Cluster AAA: Das Narrativ der Ineffizienz.....	18
4.1. Fallstudie: Hyenas (SEGA).....	18
4.1.1. Dominanz des ökonomischen Framings (B1).....	18
4.1.2. Duale Ursachenzuschreibung: Konzernzwang vs. Managementfehler (A3 & A1).....	18
4.1.3. Sachliche Distanz als rhetorischer Rahmen (C1).....	19
.....	20
4.2. Fallstudie: Saints Row (Volition).....	20
4.2.1. Die Schließung als systemische Konsequenz (A3).....	20
4.2.2. Ökonomische Abwicklung und Asset-Logik (B1).....	21
4.2.3. Narrative Fremdbestimmung:.....	21
.....	22
4.3. Synthese der AAA-Narrative (Dominanz ökonomischer Frames).....	22
4.3.1. Vorrang der ökonomischen Logik (B1-Dominanz).....	22
4.3.2. Kausalität durch systemische Abhängigkeit (A3-Fokus).....	23
4.3.3. Technokratische Distanz statt emotionaler Einordnung (C1).....	23
4.3.3. Fazit der Synthese:.....	23
5. Analyse Cluster AA: Das Narrativ des Verlusts.....	24
5.1. Fallstudie: Piranha Bytes.....	24
5.1.1. Kulturelles Erbe und Identität (B3).....	24
5.1.2. Die Rolle der Legende: Heroisierung (C4).....	24

5.1.3. Ursachenzuschreibung: Das System als Gegner (A3).....	25
5.2. Fallstudie Mimimi Games.....	26
5.2.1. Ethische Validierung und die menschliche Komponente (A4).....	26
5.2.2. Emotionale Solidarität und direkte Ansprache (C2).....	27
5.2.3. Heroisierung und kulturelles Erbe (C4 & B3).....	27
.....	28
5.3. Synthese der AA-Narrative (Dominanz emotionaler/kultureller Frames).....	28
5.3.1. Verlust eines Kulturen Werkes (B3-Dominanz).....	29
5.3.2. Persönlich und Solidarisch (A4 & C2).....	29
5.3.3. Heroisch trotz ökonomischen Scheitern (C4).....	29
5.3.4 Fazit der Synthese:.....	30
6. Vergleichende Diskussion.....	31
6.1. Kontrastierung: „Corporate Failure“ vs. „Tragödie“.....	31
6.1.1. Die Logik des Scheiterns (Corporate Failure im AAA-Sektor).....	31
6.1.2. Die Tragödie und der daraus folgende Verlust (Tragödie im AA-Sektor).....	32
6.1.3. Fazit:.....	32
6.2. Interpretation der Unterschiede.....	33
6.2.1. Strukturelle Distanz und Pr-Einfluss:.....	33
6.2.2. Kosten vs. Kultur.....	33
6.2.3. Rolle der Fachpresse.....	34
6.2.4. Fazit.....	34
7. Handlungsempfehlung für Game Producer.....	35
7.1. Kommunikationsstrategien für unterschiedliche Marktsegmente.....	35
7.1.1. Strategie für das AAA-Segment:.....	35
7.1.2. Strategien für das AA-Segment: „Authentisch und Werte Fokus“.....	36
8. Fazit und Ausblick.....	37
8.1. Limitation der Arbeit:.....	37
8.2.Ausblick:.....	38
Literaturverzeichnis.....	VI
Fachliteratur und Berichte:.....	VI
Untersuchungskorpus:.....	VIII
Anhang.....	XI
Codebuch:.....	XI
Analysetabelle:.....	XII
Eidesstattliche Erklärung.....	XXVII

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Aufbau der Arbeit

Abbildung 2: Entstehung Medialer Frames

Abbildung 3: Hyenas Sega Matrix als Chart

Abbildung 4: Saints Row Matrix als Chart

Abbildung 5: Piranha Bytes Matrix als Chart

Abbildung 6: Mimimi Games Matrix als Chart

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Merkmale AAA- und AA-Produktionen

Tabelle 2: Struktur Code-Buch

Tabelle 3: Matrix Hyenas (SEGA)

Tabelle 4: Matrix Saints Row (Volition)

Tabelle 5: Matrix Piranha Bytes

Tabelle 6: Matrix Mimimi Games

Tabelle 7: Codebuch

Tabelle 8: Analysetabelle

Anmerkung

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in der vorliegenden Arbeit auf die gleichzeitige Verwendung der Sprachformen männlich, weiblich und divers (m/w/d) verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für alle Geschlechter. Die gewählte männliche Form (generisches Maskulinum) dient ausschließlich der redaktionellen Vereinfachung und impliziert keine Wertung.

Abstract

Die vorliegende Bachelorarbeit untersucht die mediale Rahmung (Framing) von Projektabbrüchen und Studioschließungen in der Videospielindustrie. Angesichts einer zunehmenden Veränderung des Marktes und einer Häufung von Entlassungswellen und Schließungen in den Jahren 2023 und 2024 stellt sich die Frage wie Fachmedien über das Scheitern von Spieleprojekten und Entwicklerstudios in Abhängigkeit von der Marktsegmentierung (AAA vs. AA) berichten. Macht das Budget des Projekts einen Unterschied bei der Berichterstattung?

Ziel der Arbeit ist es, die Unterschiede in der Narrativbildung zwischen ressourcenstarken AAA-Produktionen und spezialisierten AA-Studios herauszuarbeiten. Hierzu wurde ein Korpus von 20 Artikeln aus Fachmedien (u. a. GameStar, Eurogamer, Kotaku) mittels einer qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring untersucht. Als Fallbeispiele dienten im AAA-Sektor das Projekt *Hyenas* (Sega/Creative Assembly) sowie das Studio *Volition* (*Saints Row*), während im AA-Sektor die Schließungen von *Mimimi Games* und *Piranha Bytes* analysiert wurden. Diese sowohl im AAA- und AA-Bereich größeren Namen (AA vor allem in Deutschland) sind dafür prägnante Beispiele.

Die Ergebnisse der Untersuchung zeigen eine signifikante Divergenz in der Berichterstattung: Während das Scheitern im AAA-Bereich primär durch ökonomische Indikatoren wie Return on Investment (ROI) und strategische Portfolio Optimierung („Corporate Failure“) gerahmt wird, dominiert im AA-Bereich ein Narrativ des kulturellen Verlusts und der menschlichen Tragödie. Fachmedien nutzen im AA-Kontext eine emotionalere Sprache und heroisieren die Entwickler oft als Opfer systemischer Marktdynamiken, sie stehen hinter den Entwicklern und möchten nur das Beste für sie. Wohingegen für AAA-Studios eine strenge Beobachter Rolle angenommen wird. Sie bewerten das Ende als ein Kalkül, bei dem die Qualität des Produkts direkt mit dem Existenzrecht des Studios verknüpft wird.

Die Arbeit schließt mit Handlungsempfehlungen für Game Producer ab, um Kommunikationsstrategien im Falle von Restrukturierungen zielgruppengerecht und segmentübergreifend zu optimieren. Die Ergebnisse leisten einen Beitrag zum Verständnis der medialen Repräsentation wirtschaftlicher Krisenprozesse innerhalb der Kreativwirtschaft.

1. Einleitung

1.1. Problemstellung und Relevanz des Themas:

In der Videospielindustrie wurde weltweit im Jahr 2023 ein Gesamtumsatz von geschätzten 184 Milliarden USD erwirtschaftet (Newzoo, 2023). Trotz dieses finanziellen Erfolgs bildet die aktuelle Realität vieler Entwicklerstudios einen paradoxen Kontrast dazu. Die Branche befindet sich in einer Korrekturphase, die in der Fachliteratur als Post Pandemie Rezession bezeichnet wird (Robinson, et al. 2024). Während der COVID 19 Pandemie verzeichnete die Industrie ein rasantes Wachstum der Nutzerzahlen sowie der Budgets, was zu aggressiven Expansionsstrategien führte (Newzoo, 2023; Wessing, 2023). Mit dem Ende der Pandemie, der damit einhergehenden Normalisierung des Nutzerverhaltens und der globalen Zinswende ab dem Jahr 2023 schlug diese Dynamik jedoch um. Es entstand eine massive Konsolidierungswelle, da Risikokapital knapper und die Finanzierung großer Projekte im Vergleich zu früheren Jahren deutlich teurer wurde (Ball, 2024).

Die Relevanz dieser ökonomischen Verwerfungen wird besonders durch die Quantität der Arbeitsplatzverluste deutlich. Im Jahr 2023 wurden in der Branche weltweit über 10.500 Stellen gestrichen. Dieser Trend setzte sich im Jahr 2024 beschleunigt fort; bereits im ersten Quartal 2024 wurde ein Großteil des Vorjahresniveaus an Entlassungen erreicht (Videogamelayoffs.com, 2024). Hierbei sind nicht nur kleine Indie-Studios betroffen, sondern auch große, etablierte Firmen und Konzerne. Dies zeigt, dass das Problem nicht nur einige wenige Auserwählte trifft, sondern für die ganze Industrie von Relevanz ist.

Eine wesentliche Ursache dieser Entwicklung ist das geänderte Investitionsklima. Das Ende des billigen Risikokapitals zwang Unternehmen wie die schwedische Embracer Group dazu, ihre aggressiven Akquisitionsstrategien abrupt abubrechen. Das Scheitern eines kolportierten 2 Milliarden Dollar Investitionsgeschäfts im Mai 2023 markierte hierbei ein zentrales Ereignis für den Konzern. In der Folge leitete die Embracer Group ein umfassendes Restrukturierungsprogramm ein, das laut offiziellen Angaben zur Schließung zahlreicher Studios und dem Abbruch unangekündigter Projekte führen sollte (Dealessandri, 2023). Prominente Beispiele für diese Entwicklung waren die späteren Schließungen renommierter Entwickler wie Volition. Aber auch kleine Studios haben in dieser Zeit ihre Türen geschlossen wie Piranha Bytes und Mimimi Games (Gameswirtschaft, 2023).

Während dieser Krise lässt sich eine wachsende Diskrepanz zwischen verschiedenen Marktsegmenten beobachten. Für AAA-Produktionen stellen Produktionskosten von teils über 200 Millionen USD pro Titel (Ball, 2024) ein existenzielles Risiko dar, da bereits geringfügige Ziel-

verfehlungen die Stabilität des gesamten Studios bedrohen können. Parallel dazu kämpfen Unternehmen im AA-Segment mit einer zunehmenden Marktsättigung. Trotz häufigen Kritikerlobs haben ihre Produkte Schwierigkeiten, in einem überfüllten Markt die nötige Sichtbarkeit zu erlangen oder die Finanzierung für Folgeprojekte zu sichern (Ball, 2024).

Diese ökonomischen Verwerfungen werden in der Fachpresse intensiv begleitet. Dabei fällt auf, dass das Scheitern eines Projekts oder Studios nicht einheitlich kommuniziert wird. Während bei Großproduktionen oft betriebswirtschaftliche Optimierung und Produktqualität im Fokus stehen, wird das Ende kleinerer Traditionshäuser oft als kultureller Verlust gerahmt. Diese Arbeit setzt an diesem Punkt an und untersucht die mediale Konstruktion dieses „Scheiterns“ im Spannungsfeld zwischen ökonomischer Notwendigkeit und künstlerischem Vermächtnis.

1.2. Forschungsfrage und Zielsetzung

Das Ziel dieser Arbeit ist es, die Mechanismen der medialen Berichterstattung über das Scheitern von Spieleentwicklern zu dekonstruieren. Dabei soll herausgearbeitet werden, inwiefern die Marktsegmentierung in AAA- und AA-Studios die narrative Struktur der journalistischen Artikel beeinflusst.

Das theoretische Fundament der Untersuchung basiert auf dem Framing-Ansatz nach Entman (1993). Entman definiert Framing als den Prozess, bei dem einzelne Aspekte einer wahrgenommenen Realität ausgewählt und in einem Kommunikationstext so hervorgehoben werden, dass eine spezifische Problemdefinition, kausale Interpretation oder moralische Bewertung verstärkt wird (Entman, 1993). In der vorliegenden Arbeit wird analysiert, welche dieser Deutungsmuster die Fachpresse wählt, um das Ende eines Studios oder Projekts zu erklären.

Im Kern steht die Hypothese, dass die Berichterstattung bei Großproduktionen (AAA) eine primär ökonomisch distanzierte Problemdefinition vornimmt, während bei mittelgroßen Studios (AA) eine moralische Bewertung im Sinne eines kulturellen Verlusts dominiert. Um diesen Sachverhalt systematisch zu untersuchen, werden folgende Forschungsfragen (FF) beantwortet:

- **FF 1:** Welche dominanten Frames lassen sich in der Berichterstattung über Projektabbrüche und Studioschließungen im AAA-Sektor (am Beispiel von *Hyenas* und *Volition*) identifizieren?
- **FF 2:** Inwiefern unterscheidet sich die mediale Rahmung des Studio Endes im AA-Sektor (am Beispiel von *Mimimi Games* und *Piranha Bytes*) von der des AAA-Sektors?

- **FF 3:** Welche Rolle spielen dabei emotionale und kulturelle Argumentationsmuster im Vergleich zu rein ökonomischen Erfolgsmetriken?

Die Arbeit leistet damit einen Beitrag zur medienwissenschaftlichen Analyse der Spielkultur und bietet gleichzeitig eine Grundlage für optimierte Kommunikationsstrategien in Krisensituationen.

1.3. Aufbau der Arbeit

Die vorliegende Untersuchung gliedert sich in acht Kapitel. Nach dieser Einleitung werden im zweiten Kapitel die theoretischen Grundlagen gelegt, indem die Begriffe AAA und AA definiert und die ökonomischen Besonderheiten von Projektabbrüchen beleuchtet werden. Kapitel 3 erläutert die methodische Vorgehensweise der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring und stellt das entwickelte Kategoriensystem vor.

Der empirische Kern der Arbeit findet sich in den Kapiteln 4 und 5, in denen die Fallbeispiele aus dem AAA- und AA-Sektor detailliert analysiert werden. In Kapitel 6 folgt die vergleichende Diskussion der Ergebnisse, in der die Kontraste zwischen ökonomischem Scheitern und kultureller Tragödie herausgearbeitet werden. Auf Basis dieser Erkenntnisse werden in Kapitel 7 praktische Handlungsempfehlungen für Game Producer formuliert, bevor die Arbeit in Kapitel 8 mit einem Fazit und einem Ausblick auf künftige Forschungsbedarfe schließt.

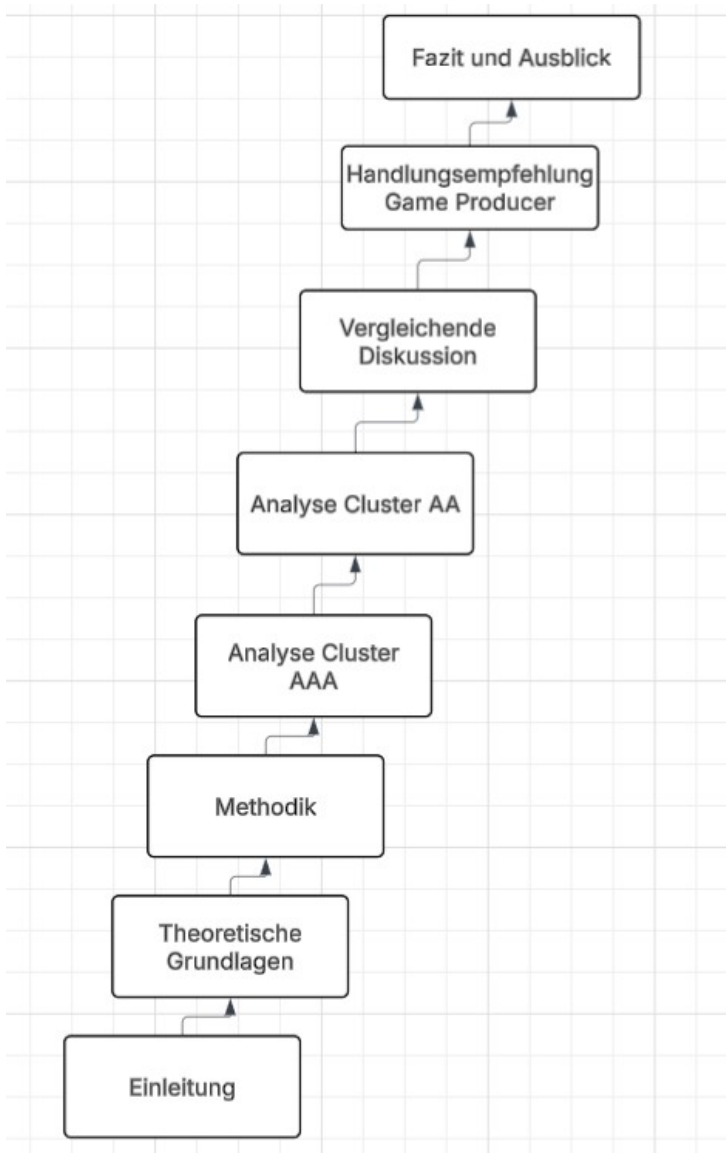


Abbildung 1: Aufbau der Arbeit

2. Theoretische Grundlagen

2.1. Definition und Abgrenzung: AAA vs. AA im aktuellen Marktkontext

Die Einteilung in der Videospielindustrie erfolgt traditionell nicht primär über das Genre, sondern über das investierte Budget, die Teamgröße und die damit verbundene Erwartung an die Marktreichweite. Es existiert zwar keine trennscharfe Definition in der Fachliteratur, doch lassen sich AAA- und AA-Produktionen anhand spezifischer ökonomischer Parameter und strategischer Ausrichtungen abgrenzen (Schreier, 2021).

2.1.1. AAA-Produktionen (Triple-A):

Die AAA-Produktionen repräsentieren die „Blockbuster“ der Industrie. Diese Titel zeichnen sich durch einen hohen Standard in technischer Qualität, massive Marketingbudgets und personelle Kapazitäten von 250 bis hin zu mehreren tausend Mitarbeitern aus (VSQUAD, 2024). Wie bereits dargelegt, erreichen die Kosten für ein solches Projekt (Entwicklungs- und Vermarktungskosten) heutzutage regelmäßig 200 Millionen USD oder mehr pro Titel (Ball, 2024). Diese Kapitalintensität sorgt für ein hohes wirtschaftliches Risiko. Um den Break-even-Point zu erreichen, müssen AAA-Spiele den Massenmarkt erschließen und Millionen Einheiten absetzen. Daraus folgt, dass Publisher verstärkt auf etablierte Marken (IPs), Fortsetzungen und bewährte Spielmechaniken setzen, um das finanzielle Risiko zu minimieren (Schreier, 2021).

2.1.2. AA-Produktionen (Double-A):

Im AA-Bereich sind Studios des sogenannten „mittleren Segments“ angesiedelt. Diese Unternehmen agieren in der Regel mit Budgets im niedrigen bis mittleren zweistelligen Millionenbereich. Durch geringere Budgets sind die Teams kompakter und haben eine Größe von etwa 50 bis 100 Mitarbeitern, was eine agilere Entwicklung mit Fokus auf kreative Nischen ermöglicht (VSQUAD, 2024). Ein wesentliches Merkmal von AA-Titeln ist, dass sie eine hohe Produktionsqualität aufweisen, jedoch nicht über die Marketingressourcen der AAA-Konkurrenz verfügen (GDC, 2024). Studios wie *Mimimi Games* oder *Piranha Bytes* sind beispielhaft für dieses Segment: Sie bedienen eine treue Kernzielgruppe mit spezifischem Gameplay Fokus, gerieten jedoch zunehmend unter Druck. Sie mussten den Erwartungen der Spieler hinsichtlich Ästhetik und Qualität gerecht werden, verfügen aber nicht über die finanziellen Ressourcen großer Publisher, um diese Standards risikofrei umzusetzen (VSQUAD, 2024).

Merkmal	AAA-Produktionen (Triple-A)	AA-Produktionen (Double-A)
Teamgröße	> 250 bis mehrere tausend Mitarbeiter	ca. 50 bis 100 Mitarbeiter
Budget (Entwicklung & Marketing)	> 200 Mio. USD (oft deutlich höher)	Niedriger bis mittlerer zweistelliger Mio.-Bereich
Zielgruppe	Globaler Massenmarkt	Treue Kernzielgruppe / Nische
Strategische Ausrichtung	Risikoaversität, Fokus auf IPs & Sequels	Kreative Agilität, Fokus auf Gameplay Innovationen
Wirtschaftliches Ziel	Erreichen des Break even durch Millionenverkäufe	Nachhaltige Profitabilität in der Marktnische
Herausforderung	Massive finanzielle Volatilität	Geringe „Sichtbarkeit“ im gesättigten Markt

Tabelle 1: Merkmale AAA- und AA-Produktionen

2.2. Krisenkommunikation und Framing-Theorie in den Medien

Um zu verstehen, wie das Scheitern von Videospielstudios in der Fachpresse verarbeitet wird, muss der Prozess der medialen Sinnstiftung betrachtet werden. In Krisensituationen, wie massiven Entlassungswellen oder Studioschließungen, agieren Medien nicht als rein neutrale Übermittler von Fakten, sondern ordnen diese in bestimmte Deutungszusammenhänge ein. Das theoretische Fundament hierfür liefert der **Framing-Ansatz nach Robert M. Entman**.

2.2.1. Definition des Framing Begriffs:

Framing bezeichnet laut Entman (1993) den Prozess, bei dem Kommunikatoren (in diesem Kontext Journalisten) einzelne Aspekte einer wahrgenommenen Realität auswählen und diese in einem Medientext derart hervorheben, dass eine bestimmte Problemdefinition oder Bewertung gefördert wird. Ein sogenannter **Frame (Rahmen)** legt fest, was als das Kernproblem einer Nachricht wahrgenommen wird und wer dafür verantwortlich zu machen ist. Entman identifiziert dabei vier zentrale Funktionen, die ein Frame erfüllen kann:

1. **Problemdefinition:** Was ist das eigentliche Problem (z. B. „Managementfehler“ vs. „Marktsättigung“)?
2. **Kausale Interpretation:** Wer oder was ist die Ursache für die Krise?
3. **Moralische Bewertung:** Wie ist das Geschehene zu beurteilen (z. B. „notwendiger wirtschaftlicher Schritt“ vs. „kultureller Verlust“)?

4. **Handlungsempfehlung:** Welche Lösungen werden vorgeschlagen oder wie sollte künftig auf ähnliche Krisen reagiert werden?

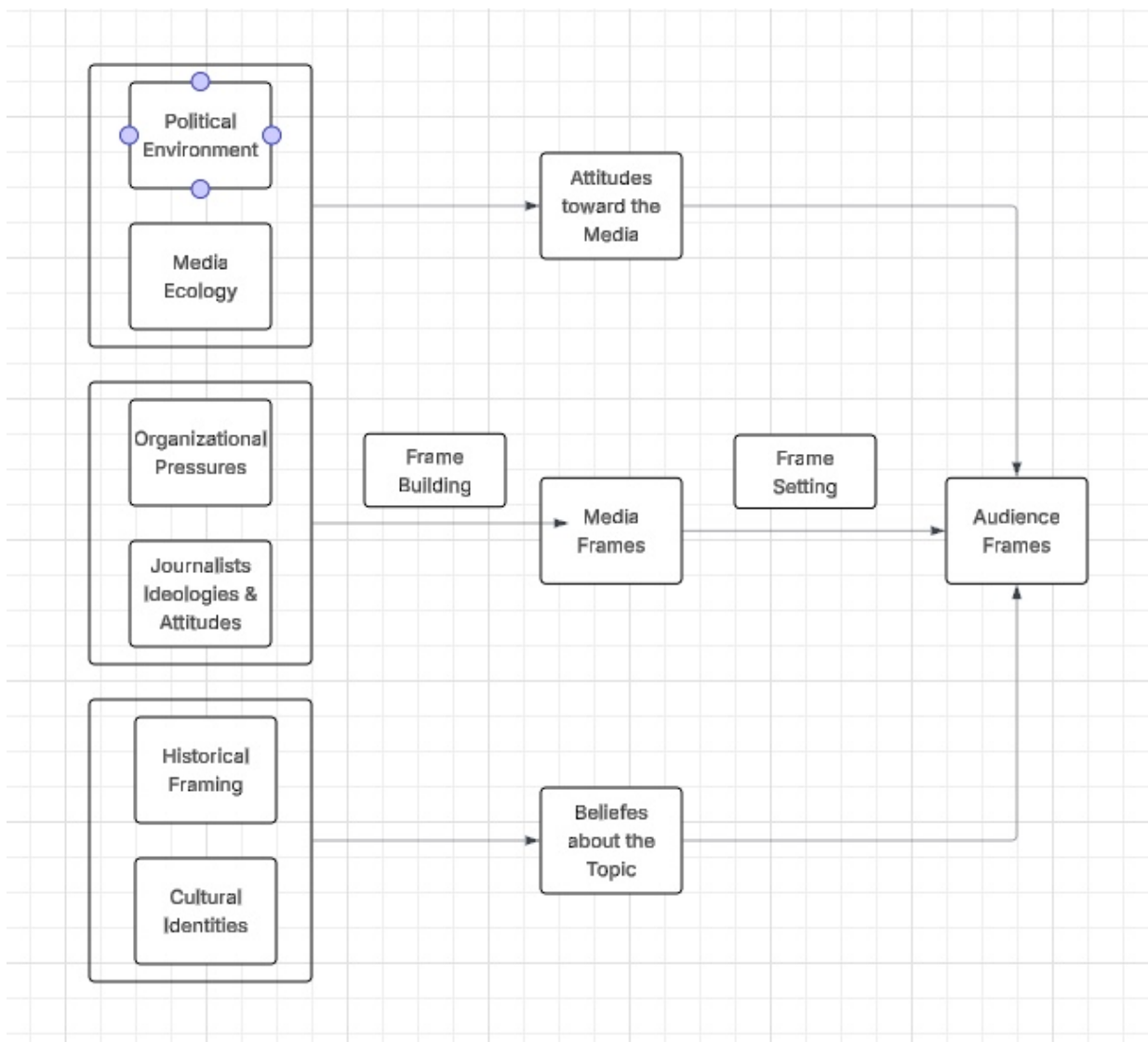


Abbildung 2: Entstehung medialer Frames

Framing ist dadurch ein zentraler Bestandteil der Medialen Berichterstattung. Durch das Anwenden wird dem Inhalt einer Nachricht eine spezifische Bedeutung zugeordnet. Für Medien bedeutet dies, dass sie durch gezieltes Einsetzen des Frames, also Hervorhebung oder Auslassung in ihren Berichten, die Öffentlichkeit beeinflussen und somit ihren Anteil zur Meinungsbildung leisten (Scheufele, 2003)

2.2.2. Framing in der Krisenkommunikation:

In der Krisenkommunikation der Videospielindustrie spielt Framing eine entscheidende Rolle, da die mediale Rahmung den „Reputationsschaden“ eines Unternehmens maßgeblich beeinflusst. Nach der Situational Crisis Communication Theory (SCCT) von Coombs (2007) versuchen Unternehmen in Krisen (wie Studioschließungen), durch gezieltes Umschreiben die Verantwortung von sich zu weisen oder die Krise als notwendig darzustellen.

Während die offizielle Kommunikation der Publisher oft ökonomische Fachwörter wie „Restrukturierung“ oder „Effizienzsteigerung“ nutzt, kann die Fachpresse diese Narrative übernehmen oder das Gegenteil zuschreiben. So könnte aus diesen Begriffen auch Managementfehler oder Verlust der Unternehmenskultur abgeleitet werden (Coombs, 2007). Die vorliegende Arbeit nutzt Entmans vier Funktionen als Analyseraster, um zu untersuchen, ob sich die Beschreibung in der Berichterstattung bei AAA-Studios signifikant von dem im AA-Sektor unterscheidet.

2.3. Die Ökonomie von Projektabbrüchen

Ein Projektabbruch in der Videospielindustrie ist selten das Resultat einzelner Ereignisse, sondern folgt meist einer rationalen ökonomischen Neubewertung unter veränderten Marktbedingungen (Nieborg, 2021). In dieser Branche sind lange Entwicklungszyklen normal. Spiele benötigen Jahre bis sie auf dem Entwicklungsstand sind vermarktet zu werden. Diese lange Entwicklungszeit muss vorab finanziert werden und dadurch entsteht ein Risikoinvestment. Deshalb stehen Publisher und Investoren regelmäßig vor der Entscheidung, ein Projekt fortzuführen oder es zur Schadensbegrenzung vorzeitig zu beenden.

2.3.1. Die Logik der Sunk Costs und Opportunitätskosten:

Ein zentrales ökonomisches Problem bei Projektabbrüchen sind die sogenannten Sunk Costs (versunkene Kosten). Dabei handelt es sich um bereits investiertes Kapital, das nicht wieder zurückgewonnen werden kann. Aus rein ökonomischer Sicht sollten diese Kosten bei der Entscheidung über den Fortlauf eines Projekts keine Rolle spielen. Dennoch wird in der Praxis ein Abbruch oft verzögert, um das bereits investierte Kapital nicht als „wertlos“ erscheinen zu lassen (Arkes & Blumer, 1985). Dem gegenüber stehen die Opportunitätskosten: Unternehmen müssen abwägen, ob die verbleibenden personellen und finanziellen Ressourcen nicht effizienter in ein neues Vorhaben mit höheren Erfolgsaussichten investiert werden sollten (Nieborg, 2021). Aufgrund

dieser beiden Kosten müssen Unternehmen immer wieder neu evaluieren, ob ein Projekt sinnvoll ist oder ob es zum Schutz abgebrochen werden soll.

2.3.2. Strukturelle Unterschiede im Abbruchverhalten:

Das Risiko und die Logik eines Abbruchs unterscheiden sich zwischen den Marktsegmenten signifikant:

- **Im AAA-Bereich:** Aufgrund der massiven Fixkosten und der Abhängigkeit von Börsenkursen werden Projekte oft gestoppt, sobald der prognostizierte Return of Investment (ROI) unter einen kritischen Wert fällt. Ein Titel, der den Break-even-Point voraussichtlich nicht erreicht, wird zugunsten der Bilanz eingestellt, noch bevor zusätzliche Marketingkosten entstehen (Ball, 2024). Hier fungiert der Abbruch als strategisches Instrument des Risikomanagements.
- **Im AA-Bereich:** Hier sind Projektabbrüche meist existenziell für die Unternehmen. Während große Major Publisher das Scheitern einzelner Projekte durch Querfinanzierungen verkraften können, führt das Ende eines einzigen Titels bei AA-Studios oft zum direkten Kollaps. Es ist kein finanzieller Puffer für Fehlentwicklungen vorhanden (Schreier, 2021). Der Abbruch ist hier meist keine strategische Wahl, sondern ein erzwungenes Ende der Unternehmenstätigkeit.

3. Methodik

3.1. Vorstellung der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring

Um die Forschungsfrage nach den unterschiedlichen Framing Strategien in der Berichterstattung über AAA- und AA-Studios zu beantworten, wird die qualitative Inhaltsanalyse nach Philipp Mayring angewendet. Diese Methode eignet sich für die vorliegende Arbeit, da sie systematische, regelgeleitete Untersuchungen von Textmaterial ermöglicht, um latente Sinnstrukturen und Themenkomplexe (Frames) herauszuarbeiten (Mayring, 2022).

3.1.1 Warum die qualitative Inhaltsanalyse:

Der Fokus dieser Arbeit liegt darauf, wie Unternehmen das „Scheitern“ von Studios „rahmen“ (framen). Eine reine quantitative Analyse (z.B. das Zählen von Wörtern wie „Entlassung“) würde einer wissenschaftlichen Bewertung dieses Themas nicht gerecht werden. Mit der qualitativen Inhaltsanalyse nach Mayring kann man die Berichterstattung in ihren jeweiligen Kontext interpretieren.

Mit der Analyse wird die Komplexität der medialen Sprache beibehalten, aber gleichzeitig durch ein systematisches Vorgehen sichergestellt, dass die Ergebnisse nachvollziehbar und wissenschaftlich fundiert sind (Mayring, 2022).

3.1.2. Die strukturierende Inhaltsanalyse als zentrale Technik:

Innerhalb des Mayring Modells wird die strukturierende Inhaltsanalyse als Analysetechnik gewählt. Ziel dieser Technik ist es, eine bestimmte Struktur aus dem Material herauszufiltern. In der vorliegenden Arbeit bildet das Framing Modell nach Entman (1993) diese Struktur. Die vier Framing Elemente (Problemdefinition, Kausalität, moralische Bewertung und Behandlungsempfehlung) werden als vorab festgelegte Analyseeinheiten genutzt, um das Textmaterial systematisch zu ordnen.

Der Prozess der Kategorienbildung:

Ein entscheidendes Merkmal der Methode ist die Arbeit mit Kategorien. Dabei wird zwischen zwei Wegen unterschieden:

1. Deduktive Kategorieanwendung: Hierbei werden die Kategorien aus der bestehenden Theorie abgeleitet. Für diese Arbeit bedeutet das, dass das Analyseraster bereits vor der Sichtung des Materials durch die Framing Theorie feststeht.

2. Induktive Kategorienbildung: Hierbei werden zusätzliche Kategorien direkt aus dem Textmaterial entwickelt, falls während der Analyse neue, unvorhergesehene Muster auftauchen (z. B. spezifische Metaphern der Spielebranche).

In dieser Untersuchung erfolgt primär eine deduktive Anwendung, um die Vergleichbarkeit zwischen dem AAA- und dem AA-Sektor zu gewährleisten. Das Material wird daraufhin geprüft, welche Ursachen (Kausalität) die Presse den Schließungen zuschreibt und welche moralischen Urteile (z. B. „Gier“ vs. „Marktzwang“) gefällt werden.

Die Durchführung orientiert sich an dem von Mayring entwickelten Ablaufmodell:

- Festlegung des Materials: Auswahl der Artikel (Korpusbildung) von führenden Fachmedien (z. B. GameStar, Kotaku, GamesIndustry.biz, usw.).
- Strukturierung des Materials: Zuordnung der Textpassagen zu den vier Framing Kategorien.
- Extraktion und Zusammenfassung: Herausfiltern der zentralen Aussagen pro Kategorie.
- Ergebnisinterpretation: Vergleich der Ergebnisse zwischen den Fallbeispielen, um Unterschiede in der medialen Rahmung von AAA- und AA-Krisen zu identifizieren.

3.2. Herleitung des Kategoriensystems (Codebuch)

Die Grundlage für die systematische Untersuchung des Textmaterials bildet ein deduktiv hergeleitetes Kategoriensystem, das als Codebuch fungiert. Dieses Analysetool dient dazu, die theoretischen Dimensionen des Framings nach Entman (1993) in messbare und klar definierte Analysemerkmale zu überführen (Operationalisierung). Um die spezifischen Eigenschaften der Videospielberichterstattung zu erfassen, wurden Entmans vier Framing Funktionen in drei spezialisierte Hauptkategorien (A, B und C) übersetzt.

3.2.1. Struktur und Dimensionen des Codebuchs:

Das Kategoriensystem ist so aufgebaut, dass es die ökonomischen, kulturellen und rhetorischen Ebenen der Krisenberichterstattung gleichermaßen abdeckt. Die folgende Tabelle verdeutlicht die Verknüpfung zwischen der Framing Theorie und dem in dieser Arbeit verwendeten Kategoriensystem:

Framing Funktion (nach Entman)	Entsprechende Kategorie im Codebuch	Analysefokus
Kausale Interpretation	Kategorie A: Ursachenzuschreibung	Identifikation der Verantwortlichen (Management, Markt, Konzernmutter oder Individuum).
Problemdefinition	Kategorie B: Spielwert Analyse	Festlegung des „Werts“ des Studios (Ökonomisches Asset vs. kulturelles Erbe).
Moralische Bewertung	Kategorie C: Tonalität & Typisierung	Rhetorische Einordnung der Krise (Sachliche Distanz, Empathie oder Spott).
Behandlungsempfehlung	Interpretativer Gesamtrahmen	Ableitung von Konsequenzen (wird in Kap. 5/6 analysiert und in Kap. 7 praxisnah aufbereitet).

Tabelle 2: Struktur Codebuch

Detaillierte Beschreibung der Hauptkategorien

- Kategorie A: Ursachenzuschreibung (Kausale Interpretation):** Diese Kategorie ermittelt, wem die Fachpresse die Schuld am Scheitern zuweist. Die Unterkategorien reichen von internen Fehlern des Studiomanagements (A1) über externe Markteffekte (A2) bis hin zu systemischen Entscheidungen von Konzernmüttern wie der Embracer Group (A3). Auch persönliche Gründe wie Burnout oder Work Life Balance (A4) werden hier erfasst.
- Kategorie B: Spielwert Analyse (Problemdefinition):** Hier wird analysiert, welcher „Verlust“ durch das Scheitern definiert wird. Während Studios und Spiele als rein ökonomisches „Asset“ oder „Millionengrab“ gerahmt werden können (B1), so könnten sie auch als „Pionierarbeit“ oder „kulturelle Identität“ (B3) verstanden werden können. Es wird aber auch begutachtet wie das qualitative Handwerk der Entwickler (B2) beschrieben wird, sowie die Emotionale Bindung zu ihrer Community und Fans (B4)
- Kategorie C: Tonalität und Typisierung (Moralische Bewertung):** Diese Dimension erfasst die emotionale Aufladung der Texte. Sie unterscheidet zwischen einer sachlich-distanzierten Berichterstattung (C1), einer emotional-solidarischen Haltung (C2) und kritischem Spott bei vermeintlich absehbarem Scheitern (C3). In extremen Fällen wird ein „Heroisierungs-Pathos“ (C4) verwendet, etwa wenn ein Studio als „Legende“ bezeichnet wird.

3.2.2. Kodierregeln und Reliabilität:

Zur Sicherung der wissenschaftlichen Gütekriterien wurde für jede Unterkategorie eine präzise Definition sowie Indikatoren in Form von Signalwörtern festgelegt (siehe detailliertes Codebuch im Anhang). Ein wesentliches Element der Analyse sind die Ankerbeispiele. So wird eine Textstelle beispielsweise nur dann als „A3 (Systemisch)“ kodiert, wenn explizit auf übergeordnete Restrukturierungsprogramme oder Konzernpolitiken verwiesen wird.

Dieses systematische Raster stellt sicher, dass die Berichterstattung über so unterschiedliche Fälle wie die Schließung von *Volition* (AAA) und das Ende von *Mimimi Games* (AA) nach identischen wissenschaftlichen Maßstäben verglichen werden kann. Die vierte Framing Funktion nach Entman, die Behandlungsempfehlung, wird dabei nicht als statische Code Kategorie geführt, sondern als Ergebnis der Gesamtanalyse betrachtet. Die daraus resultierenden strategischen Ableitungen für die Praxis werden gesondert in **Kapitel 7** als Handlungsempfehlungen für Game Producer aufbereitet.

3.3. Begründung der Fallauswahl (Cluster Bildung)

Um die Forschungsfrage fundiert zu beantworten, folgt die Auswahl der Fallbeispiele einer gezielten Clusterbildung. Dabei wurden die Marktsegmente (AA und AAA) gewählt, die repräsentativ für die ökonomische und moderne Spieleindustrie stehen. Die Auswahl folgt dem Prinzip der theoretischen Stichprobenbeziehung, wobei Fälle gewählt wurden, die ein hohes mediales Echo in der Fachpresse ausgelöst haben. Vor allem im deutschen Markt waren die Schließungen des Kultstudios Piranha Bytes und von Mimimi Games für die Medien berichtenswert. Auf der Seite der Gamestar (<https://www.gamestar.de/suche/?query=gothic>) wird selbst Jahre nach Ende der Piranha Bytes immer noch über Gothic und sein Erbe gesprochen. Das Remake lässt daraus schließen, dass die Spielerschaft und die Community eng an die Welt und somit auch an das Studio gebunden sind. Und die Presse hat es ihnen Jahre lang immer wieder vorgesetzt.

3.3.1. Die untersuchten Cluster:

Mit dieser bewussten Gegenüberstellung wird ein Maximalvergleich erstellt:

Während die AAA-Industrie mit ihren globalen Konzernstrukturen und massiven Kapitalinvestoren (Ball, 2024) auf der einen Seite steht, sind auf der anderen Seite die AA-Unternehmen die sich durch kreativere Visionen und eine engere Community Bindung auszeichnen (Schreier, 2021). Durch diese Hervorhebung können signifikante Unterschiede im medialen Framing, insbesondere

hinsichtlich der Ursachenzuschreibung und der moralischen Bewertung, systematisch herausgearbeitet werden.

1. Cluster AAA (Volition & Sega/Hyenas): Diese beiden Fälle repräsentieren bei den AAA-Spielen, Projekte im dreistelligen Millionenbereich. Die Schließung von *Volition* durch die *Embracer Group* und der Abbruch von *Hyenas* durch *Sega* illustrieren die ökonomische Logik der Schadensbegrenzung und der Sunk Costs in einem hochriskanten Marktumfeld.

2. Cluster AA (Piranha Bytes & Mimimi Games): Diese Fälle stehen exemplarisch für kleinere Studios mit einer guten handwerklichen Qualität, aber geringen finanziellen Puffer. Hier bietet die Berichterstattung reichhaltig Material zur Analyse von kulturellem Erbe und dem „menschlichen Faktor“ in der Krisenkommunikation (Schreier, 2021).

Der gewählte Untersuchungszeitraum (2023 – 2024) stellt dabei sicher, dass die Analyse vor dem Hintergrund der aktuellen, industrieweiten Konsolidierungswelle stattfindet. Dadurch unterstreicht die Relevanz der Ergebnisse die gegenwertige Krisenkommunikation.

3.3.2. Zusammensetzung des Materialkorpus:

Für die Analyse wurden gezielt Fachmedien herangezogen, die als „Leitmedien“ innerhalb der Branche fungieren (Nieborg, 2021). Der Korpus umfasst 20 Artikel, die eine Mischung aus deutschsprachiger und internationaler Berichterstattung darstellen. Für jeden der Fälle gibt es 5 Beispiele:

- **Deutschsprachige Leitmedien:** Zur Analyse des nationalen Diskurses wurden reichweitenstarke Magazine und Plattformen wie GameStar, GamesWirtschaft.de, Golem.de, 4P.de und OK COOL ausgewählt. Diese Medien decken das gesamte Spektrum von wirtschaftlicher Analyse bis hin zu emotionaler Reportage ab und sind mit die größten Vertreter ihrer Art im deutschsprachigen Raum.

- **Internationale Branche:** Um die globale Perspektive und die ökonomischen Rahmenbedingungen der Mutterkonzerne (Sega, Embracer) zu erfassen, wurden Artikel von Eurogamer (net/de), GamesIndustry.biz, IGN und Kotaku einbezogen.

- **Textgattung:** Der Korpus besteht aus einer Kombination von Nachrichtenmeldungen, investigativen Reports und Meinungsbeiträgen (Editorials). Dies ermöglicht es, sowohl die objektive Problemdefinition als auch die subjektive moralische Bewertung (Frames) der Journalisten gemäß der Methode nach Mayring (2022) zu untersuchen.

Zusammenfassend bietet dieser Materialkorporus eine fundierte Datenbasis, um die unterschiedlichen Framing Strategien der Fachpresse systematisch zu rekonstruieren. Durch die Einbeziehung sowohl ökonomisch-analytischer als auch emotional narrativer Texte lassen sich die theoretisch hergeleiteten Kategorien der Ursachenzuschreibung und Spielwert Analyse (siehe Kap. 3.2) vergleichend auf die Cluster AAA und AA anwenden. Damit ist der Korpus dazu geeignet, nicht nur die oberflächliche Berichterstattung abzubilden, sondern die tieferliegenden diskursiven Unterschiede in der medialen Bewertung von Studienschließungen und Projektabbrüchen offenzulegen.

4. Analyse Cluster AAA: Das Narrativ der Ineffizienz

Im AAA-Cluster zeigt die Analyse eine Berichterstattung, die primär von ökonomischer Logik und technokratischer Sprache dominiert wird. Das Scheitern wird hier nicht als kultureller Verlust, sondern als notwendige bilanzielle Korrektur gerahmt. Im Anhang sind die Tabellen mit den Beispielen sowie der Codierung für die einzelnen Fälle vorhanden.

4.1. Fallstudie: Hyenas (SEGA)

Die Analyse der Berichterstattung über den Abbruch von *Hyenas* verdeutlicht die Priorisierung wirtschaftlicher Logik gegenüber kulturellen Werten. Die quantitative Verteilung der Kategorien in diesem Fallbeispiel unterstreicht dieses Bild deutlich.

4.1.1. Dominanz des ökonomischen Framings (B1)

Die Kategorie B1 (Rein Ökonomisch) bildet mit der höchsten Anzahl von Nennungen (7) das Zentrum des medialen Diskurses. Leitmedien wie Gamesindustry.biz und IGN fokussieren sich fast ausschließlich auf den bilanziellen Schaden von ca. 95,7 Mio. USD.

- Das Spiel wird hier nicht als „Meisterstück“ oder „künstlerisches Erbe“ gerahmt, sondern als „bilanzieller Posten“ (Asset), der im Rahmen einer Portfolio Bereinigung gestrichen wird.
- Die Nennung exakter Verlustsummen entzieht dem Projekt jeglichen ideellen Wert und ordnet es einer rein finanzmathematischen Logik unter. Das Spiel ist nur ein Projekt, das sich rechnen muss und es hat keine Chance etwas in der Spieleindustrie zu verändern oder hervorstechen.

4.1.2. Duale Ursachenzuschreibung: Konzernzwang vs. Managementfehler (A3 & A1)

Spannend ist die identische Gewichtung der Kategorien A3 (Systemisch-Konzern) und A1 (Managementfehler). Dies deutet auf ein zweigeteiltes Schuld Narrativ hin:

- **Systemischer Fokus (A3):** Ein Teil der Berichterstattung rahmt das Ende als notwendige „strukturelle Reform“ der Konzernmutter SEGA, um die Effizienz in der Region Europa zu steigern. Hier wird die Verantwortung auf abstrakte Konzernstrategien geschoben. Das Projekt endet, weil es im Konzern nicht funktioniert.
- **Management-Fokus (A1):** Parallel dazu wird das Studiomanagement von *Creative Assembly* scharf kritisiert. Die Presse rahmt die Entwicklung als „kopflös“ und das Management als „am Steuer eingeschlafen“ ein. Das Projekt wird als strategischer Fehler gewertet, bei dem sich das

Studio außerhalb seiner Kernkompetenz (Strategie Spiele) bewegte. Es wird nur kritisiert was die Entwickler falsch gemacht haben und dass sie bei ihrer Kompetenz bleiben sollen, nicht aber das sie schon einige Spiele hinter sich haben und genau wissen was sie tun.

4.1.3. Sachliche Distanz als rhetorischer Rahmen (C1)

Flankiert werden diese Befunde durch eine hohe Dichte an C1-Codierungen (Sachlich-Distanz).

- Die Tonalität bleibt weitgehend analytisch und technokratisch. Statt über betroffene Menschen zu sprechen, wird die Reduzierung von „Fixkosten“ thematisiert. Das „Asset“ steht im Vordergrund und wird rein Objektiv bewertet.
- Diese distanzierte Rahmung verstärkt das Bild eines rein geschäftlichen Vorgangs, bei dem emotionale Aspekte (wie Trauer über das Projekt) faktisch keine Rolle spielen.

Kategorie	Hyenas (SEGA)
A1: Intern - Management/Studio	4
A2: Extern - Markt/Industrie	2
A3: Systemisch-Konzernmutter	4
A4: Individuell-Menschlich	0
B1: Rein Ökonomisch (Ware/Asset)	7
B2: Funktional-Technisch (Handwerk)	0
B3: Kulturell/Identitätsstiftend (Werk)	0
B4: Community-orientiert (Fokus Fans)	1
C1: Sachlich-Analytisch (Distanz)	3
C2: Emotional-Solidarisch (Empathie)	0
C3: Kritisch-Distanzierend (Spott/Häme)	2
C4: Heroisierend	0

Tabelle 3: Matrix Hyenas (SEGA)

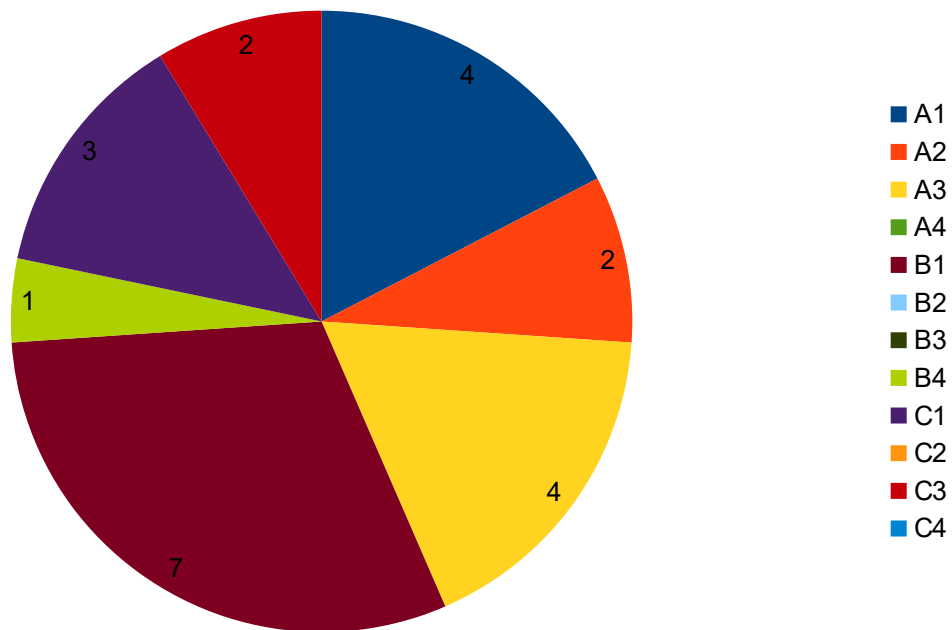


Abbildung 3: Hyenas Sega Matrix als Chart

4.2. Fallstudie: Saints Row (Volition)

Die Berichterstattung über die Schließung von *Volition* nach über 30 Jahren Studiogeschichte markiert einen Wendepunkt in der AAA-Analyse. Im Vergleich zu *Hyenas* verschiebt sich der Fokus hier noch stärker auf die Machtverhältnisse innerhalb globaler Konzernstrukturen.

4.2.1. Die Schließung als systemische Konsequenz (A3)

Die Kategorie A3 (Systemisch-Konzern) tritt bei *Volition* mit 7 Nennungen massiv in den Vordergrund. Die Fachpresse (u. a. Eurogamer.net, Golem.de) rahmt das Ende des Studios nicht als isoliertes Ereignis, sondern als direktes Resultat des gescheiterten 2 Milliarden Dollar Deals der Embracer Group.

- Das Studio wird hier als „Bauernopfer“ innerhalb eines großflächigen Restrukturierungs-Programms dargestellt.
- Die Ursache für das Aus wird fast ausschließlich extern im Fehlmanagement der Konzernmutter verortet, was die Autonomie des eigentlichen Entwicklerstudios im medialen Diskurs negiert. Der Mutterkonzern hat den Fehler begangen und trägt die Hauptschuld.

4.2.2. Ökonomische Abwicklung und Asset-Logik (B1)

Gleichen mit der systemischen Ursache steht die Kategorie B1 (Rein Ökonomisch) mit ebenfalls 7 Nennungen. Dies verdeutlicht, dass die Schließung rein unter dem Aspekt der „Portfolio Optimierung“ diskutiert wird.

- Die Berichte nutzen eine Sprache der betriebswirtschaftlichen Abwicklung: Es wird von „strategischen Umstrukturierungen“ und der „Stärkung der Marktposition“ von Embracer gesprochen, während der kreative Wert der Saints Row Reihe kaum noch Erwähnung findet.
- Das Studio wird in dieser Rahmung zu einer bloßen Kostenstelle, deren Schließung als notwendiger Schritt zur „Sanierung“ des Gesamtkonzerns legitimiert wird.

4.2.3. Narrative Fremdbestimmung:

Durch die identische Gewichtung von A3 und B1 entsteht ein Framing der **Fremdbestimmung**. Die Tonalität bleibt dabei, ähnlich wie bei *Hyenas*, überwiegend sachlich-analytisch (C1), da die ökonomische Logik des Konzerns die individuelle Studiogeschichte überlagert.

Kategorie	Saints Row (Volition)
A1: Intern - Management/Studio	3
A2: Extern - Markt/Industrie	1
A3: Systemisch-Konzernmutter	7
A4: Individuell-Menschlich	0
B1: Rein Ökonomisch (Ware/Asset)	7
B2: Funktional-Technisch (Handwerk)	2
B3: Kulturell/Identitätsstiftend (Werk)	2
B4: Community-orientiert (Fokus Fans)	0
C1: Sachlich-Analytisch (Distanz)	4
C2: Emotional-Solidarisch (Empathie)	0
C3: Kritisch-Distanzierend (Spott/Häme)	0
C4: Heroisierend	0

Tabelle 4: Matrix Saints Row (Volition)

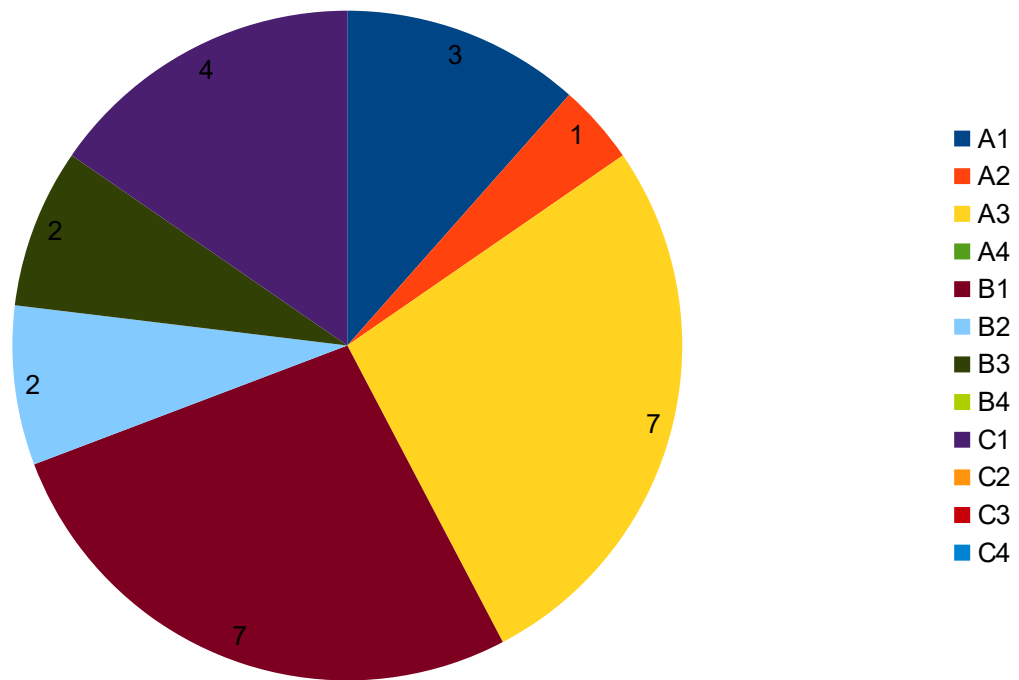


Abbildung 4: Saints Row Matrix als Chart

4.3. Synthese der AAA-Narrative (Dominanz ökonomischer Frames)

Die vergleichende Betrachtung der Fallstudien im AAA-Cluster verdeutlicht eine klare diskursive Linie: Das Scheitern von High Budget Projekten wird in der Fachpresse primär als unternehmerisches und systemisches Defizit gerahmt. Die Synthese der Ergebnisse lässt drei zentrale Charakteristika des AAA-Framings erkennen:

4.3.1. Vorrang der ökonomischen Logik (B1-Dominanz)

Wie die Auswertung zeigt, ist die Kategorie B1 (Rein Ökonomisch) mit jeweils sieben Nennungen in beiden Fällen die tragende Säule des Diskurses in den Medien. Das Spiel wird nicht mehr als Spiel wahrgenommen, sondern nur noch als Projekt bzw. Asset. Dadurch wird es von seinem kulturellen Wert entkoppelt und auf seine finanzielle Situation objektiviert. Im AAA-Bereich ist der „Investitionsschutz“ eine tragende Säule ihres Framings. Die Berichterstattung fungiert hier fast wie eine Wirtschaftsberichterstattung, bei der Renditeerwartungen und Verlustsummen die primären Relevanzkriterien darstellen.

4.3.2. Kausalität durch systemische Abhängigkeit (A3-Fokus)

Der nächste signifikante Befund der Analyse ist die hohe Dichte an A3-Codierungen (Systematisch-Konzern). In den beiden Fallstudien sind Ursachen für das Scheitern des Projekts nicht nur auf Entwicklerebene zu finden, sondern besonders auch auf Konzernebene.

- Bei *Hyenas* ist es die strategische Neuausrichtung von SEGA.
- Bei Volition ist es die Restrukturierung der Embracer Group.

In beiden Fällen sind die Entwickler weniger im Fokus sondern der Mutterkonzern. Dieser stellt das Geld bereit und wird somit auch als primärer Akteur dargestellt. Durch Umstrukturierungen wird das Geld nicht mehr in die Projekte gesetzt, sondern anderswo verwendet.

4.3.3. Technokratische Distanz statt emotionaler Einordnung (C1)

Die rhetorische Rahmung erfolgt im gesamten Cluster über eine sachlich-distanzierte Tonalität (C1). Die Abwesenheit von emotionaler Solidarität (C2) oder heroisierenden Elementen (C4) ist bezeichnend. Die Fachpresse nimmt hierbei eine beobachtende und analytische Rolle ein. Das Scheitern wird auf Begriffe wie „Fixkostenreduzierung“ und „Portfoliomanagement“ reduziert.

4.3.3. Fazit der Synthese:

Das AAA-Framing lässt sich als „Narrativ der Ineffizienz“ zusammenfassen. Das Ende eines Projekts oder Studios ist eine Notwendigkeit. Sollten Projekte nicht realisiert werden, wird darüber gesprochen, was das Unternehmen sieht und wie hoch die Kosten waren. Es wird in Zahlen gemessen und am Ende verschwindet das Studio hinter einer Bilanz seines Mutterkonzerns. Das Eigentliche Projekt oder die Arbeit, die investiert wurde, sind nicht von Relevanz und werden mit dem Ende des Projekts begraben.

5. Analyse Cluster AA: Das Narrativ des Verlusts

Im krassen Gegensatz zur technokratischen Distanz des AAA-Clusters ist die Berichterstattung im AA-Segment von einer hohen emotionalen Involviertheit und einer starken Wertschätzung der künstlerischen Einzigartigkeit geprägt. Das Scheitern wird hier nicht als Marktbereinigung, sondern als schmerzhafter Verlust für die (deutsche) Spielkultur gerahmt.

5.1. Fallstudie: Piranha Bytes

Die Analyse der Berichterstattung über das Ende von *Piranha Bytes* verdeutlicht ein Framing, das zwischen Nostalgie, kultureller Relevanz und einer fast persönlichen Betroffenheit schwankt.

5.1.1. Kulturelles Erbe und Identität (B3)

Mit 5 Nennungen in der Matrix nimmt die Kategorie B3 (Kulturell/Identitätsstiftend (Werk)) den zentralen Stellenwert ein. Die (deutsche) Fachpresse (z.B. Gamestar, Golem.de) hebt hierbei die zentrale und massive Rolle des Studios auf das Genre der Rollenspiele hervor.

- Das Studio gilt als Schöpfer des „Gothic Gefühls“. Dies ist eine Design Philosophie die einzigartig war. Eine raue und ruppige Welt, die aber liebenswert war und den eigenen „Ruhrpott Humor“ hat.
- Das Ende wird als Verlust einer „Identität“ für die deutsche Branche beschrieben. Das Spiel wird hier nicht als Asset (wie *Hyenas*), sondern als Kulturgut wahrgenommen, dessen Verschwinden eine unwiederbringliche Lücke hinterlässt. Gothic, das als Piranha Bytes erstes und auch wichtigstes Spiel galt wird hierbei für den deutschen Markt als eine Art Vorreiter gesehen. Es war etwas Besonderes und Schützenswertes.

5.1.2. Die Rolle der Legende: Heroisierung (C4)

Mit 4 Nennungen tritt die Kategorie C4 (Heroisierung) hervor. Im Gegensatz zum AAA-Cluster wird das Studio hier aktiv mythologisiert.

- Piranha Bytes wird als „unbeugsames“ Studio dargestellt, das trotz widriger Marktbedingungen jahrzehntelang an seiner Vision festhielt.
- Die Berichterstattung nutzt ein Narrativ der Unbeugsamkeit, dass die Entwickler in die Rolle von Helden einer vergangenen Ära rücken. Dies erzeugt eine emotionale Fallhöhe, die das Aus des Studios als den „Tod einer Legende“ rahmt.

5.1.3. Ursachenzuschreibung: Das System als Gegner (A3)

Die Analyse zeigt auch für die Kategorie C3 (Kritisch-Distanzierend (Spott/Häme)) einen Ausschlag. Mit 4 Nennungen sind das auch viele, nur hierbei fällt auf, dass es nicht um den Entwickler selbst geht, sondern immer um den Konzern.

- Ähnlich wie bei *Volition* wird die Embracer Group (bzw. THQ Nordic) als externer Akteur gerahmt, der das Schicksal des Studios besiegelt hat, erst durch die Erwerbung des deutschen Studios und später durch die Schließung durch THQ.

- Allerdings wird dies hier moralisch anders gewertet: Während es bei AAA eine „logische Konsequenz“ war, wird es bei Piranha Bytes oft als „Zerstörung eines Kulturguts durch Konzernpolitik“ gerahmt. Hier wird nicht berichtet, ob es gute Gründe von Seiten des Konzerns gibt die Entwickler zum Aufhören zu zwingen, sondern es wird nur der Verlust des Studios in den Vordergrund gestellt.

Zusammenfassend lässt sich das Framing von Piranha Bytes als „Untergang einer Institution“ bezeichnen. Die Berichterstattung betrauert nicht nur ein Unternehmen, sondern ein Symbol für deutsche Entwicklerkultur, wobei das Studio durch die Heroisierung (C4) moralisch über die wirtschaftlichen Realitäten des Mutterkonzerns gehoben wird. Dabei wird auch immer wieder verdrängt wie der Zustand der Piranha Bytes Spiele war, sie hatten immer wieder viele Technische Fehler (Bugs).

Kategorie	Piranha Bytes
A1: Intern - Management/Studio	0
A2: Extern - Markt/Industrie	0
A3: Systemisch-Konzernmutter	4
A4: Individuell-Menschlich	1
B1: Rein Ökonomisch (Ware/Asset)	3
B2: Funktional-Technisch (Handwerk)	2
B3: Kulturell/Identitätsstiftend (Werk)	5
B4: Community-orientiert (Fokus Fans)	1
C1: Sachlich-Analytisch (Distanz)	1
C2: Emotional-Solidarisch (Empathie)	2
C3: Kritisch-Distanzierend (Spott/Häme)	0
C4: Heroisierend	0

Tabelle 5: Matrix Piranha Bytes

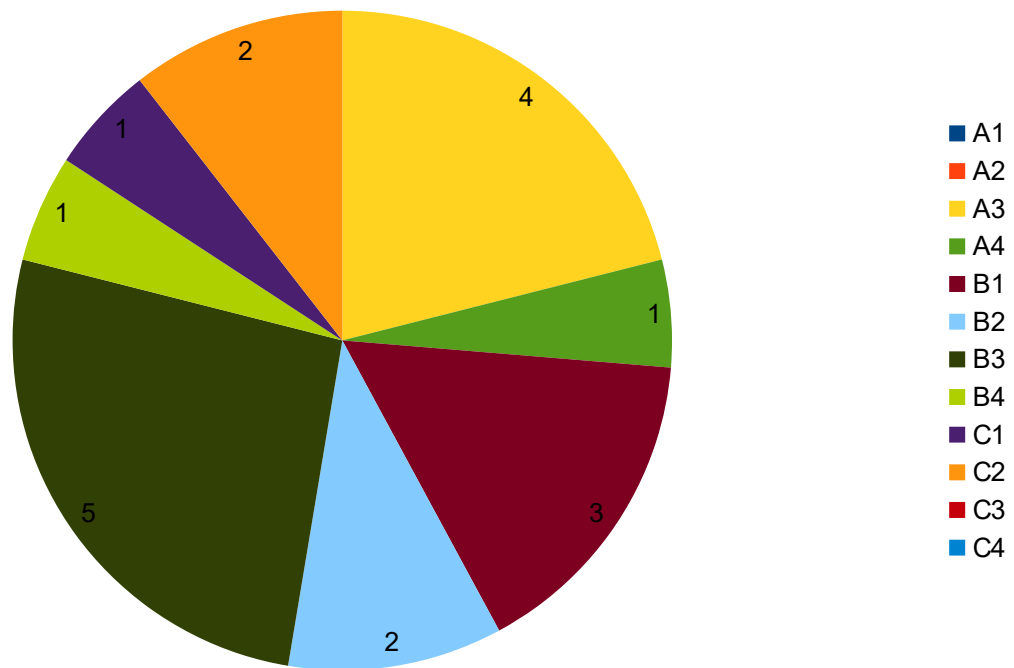


Abbildung 5: Piranha Bytes Matrix als Chart

5.2. Fallstudie Mimimi Games

Bei der Berichterstattung über die Schließung des Münchner Studios Mimimi Games wird ein Kontrast zum AAA-Cluster deutlich sichtbar. Während dort distanziert berichtet wird, ist das Framing bei diesem Beispiel viel emotionaler und wird von menschlichen Werten geprägt.

5.2.1. Ethische Validierung und die menschliche Komponente (A4)

Das dominierende Narrativ bei *Mimimi Games* wird über die Kategorie A4 (Individuell-Menschlich) definiert. Die Schließung wird durch die Presse (z.B. Gamestar, Eurogamer) als Selbstfürsorge aufgrund der eigenen Gesundheit angesehen und nicht als Resultat von wirtschaftlichen Unvermögen.

- Anstatt von „Ineffizienz“ zu sprechen, thematisieren die Journalisten die „extreme persönliche Belastung“ der Gründer. Der finanzielle Erfolg rückt in den Hintergrund, während das Mitgefühl der Medien stark die Berichterstattung prägt.
- Dieses Framing transformiert die Schließung von einem „Scheitern“ in eine „würdevolle Entscheidung“. Die Gesundheit des Teams ist hier wichtiger als wirtschaftlicher Erfolg des Studios.

5.2.2. Emotionale Solidarität und direkte Ansprache (C2)

In dieser Analyse ist die hohe Dichte an C2-Codierungen (Emotional-Solidarisch) besonders sichtbar. Es sticht nicht nur gegenüber den AAA-Analysen heraus, sondern auch gegenüber Pyranha Bytes.

- Medien nutzen eine Sprache der persönlichen Trauer (z. B. „Da ist [...] zum Heulen zumute“).
- Besonders auffällig ist die direkte Ansprache in Schlagzeilen wie „Ihr hinterlasst eine große Lücke“, dies suggeriert eine familiäre Beziehung zwischen dem Team und den Vertretern der medialen Berichterstattung. Das Studio wird nicht als Unternehmen gesehen, sondern als Teil der eigenen Identität und der Community. Damit fällt der Verlust noch schwerer.

5.2.3. Heroisierung und kulturelles Erbe (C4 & B3)

Trotz des Endes wird das Studio durch Kategorien wie C4 (Heroisierung) und B3 (Kulturell/Werk) als triumphaler Akteur gesehen.

- Das letzte Projekt (Shadow Gambit) wird als „Meisterstück“ bezeichnet, wobei das Ende des Studios als „Aufhören wenn es am schönsten ist“ umgedeutet wird.
- Das Studio wird als Pionier gerahmt, der ein „brach liegendes Genre [...] auf ein neues Niveau“ gehoben hat. Die Arbeit im deutschen AA-Sektor wird hier fast als patriotischer Dienst dargestellt, der eine staatliche Auszeichnung verdient hätte.

Zusammenfassend kann man sagen das Mimimi Games im medialen Diskurs als das „ethische Vorbild“ gesehen wird. Dies zeigt, dass es bei Berichten um dieses Studio nicht um das Finanzielle oder den Erfolg geht, die Entwickler werden für ihren Pioniergeist sowie ihre menschliche Integrität bewundert.

Kategorie	Mimimi Games
A1: Intern - Management/Studio	2
A2: Extern - Markt/Industrie	2
A3: Systemisch-Konzernmutter	0
A4: Individuell-Menschlich	4
B1: Rein Ökonomisch (Ware/Asset)	1
B2: Funktional-Technisch (Handwerk)	2
B3: Kulturell/Identitätsstiftend (Werk)	4
B4: Community-orientiert (Fokus Fans)	2
C1: Sachlich-Analytisch (Distanz)	0
C2: Emotional-Solidarisch (Empathie)	4
C3: Kritisch-Distanzierend (Spott/Häme)	0
C4: Heroisierend	5

Tabelle 6: Matrix Mimimi Games

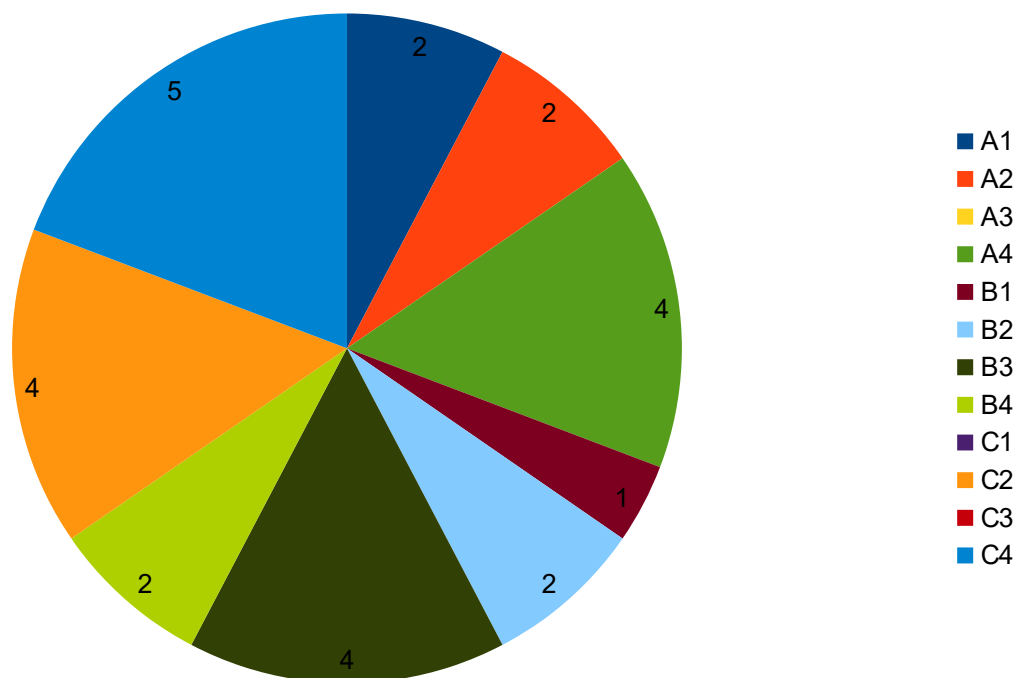


Abbildung 6: Mimimi Games Matrix als Chart

5.3. Synthese der AA-Narrative (Dominanz emotionaler/kultureller Frames)

Die Synthese der Fallstudien im AA-Cluster offenbart ein grundlegend anderes Framing Muster als im AAA-Segment. Während dort ökonomische Sachzwänge dominierten, wird das Ende von AA-Studios als **kultureller Identitätsverlust** und menschliches Ereignis gerahmt. Drei zentrale Merkmale prägen diese Synthese:

5.3.1. Verlust eines Kulturen Werkes (B3-Dominanz)

In beiden Fallstudien ist die Kategorie B3 (Kulturell/Werk) eine tragende Säule der Berichterstattung. In der Fachpresse werden diese Studios als Schöpfer von einzigartigen „Meisterwerken“ und als Kulturerben angesehen. Sie sind keine Massenware oder austauschbar. Der Fokus liegt auf dem Charakter ihrer Spiele, daraus folgt, dass die Schließung das Ende einer kreativen Ära ist. Ihr Ende hat schmerzhaft Lücken in die (nationale) Spielelandschaft gerissen. Erfolgszahlen oder gar Berichte darüber, dass die Studios sich finanziell nicht tragen konnten, werden hier nicht erwähnt.

5.3.2. Persönlich und Solidarisch (A4 & C2)

Ein weiterer signifikanter Befund zeigt, dass die Kategorien A4 (individuell-Menschlich) und C2 (Emotional-Solidarisch) auch stark ausgeprägt sind.

- Im AA-Cluster rücken die handelnden Personen und ihr Wohlergehen ins Zentrum der Berichterstattung. Sowohl bei Mimimi Games und bei Piranha Bytes werden Situationen der Entwickler gezeigt. Sie schließen aufgrund ihrer Gesundheit oder wollen es erst gar nicht. Die Berichte unterstützen sie dabei und bekundigen ihre Solidarität.
- Die Schließung wird entweder als heroischer Rückzug zum Schutz der Gesundheit (*Mimimi Games*) oder als tragischer Kampf einer unbeugsamen Gruppe gegen anonyme Konzernmächte (*Piranha Bytes*) dargestellt.
- Die Berichterstattung zeigt hier eine aktive Anteilnahme am Schicksal der Entwickler. Es wird eine Verbundenheit zwischen den Berichterstattern und den Entwicklern dargestellt. Dies stellt eine eher positive Darstellung dar.

5.3.3. Heroisch trotz ökonomischen Scheitern (C4)

Die Studios scheitern anhand ihres ökonomischen Misserfolgs. Es gab Management- und Verkaufsdebakel oder das Gerne war nicht profitabel. Trotzdem nutzt die Fachpresse verstärkt die C4-Codierung (Heroisierung/Pathos) um das Scheitern nicht als ein einfaches Ende darzustellen, sondern als eine Art Standhalten von Legenden.

- Das Scheitern wird in ein Narrativ des „würdevollen Endes“ oder der „Legendenbildung“ transformiert.

- Besonders im deutschen Kontext wird die Arbeit dieser Studios als mutiger Dienst an der Kultur gerahmt, der über rein marktliche Logiken hinausgeht.

5.3.4 Fazit der Synthese:

Das AA-Framing lässt sich als „Narrativ des Verlusts“ zusammenfassen. Sie sind keine seelenlosen Konzerne, die nur am Profit interessiert sind, sondern Studios mit „Seele“ und „Herzblut“. Ihr Ende wird nicht finanziell bewertet, obwohl sie scheiterten. Die Berichterstattung betrauert die Schließung dieser Studios. Sie waren menschlich sowie kulturelle Säulen der Industrie.

6. Vergleichende Diskussion

Der Vergleich der beiden Cluster verdeutlicht das es drastische Unterschiede in der Einordnung von Abbrüchen/Schließungen in der Spielejournalistik gibt. Für die unterschiedlichen Industrien werden fundamental verschiedene Bewertungskriterien genutzt, um eine Einordnung zu erzielen. Die in der Matrix (Kap. 4/5) sichtbaren quantitativen Unterschiede manifestieren sich in einer gegensätzlichen narrativen Struktur.

6.1. Kontrastierung: „Corporate Failure“ vs. „Tragödie“

Die Untersuchung zeigt eine scharfe Trennung in der moralischen Bewertung des Scheiterns. Während das AAA-Segment als „Corporate Failure“ gerahmt wird, erscheint das Aus im AA-Segment als kulturelle Tragödie.

6.1.1. Die Logik des Scheiterns (Corporate Failure im AAA-Sektor)

Im AAA-Bereich (Volition, Sega) wird das Ende als sachliche Konsequenz aus Ineffizienz und Marktanpassung beschrieben.

- **Objektivierung:** Nach der Matrix dominieren vor allem die Kategorien B1 (Ökonomie) und A3 (System). Das Studio wird nicht als Entwickler mit eigener Freiheit, sondern als Objekt von Konzernentscheidungen gesehen. In der Berichterstattung wird vor allem die finanzielle Lage geschildert. Es geht mehr um eine Insolvenzmeldung im Industriesektor, als um den Verlust eines Videospiels. Es wirkt kühl und datengetrieben. Die Zukunft der Markenrechte steht dazu im Vordergrund.

- **Versagen ohne Schmerz:** Das Ende des Projekts ist ein Fehler des Systems. Auf der Managementebene wurde sich verkalkuliert und nun muss der Konzern Konsequenzen ziehen, um diesen „Fehler“ zu korrigieren. Es ist auf einer rein sachlichen Ebene. Das zeigt vor allem das Begleiterscheinungen wie zum Beispiel der Stellenabbau als „Fixkostenreduzierung“ marginalisiert werden.

6.1.2. Die Tragödie und der daraus folgende Verlust (Tragödie im AA-Sektor)

Im AA-Sektor (Piranha Bytes, Mimimi) wird das Ende personalisiert und mythologisiert.

- **Subjektivierung:** Das zeigen die im Cluster 2 dominierenden Kategorien: B3 (Kultur), A4 (Menschlich) und C4 (Heroisierung). Die Studios werden als individuelles Subjekt dargestellt mit einem eigenen Charakter und Geschichte. Ihnen wird eine einzigartige Art nachgesagt. Sie sind in der Branche etwas Besonderes und stehen für etwas. Ihr Ende nimmt der Gemeinschaft einen Helden weg, der eine Lücke hinterlässt.

- **Tragödie:** Eine Tragödie zeichnet sich dadurch aus, dass ein wertvoller Akteur trotz (oder wegen) seiner edlen Absichten scheitert. Wenn Mimimi aus Gründen der Gesundheit schließt oder Piranha Bytes als „letztes seiner Art“ untergeht, rahmt die Presse dies als einen unwiederbringlichen Verlust für die Identität der Branche.

Kontrast in der Wahrnehmung der Verantwortung: Zwischen den beiden Clustern fällt auch auf, dass die Autonomie der Studios anders gesehen wird:

- Bei den AAA-“Corporate Failure“-Berichterstattung, sind die Studios nichts weiter als passive Opfer oder fehlerhafte Räder im Getriebe des großen Unternehmens (Fremdbestimmung)
- Bei der AA-“Tragödie“ wird den Entwicklern (besonders Mimimi Games) eine aktive und würdevolle Selbstbestimmung zugeschrieben. Sie haben die Entscheidungshoheit was gerade passiert bzw. passieren soll.

6.1.3. Fazit:

Die Fachpresse fungiert im AAA-Bereich als analytischer Beobachter, der das Scheitern rationalisiert. Im AA-Bereich hingegen übernimmt sie die Rolle eines Kulturwächters und Trauernden, der das Scheitern emotionalisiert und als Warnsignal für den Zustand der gesamten Branche interpretiert. Dies ist der entscheidende Unterschied wie die Fälle in den Medien dargestellt werden. Es zeigt, dass der Journalismus in den beiden Marktsegmenten unterschiedlich rangeht und eine Art Vorentscheidung schon getroffen hat.

6.2. Interpretation der Unterschiede

Die drastische Diskrepanz im Framing zwischen den Clustern lässt sich nicht allein durch die unterschiedlichen Schließungsgründe erklären. Es zeigt viel mehr, dass die Branche und die Fachpresse verschiedene tieferliegende Strukturen aufweisen, die vom Budget der Studios abhängen (AA oder AAA). Die Interpretation der Daten legt drei zentrale Erklärungsansätze nahe:

6.2.1. Strukturelle Distanz und Pr-Einfluss:

Die Dominanz ökonomischer Frames (B1/A3) im AAA-Sektor ist eine Konsequenz aus der institutionellen Distanz. Die Großen Publisher (Z.B. Sega oder Embracer) agieren über PR- und Marketingapparate, diese streuen ihre Infos vor allem über Pressemitteilungen und Quartalsberichte. Dieses wird hierbei von Journalisten zwangsläufig übernommen, sie sprechen in der gleichen technokratischen Sprache wie die Konzerne. Im Gegensatz dazu stehen die AA-Studios. Diese kommunizieren meistens greifbarer und persönlicher mit der Presse. Bei Piranha Bytes zum Beispiel haben früher oft die Entwickler selbst mit der Öffentlichkeit kommuniziert. Das emotionale Framing (C2/A4) ist somit auch eine Folge der Nähe der Journalisten zum Untersuchungsobjekt, die im anonymen AAA-Markt fehlt.

6.2.2. Kosten vs. Kultur

Der Erfolg von wird in den Clustern unterschiedlich definiert:

- Bei den AAA-Projekten ist Erfolg rein projektbasiert und wird finanziell definiert. Ein Abbruch wie bei Hyenas zum Beispiel wird rational gesehen. Die Entscheidung es zu beenden wird als „Sunk Cost“ gerahmt. Das Projekt ist zwar gescheitert, aber das System nicht und funktioniert genauso weiter.
- In der AA-Industrie werden die Studios eher als „Kulturelle Institution“ (B3) wahrgenommen. Erfolg wird nicht primär in Zahlen bewertet, sondern in der Beständigkeit der Marke sowie ihr Beitrag zur Identität der Branche definiert. Daher wird das Framing so aufgebaut, dass der Verlust dieser Studios eine Tragödie ist, nicht nur finanziell für die Personen und deren Verlust an Arbeit, sondern für die Vielfalt des Ökosystems der Branche. Diese verliert einen wichtigen Teil und ist nun geschwächt.

6.2.3. Rolle der Fachpresse

Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass die Medien je nach Cluster eine andere Rolle annehmen und das Gesehene anders bewerten.

- Im AAA-Bereich agieren sie als kritischer Wirtschaftsbeobachter. Ineffizienz und Managementfehler (A1) stehen im Vordergrund. Sie distanzieren sich und objektifizieren das Gesehene auf Zahlen. Das Produkt (Videospiel) steht nicht im Vordergrund, sondern nur ihr Versagen auf wirtschaftlicher Ebene.
- Gegenüber dem AA-Sektor wird eine Rolle des Beschützers und des Verständnisses aufgebaut. Sie stellen sich vor die „kleinen“ Entwickler als eine Art Anwalt. Sie bauen ein Framing der Solidarität auf und vertreten das Scheitern moralisch. Das Beispiel Piranha Bytes zeigt deutlich dass das Entwicklerstudio heroisiert wird (hohe Anzahl der C4-Codierungen). Der Untergang dieses Studios ist eine Tragödie und es wird versucht sie kulturell unsterblich zu machen.

6.2.4. Fazit

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass das Framing genutzt wird um die Komplexität der Situation zu reduzieren. Dieser Mechanismus baut für beide Cluster einfachere Strukturen auf. Das AAA-Geschäft ist unüberschaubarer und wird auf ökonomische Logik reduziert. Finanzen und Zahlen sind der einfache greifbare Punkt. Dagegen werden die AA-Studios als emotionaler Symbolträger dargestellt und durch ihre besondere Arbeit werden sie über die ganze Branche erhoben.

7. Handlungsempfehlung für Game Producer

Die vorliegende Analyse verdeutlicht, dass die Fachpresse mit einer unterschiedlichen Erwartungshaltung an Krisenberichterstattung herantritt. Bei AAA- oder AA-Produktionen werden unterschiedliche Maßstäbe angelegt und Punkte besonders hervorgehoben. Daraus lassen sich gezielte Strategien ableiten. Damit können Game Producer und andere Verantwortliche (Marketing/PR) Studioschließungen und Projektabbrüche besser moderieren.

7.1. Kommunikationsstrategien für unterschiedliche Marktsegmente

7.1.1. Strategie für das AAA-Segment:

Durch die Analyse von Saints row und Hyenas lässt sich Einiges herausfinden. Die Fachpresse neigt bei high budget Produktionen zu einer technokratischen und unterkühlten Berichterstattung (B1/C1). Um diesem Narrativ entgegenzuwirken, damit aus dem reinen „Corporate Failure“ auch ein Verlust für den Markt wird, sollten die Verantwortlichen folgende Ansätze verfolgen:

- **Personalisierung statt Kennzahlen:** Anstatt in Pressemitteilungen sich selbst zu objektivieren, indem sie primär von „strukturellen Reformen“ oder „Effizienzsteigerung“ sprechen, sollte die subjektive (menschliche) Ebene (A4) verstärkt in den Vordergrund gestellt werden. Ein Statement oder besser noch ein persönliches Interview der Studioleitung, das die Enttäuschung betont und das Ende des Projekts betrauert, kann zu einer Vermenschlichung führen. Damit würde man einen Kontrast zur starken Konzernlogik zeigen und die Personen hinter diesem Projekt besser verstehen.
- **Transparenz bei der Ursache:** In den AAA-Produktion werden oft Managementfehler (A1) vermutet. Es wäre daher von großem Vorteil, wenn proaktiv schon über die Gründe (z.B. Marktumfeld A2) seitens des Unternehmens berichtet wird. Das würde nicht nur spekulativer Häme (C3) vorbeugen, sondern man würde auch verstehen, was das Problem war. Die meisten Probleme sind vertretbar und lassen einen Entwickler weder schwach noch inkompetent wirken. Es würde vielmehr ausstrahlen, dass man sich seiner Probleme bewusst ist und daran arbeitet.
- **Legacy Management:** vor allem bei großen und etablierten Marken sollte das kulturelle Erbe (B3) betont werden. Dadurch kann verhindert werden, dass das Projekt nur als „Cash Cow“ oder „Geldgrab“ (B1) wahrgenommen wird. Dadurch könnte auch die emotionale Ebene zu der Presse/Öffentlichkeit gezeigt und gestärkt werden. Sie sehen dann nicht nur ein versagendes Projekt, sondern können auf die Verbindung zurückgreifen, die sie schon aufgebaut haben.

7.1.2. Strategien für das AA-Segment: „Authentisch und Werte Fokus“

Für das AA-Segment erwarten Medien und Communities ein hohes Maß an Identifikation (C2/B4). Mimimi Games und Piranha Bytes waren beides kleinere und authentischere Studios. Die Presse kannte diese und hat sie trotz ihrer Macken (Bugs, vor allem bei Piranha Bytes) in ihr „Herz“ geschlossen. Das zeigt die Authentizität hier das wichtigste Kapitel ist.

- **Kommunikation auf Basis von Werten:** Der Fall Mimimi Games zeigt beispielhaft, wie die Priorisierung von Werten (z.B. Gesundheit A4) das Narrativ des „Scheiterns“ komplett drehen kann. Nach der Fachpresse sind die Entwickler nicht „Untergegangen“, sondern haben sich bewusst dafür entschieden aufzuhören, um sich und ihre Mitarbeiter zu schützen. Für Game Producer heißt das sie sollten darauf achten, das „Warum schließen wir oder brechen wir ab“ vor das „Wir schließen oder brechen ab“ zu stellen. Es gilt der Presse/Öffentlichkeit gegenüber menschlich und nahbar zu wirken.

- **Community Fokus:** AA-Entwickler werden oft als „Helden“ der Branche (C4) gerahmt, sie setzen sich als kleiner Fisch im Ozean gegen die großen durch, darum ist eine ehrliche Kommunikation mit den Fans wichtig. Eine Art von Ansprache an die treue Kundschaft verhindert dass das Studio als „Opfer“ eines Konzerns (A3) gesehen wird. Ehrliche und Emotionale Worte stärken das Bild der Selbstbestimmung.

- **Aufbau einer Legende:** In einer Krisenkommunikation sollte noch einmal aktiv betont werden, welcher Wert und welches Vermächtnis bleibt (B3). Durch das Hervorheben von vergangenen Erfolgen und Projekten wird vom Studio selbst eine „Legende“ gerahmt. Wenn ein Erfolg vorhanden war schützt dies nicht nur die Entwickler und besänftigt die Öffentlichkeit, sondern man ruft auch für zukünftige Projekte nochmals die Erinnerung hoch und schützt diese somit.

8. Fazit und Ausblick

Die vorliegende Arbeit hat untersucht, wie Fachmedien das Scheitern und die Schließung von Studios in Abhängigkeit von deren Marktsegment rahmen. Durch die qualitative Inhaltsanalyse und die quantitative Auswertung können signifikante Unterschiede zwischen den Narrativen identifiziert werden. Die Berichterstattung über das sogenannte „Studiosterben“ wird maßgeblich von der Konzerngröße und dem Budget des Projektes beeinflusst.

Die Forschungsfrage, ob die Unternehmensgröße, die Marktpositionierung und das Budget das Framing der Fachmedien beeinflussen, kann eindeutig bejaht werden.

- **Im AAA-Cluster** dominieren vor allem ökonomische und systemische Kategorien (B1/A3). Das „Scheitern“ ist kein Fehler der Entwickler selbst, sondern wird als „Corporate Failure“ gerahmt. Es ist ein technokratischer Prozess, der das Entwicklerstudio nur als passives Objekt globaler Konzernstrategien beschreibt. Sie sind nicht selbstbestimmt. Die Berichterstattung konzentriert sich primär auf Zahlen. Was waren die verursachten Kosten? Wie können nun Kosten gespart werden? Daraus folgt eine Objektifizierung der Geschehnisse und ein Fokus auf den rein finanziellen Wert des Produkts. Die Berichterstattung bleibt distanziert und beobachtend. Dem Werk wird die Individualität genommen, es bleibt ein gescheitertes Projekt.

-**Im AA-Cluster** dagegen verschiebt sich das Narrativ hin zu einem kulturellen und menschlichen Bild (B3/A4/C4). Das Ende der beiden Studios Mimimi Games und Piranha Bytes war in der Fachpresse eine „kulturelle Tragödie“. In der öffentlichen Wahrnehmung wurden diese Entwickler als „Helden“ glorifiziert. Dies sorgte für Verständnis und einem Gefühl von Verlust bei der breiten Masse. Die letzten Bastionen sind gefallen, nicht freiwillig aber mit einem guten Grund (Gesundheit). Bei dieser Berichterstattung war die Presse subjektiv und emotional involvierter, da sie die Schließung auch mit einem Verlust von Identität und Handwerkskunst gleich setzen.

Durch diese Diskrepanz wird deutlich klar, dass der Spielejournalismus eine duale Rolle einnimmt und mit zweierlei Maß misst. Für die teuren AAA-Projekte ist fungiert er als kritischer Wirtschaftsbeobachter und für die kleineren AA-Produktionen ist er ein beschützender Kulturwächter.

8.1. Limitation der Arbeit:

Diese Analyse beschränkt sich auf vier prägnante Fallbeispiele aus dem Zeitraum 2023/2024. Das Ergebnis zeigt spezifische Muster auf, die darstellen, dass die Fachpresse anders framed wenn mehr Geld vorhanden ist. Pro Beispiel wurden stichpunktartig jeweils 5 Berichte hergenommen. Bei einer

größeren Analyse mit einem größeren Pool an Berichten könnte sich das Ergebnis ändern. Zukünftige Studien könnten untersuchen, ob diese Framing-Effekte auch in anderen Kulturräumen stattfinden oder wie es um reine Indie-Entwickler steht. Diese Arbeit beschränkte sich auf AA- und AAA-Produktionen mit einem Fokus auf den deutschen Markt (bei den AA-Entwicklungen) und nicht auf globale Fälle und deren Auswirkungen.

8.2.Ausblick:

Die Trends in der Spieleindustrie deuten darauf hin, dass die Konsolidierung durch große Konzerne (wie hier Embracer Group oder Sega, aber auch Sony und Microsoft) weiter zunehmen wird. Für die mediale Berichterstattung wird das eine Herausforderung. Wenn immer mehr Studios in größeren Konzernen untergehen, droht der Berichterstattung die schlussendliche „Entmenslichung“. Damit wären Videospiele keine Kultur mehr, sondern nur noch ein Produkt/Asset eines Unternehmens für die reine Gewinnmaximierung.

Gleichzeitig zeigen die Beispiele aus der AA-Branche, dass nicht nur Themen wie „Mental Health“ und nachhaltige Produktion wichtig sind, sondern auch die Community/Öffentlichkeit. Mimimi Games Entschluss aufzuhören, weil sie es gesundheitlich nicht mehr geschafft haben, wurde zwar als „Lücke“ wahrgenommen, aber man wünscht den Entwicklern auch alles Gute und zeigt ihnen das sie vermisst werden. Auch Piranha Bytes zeigt, dass sie nicht nur vermisst werden, sondern dass ihre Arbeit und „Legacy“ sogar fortgeführt wird. THQ nordic bringt nur kurz nach Schließung des Studios ein Remake ihres Spiels „Gothic“ auf den Markt. Obwohl also das Team die Pforten schließen musste, lebt ihr Vermächtnis immer noch weiter.

Letztendlich bleibt festzuhalten: Es gibt zwar momentan eine Diskrepanz in der Wiedergabe des Bildes von Studioschließungen und Abbrüchen zwischen AA- und AAA-Studios. Aber die Realität ist nicht nur eine Darstellung finanzieller Fakten, sondern die Geschichte eines Unterfangens, die maßgeblich davon abhängt wie viel „Seele“ oder auch Emotionen wir ihr zuschreiben.

Literaturverzeichnis

Fachliteratur und Berichte:

- **Arkes, H. R., & Blumer, C.** (1985). The psychology of sunk cost. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 35(1), 124–140.
- **Ball, M.** (2024). *The Tremendous Yet Troubled State of Gaming in 2024*. MatthewBall.co. [The Tremendous Yet Troubled State of Gaming in 2024 — MatthewBall.co](#)
- **Coombs, W. T.** (2007). Protecting Organization Reputations During a Crisis: The Development and Application of Situational Crisis Communication Theory. *Corporate Reputation Review*, 10(3), 163–176. <https://doi.org/10.1057/palgrave.crr.1550049>
- **Dealessandri, M.** (2023). *Embracer Group announces comprehensive restructuring program*. [Embracer announces restructuring program, studio closures expected | GamesIndustry.biz](#)
- **Entman, R. M.** (1993). Framing: Toward Clarification of a Fractured Paradigm. *Journal of Communication*, 43(4), 51–58. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1993.tb01304.x>
- **Gameswirtschaft** (2023). *Mimimi Games: Münchener Studio fährt den Betrieb herunter*. [Mimimi Games: Münchener Studio fährt den Betrieb herunter - GamesWirtschaft.de](#)
- **GDC.** (2024). *2024 State of the Game Industry Report*. Game Developers Conference. <https://gdconf.com/news/state-game-industry-2024-layoffs-generative-ai-and-top-engines>
- **Mayring, P.** (2022). *Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken* (13. Aufl.). Beltz.
- **Newzoo.** (2023). *Global Games Market Report 2023*. [Newzoo's review of 2023: An epic year of video game data](#)
- **Nieborg, D. B.** (2021). *Platform Economics and the Videogame Industry*.
- **Robinson, R. B.; Vornhagen, J. B.; Freeman, G.; Keogh, B.; Mandryk, R. L.; Sinclair, B.** (2024). The Impact of Mass Game Industry Layoffs on the CHI PLAY Community, *CHI-PLAY Companion 2024 - Companion Proceedings of the Annual Symposium on Computer-*

Human, Interaction in Play, Association for Computing Machinery, Inc, 475–477.
doi:10.1145/3665463.3678861

- **Scheufele, D. A.** (2003). Framing-effects approach: A theoretical and methodological critique. *Communications*. 28(4), 401 – 428.
- **Schreier, J.** (2021). *Press Reset: Ruin and Recovery in the Video Game Industry*. Grand Central Publishing.
- **Wessing, T.** (2023, 27. November). *(Still) playing on harder difficulty? Continued challenges but vast opportunities for the video games industry in 2024.* <https://www.taylorwessing.com/en/insights-and-events/insights/2023/11/play---still-playing-on-harder-difficulty>
- **videogamelayoffs.com.** (2024). *Video Game Layoffs 2023 & 2024.* [2026 - Game Industry Layoffs - Obsidian Publish](#)
- **VSQUAD.** (2024). *Indie vs AA vs AAA Games: A Complete Guide to Gaming Industry Tiers.* VSQUAD Studio. <https://vsquad.art/blog/indie-vs-aa-vs-aaa-games-a-complete-guide-to-gaming-industry-tiers>

Untersuchungskorpus:

- **Gameswirtschaft (2024).** *Piranha Bytes: „Schreibt uns noch nicht ab!“*. [Piranha Bytes: „Schreibt uns noch nicht ab!“ - GamesWirtschaft.de](#). Aufgerufen am 15.03.2026.
- **Gameswirtschaft (2024).** *Aus für Piranha Bytes: THQ Nordic schafft Fakten*. [Aus für Piranha Bytes: THQ Nordic schafft Fakten - GamesWirtschaft.de](#). Aufgerufen am 15.03.2026.
- **Gameswirtschaft (2023).** *Mimimi Games: Münchener Studio fährt den Betrieb herunter*. [Mimimi Games: Münchener Studio fährt den Betrieb herunter – GamesWirtschaft.de](#). Aufgerufen am 15.03.2026.
- **Halley, D. (2023).** *»Freiwillig sind wir nicht gegangen« - Ex-Piranha-Bytes sprechen über Studioschließung*. [»Freiwillig sind wir nicht gegangen« - Ex-Piranha-Bytes sprechen über Studioschließung](#). Aufgerufen am 15.03.2026.
- **Jakobs, B. (2023).** *Der beste, traurigste Abschied des Jahres: Shadow Gambit ist der perfekte Schlussstrich*. [Der beste, traurigste Abschied des Jahres: Shadow Gambit ist der perfekte Schlussstrich | Eurogamer.de](#). Aufgerufen am 15.03.2026.
- **Jakobs, B. (2023).** *RIP Mimimi Games: Ihr hinterlasst eine große Lücke und das stimmt mich traurig*. [RIP Mimimi Games: Ihr hinterlasst eine große Lücke und das stimmt mich traurig | Eurogamer.de](#). Aufgerufen am 15.03.2026.
- **Link, K. (2023).** *Saints Row: Entwicklerstudio Volition wegen Umstrukturierung von Embracer geschlossen*. [Saints Row: Entwicklerstudio Volition wegen Umstrukturierung von Embracer geschlossen – 4P.de](#). Aufgerufen am 15.03.2026.
- **Mckenzie, T. (2023).** *Saints Row Developer Volition Has Been Shut Down*. [Saints Row Developer Volition Has Been Shut Down](#). Aufgerufen am 15.03.2026.
- **Mcevoy, Sophie. (2023).** *Sega cancels Creative Assembly's Hyenas amid "structural reforms"*. [Sega cancels Creative Assembly's Hyenas amid "structural reforms" | GamesIndustry.biz](#). Aufgerufen am 15.03.2026.

- **Mcwhertor, M. (2023).** *Saints Row studio Volition shut down by Embracer.* [Saints Row studio Volition closed in Embracer restructuring](#). Aufgerufen am 15.03.2026.
- **OK COOL. (2023).** *"Wenn die es nicht schaffen, wer dann?!": Was bedeutet das Ende von Mimimi für die deutsche Spielebranche?.* ["Wenn die es nicht schaffen, wer dann?!": Was bedeutet das Ende von Mimimi für die deutsche Spielebranche? - OK COOL](#). Aufgerufen am 15.03.2026.
- **Phillips, T. (2023).** *Sega cancels Creative Assembly's Hyenas.* [Sega cancels Creative Assembly's Hyenas | Eurogamer.net](#). Aufgerufen am 15.03.2026.
- **Phillips, T. (2023).** *Total War developer Creative Assembly refocusing on strategy games after Hyenas failure.* [Total War developer Creative Assembly refocusing on strategy games after Hyenas failure | Eurogamer.net](#). Aufgerufen am 15.03.2026.
- **Steinlechner, P. (2023).** *Embracer Group: Saints-Row-Entwicklerstudio Volition wird geschlossen.* [Embracer Group: Saints-Row-Entwicklerstudio Volition wird geschlossen – Golem.de](#). Aufgerufen am 15.03.2026.
- **Steinlechner, P. (2024).** *Gothic: Kult-Entwicklerstudio Piranha Bytes endgültig geschlossen.* [Gothic: Kult-Entwicklerstudio Piranha Bytes endgültig geschlossen – Golem.de](#). Aufgerufen am 15.03.2026.
- **Uslenghi, F. (2023).** *Mimimi schließt: Trotz grandioser Spiele macht bald einer der besten deutschen Entwickler dicht.* [Mimimi schließt: Trotz grandioser Spiele macht bald einer der besten deutschen Entwickler dicht](#). Aufgerufen am 15.03.2026.
- **Wales, M. (2023).** *Saints Row studio Volition has been closed down "effective immediately".* [Saints Row studio Volition has been closed down "effective immediately" | Eurogamer.net](#). Aufgerufen am 15.03.2026.
- **Yin-Poole, W. (2023).** *Sega Cancels Creative Assembly's Hyenas.* [Sega Cancels Creative Assembly's Hyenas – IGN](#). Aufgerufen am 15.03.2026.

- **Zirkler, D. (2024).** *Schließung des Gothic-Studios: Das Ende von Piranha Bytes wird Realität.* [Schließung des Gothic-Studios: Das Ende von Piranha Bytes wird Realität.](#) Aufgerufen am 15.03.2026.
- **Zwiezen, Z. (2023).** *Report: Sega Just Canceled Its Most Expensive Game Ever.* [Report: Sega Just Canceled Its Most Expensive Game Ever – Kotaku.](#) Aufgerufen am 15.03.2026

Anhang

Codebuch:

Unterkategorie	Definition (Wann kodieren?)	Signalwörter / Indikatoren
A1: Intern Management/Studio	Die Schuld wird bei Entscheidungen der Führungsebene oder Fehlern im Team gesucht.	Missmanagement, Fehlplanung, Trend-Chasing, Budget überzogen, falsche Vision.
A2: Extern Markt/Industrie	Die Schuld wird auf Faktoren geschoben, die außerhalb der Kontrolle des Studios liegen.	Marktsättigung, Post-Pandemie-Effekt, Investoren Rückzug, Zinswende, schwieriges Umfeld.
A3: Systemisch/Konzernmutter	Speziell bei AAA/AA: Die Schuld liegt bei der "bösen" Muttergesellschaft (z.B. Embracer, SEGA).	Restrukturierungsprogramm, Portfolio Bereinigung, Sparmaßnahmen, Konzernpolitik.
A4: Individuell/Menschlich	Der Abbruch wird mit der persönlichen Situation der Beteiligten begründet.	Burnout, Gesundheit, Work Life Balance, persönliche Entscheidung, Leidenschaft verloren.
B1: Rein Ökonomisch (Ware/Asset)	Das Projekt wird als rein finanzieller Posten betrachtet. Erfolg wird nur in Zahlen gemessen.	Investition, Abschreibung, Millionen-Grab, ROI, Verkaufszahlen, Profitabilität, Risiko.
B2: Funktional/Technisch (Handwerk)	Es geht um die Qualität der Produktion, Mechaniken oder den „Output“ des Studios als Dienstleistung.	Expertise, Knowhow, technische Qualität, Genre Spezialisten, Engine, Fachkräfte.
B3: Kulturell/Identitätsstiftend (Werk)	Das Spiel wird als Kunstform oder Teil eines kulturellen Erbes gesehen. Der Verlust wiegt schwerer als Geld.	Erbe, Herzblut, Pionierarbeit, Videospielkultur, Meilenstein, Kultstatus, künstlerische Vision.
B4: Communityorientiert (Fokus auf Fans)	Der Wert wird über die emotionale Bindung der Spieler definiert.	Fankultur, Community, Herzensprojekt, treue Anhänger, Enttäuschung für die Fans.
C1: Sachlich/Analytisch (Distanz)	Der Text bleibt neutral, berichtet faktenbasiert und vermeidet Adjektive, die Gefühle ausdrücken.	berichtete, gab bekannt, wie verlautet, infolgedessen, wird abgewickelt.
C2: Emotional/Solidarisch (Empathie)	Der Journalist drückt Bedauern aus, nutzt "Wir"-Formen oder zeigt Mitleid mit den Betroffenen.	bitter, traurig, Schock, Herzschmerz, wir werden sie vermissen, tragisch.
C3: Kritisch/Distanzierend (Spott/Häme)	Die Tonalität ist ironisch, spöttisch oder zeigt eine „Habe ich es doch gewusst“ Attitüde.	absehbar, kläglich, scheitern, Millionengrab, das war wohl nichts, verdient.
C4: Heroisierend (Pathos)	Das Studio oder Projekt wird überhöht dargestellt, fast wie ein gefallener Held.	Legende, Ära geht zu Ende, unvergessen, Denkmal, Pionierleistung.

Tabelle 7: Codebuch

Analysetable:

Fundstelle (Quelle & Datum)	Cluster	Zitat (Kontextbeispiel)	Paraphrase (Inhalt kurz zusammengefasst)	Kategorie (aus deinem Exposé)	Interpretation / Framing
Mimimi schließt: Trotz grandioser Spiele macht bald einer der besten deutschen Entwickler dicht. Gamestar 29.08.2023 (Uslenghi, 2023)	AA	„Da ist nicht nur dem Logo des Studios zum Heulen zumute.“	Das Studioende wird als emotionaler Moment gerahmt, der über reine Business News hinausgeht.	C2 (Emotional- Solidarisch) / B4 (Community)	Die Redaktion identifiziert sich mit dem Schmerz der Fans; das Studio wird als Teil der eigenen Identität gesehen.
Mimimi schließt: Trotz grandioser Spiele macht bald einer der besten deutschen Entwickler dicht Gamestar 29.08.2023 (Uslenghi, 2023)	AA	„...dass man in finanzielle Nöte geraten wäre. Viel mehr ist davon die Rede, dass [...] Suche nach Finanzierungen zu einer extremen persönlichen Belastung führte.“	Die Schließung ist keine Insolvenz, sondern eine bewusste Entscheidung zum Schutz der Gründer.	A4 (Individuell- Menschlich)	Ursachen Framing: Das Ende wird als Akt der Selbstfürsorge („Wohlergehen priorisieren“) statt als wirtschaftliches Scheitern gerahmt.
Mimimi schließt: Trotz grandioser Spiele macht bald einer der besten deutschen Entwickler dicht Gamestar 29.08.2023 (Uslenghi, 2023)	AA	„...hob das Studio auf das weitest- gehend brach liegende Genre der Echtzeit- Taktik und damit auf ein neues Niveau.“	Mimimi wird als Pionier und Qualitätsgarant der deutschen Branche dargestellt.	B3 (Kulturell/Werk) / C4 (Heroisierung)	Wert Framing: Das Studio hinterlässt ein kulturelles Erbe; der Status als „bester deutscher Entwickler“ wird zementiert.
RIP Mimimi Games: Ihr hinterlasst eine große Lücke und das stimmt mich traurig - Das Ende einer Stealth-Ära. 29.08.2023 Eurogamer (Jakobs, 2023)	AA	„RIP Mimimi Games: Ihr hinterlasst eine große Lücke und das stimmt mich traurig“	Der Tod des Studios wird wie ein persönlicher Trauerfall gerahmt.	C2 (Emotional- Solidarisch) / B4 (Community)	Personalisierung: Die Headline nutzt die direkte Ansprache („Ihr“), was eine tiefe Verbundenheit zwischen Journalismus und Studio suggeriert.
RIP Mimimi Games: Ihr hinterlasst eine große Lücke und das stimmt mich traurig - Das Ende einer Stealth-Ära. 29.08.2023	AA	„Nach 15 Jahren hat Mimimi mit diesem Spiel wahrlich sein Meisterstück abgeliefert. [...] man soll aufhören, wenn	Die Schließung wird als logischer, fast künstlerischer Abschluss einer erfolgreichen Ära dargestellt.	B3 (Kulturell/Werk) / C4 (Heroisierung)	Vollendungs- Narrativ: Das Scheitern wird in einen Triumph umgedeutet („Meisterstück“). Der ökonomische

Eurogamer (Jakobs, 2023)		es am schönsten ist.“			Aspekt tritt hinter das ästhetische Erbe zurück.
RIP Mimimi Games: Ihr hinterlasst eine große Lücke und das stimmt mich traurig - Das Ende einer Stealth-Ära. 29.08.2023 Eurogamer (Jakobs, 2023)	AA	„Man sollte immer zuerst an seine Gesundheit denken.“	Der Schutz der Gesundheit wird als oberste Priorität und legitimer Grund für das Ende gewertet.	A4 (Individuell-Menschlich)	Ethische Validierung: Der Autor legitimiert den Studioabbruch als moralisch. Die menschliche Komponente sticht die ökonomische Fortführungspflicht aus.
Mimimi Games: Münchener Studio fährt den Betrieb herunter 29.08.2023 Gameswirtschaft (Gameswirtschaft, 2023)	AA	„Exakt 2.025.942 € hat der Bund bereits im Dezember 2020 in das Strategiespiel investiert“	Es wird explizit auf die staatliche Fördersumme und die finanzielle Dimension eingegangen.	B1 (Rein Ökonomisch)	Faktizität: GamesWirtschaft rahmt das Studio als Wirtschaftssubjekt. Der Erfolg wird hier auch an der korrekten Verwendung von Fördergeldern gemessen.
Mimimi Games: Münchener Studio fährt den Betrieb herunter 29.08.2023 Gameswirtschaft (Gameswirtschaft, 2023)	AA	„In der Branche galt Mimimi als Vorzeigestudio [...] Fertigstellung erfolgte innerhalb des Zeitplans“	Mimimi wird als professionelles, verlässliches Unternehmen dargestellt, das seine Ziele erreicht.	B2 (Funktional/Handwerk)	Professionalitäts-Framing: Das Aus wird nicht als Chaos, sondern als „kontrolliertes Herunterfahren“ eines Vorzeigebetriebs dargestellt.
Mimimi Games: Münchener Studio fährt den Betrieb herunter 29.08.2023 Gameswirtschaft (Gameswirtschaft, 2023)	AA	„Die Unternehmer räumen ein, dass die Entwicklungskosten stärker gestiegen seien als die potenziell erreichbaren Einkünfte [...] hohem Risiko.“	Die wirtschaftliche Schieflage des Genres wird als Mitgrund für die Entscheidung genannt.	A2 (Extern-Markt) / A1 (Intern-Management)	Risiko Diskurs: Hier wird die Entscheidung der Gründer als rationale, unternehmerische Konsequenz aus einem schwierigen Marktumfeld legitimiert.
„Wenn die es nicht schaffen, wer dann?!“: Was	AA	„Wenn ausgerechnet so ein Studio nicht	Das Scheitern des "Vorzeigestudios" wird als Symptom	A2 (Extern-Markt) / C2 (Emotional)	Symptom Framing: Mimimi wird als

bedeutet das Ende von Mimimi für die deutsche Spielebranche? OKCOOL 15.09.2023 (OKCOOL, 2023)		mehr kann [...], dann weiß man: Es ist echt schwer geworden.“	für eine allgemeine Branchenkrise gedeutet.		der "Kanarienvogel im Bergwerk" dargestellt. Wenn der Beste scheitert, stellt das das gesamte System in Frage.
„Wenn die es nicht schaffen, wer dann?!“: Was bedeutet das Ende von Mimimi für die deutsche Spielebranche? OKCOOL 15.09.2023 (OKCOOL, 2023)	AA	„Es hat etwas Würdevolles sagen zu können ‚Hiermit ist die Geschichte beendet.‘“	Die Schließung wird im Gegensatz zu Insolvenzen als souveräner, ehrenhafter Akt der Gründer gerahmt.	A4 (Individuell-Menschlich) / C4 (Heroisierung)	Würde Diskurs: Das Ende wird nicht als Scheitern, sondern als bewusste, fast "ritterliche" Entscheidung für die Gesundheit dargestellt.
„Wenn die es nicht schaffen, wer dann?!“: Was bedeutet das Ende von Mimimi für die deutsche Spielebranche? OKCOOL 15.09.2023 (OKCOOL, 2023)	AA	„Jedes Team [...], das sich in Deutschland traut, Spiele zu entwickeln, sollte eigentlich [...] mit dem Bundesverdienstkreuz ausgezeichnet werden.“	Die Spieleentwicklung in Deutschland wird als heroischer Kampf gegen widrige Umstände dargestellt.	B3 (Kulturell) / C4 (Pathos)	Heroisierung des Standorts: Die Arbeit im AA-Bereich wird als mutiger, kultureller Dienst an der Gesellschaft gerahmt, der über das Wirtschaftliche hinausgeht.
Der beste, traurigste Abschied des Jahres: Shadow Gambit ist der perfekte Schlussstrich - Traurig aber verständlich 20.12.2023 Eurogamer (Jakobs, 2023)	AA	„...geht ein Stück Menschlichkeit und ein Stück dieses familiären Gefühls [...] in dieser nahezu komplett auf Profit ausgerichteten Branche verloren.“	Das Studio wird als Gegenentwurf zur profitorientierten Spielindustrie (AAA) dargestellt.	B3 (Kulturell/Identität) / C2 (Emotional)	Antithese zum Kapitalismus: Mimimi wird als moralischer Leuchtturm gerahmt. Das Studioende wird zum Verlust von Werten wie „Menschlichkeit“ und „Familie“ erklärt.
Der beste, traurigste Abschied des Jahres: Shadow Gambit ist der perfekte Schlussstrich - Traurig aber verständlich 20.12.2023 Eurogamer (Jakobs, 2023)	AA	„Hier verließ man sich nicht auf Branchentrends, man machte das, was man perfektioniert hatte - auch, wenn das vielleicht kein Millionenpublikum anspricht.“	Das Studio wird für seine Treue zum Genre und seine Unabhängigkeit von Trends gelobt.	B2 (Handwerk) / C4 (Heroisierung)	Integritäts-Framing: Erfolg wird hier nicht über Verkaufszahlen (Millionenpublikum) definiert, sondern über handwerkliche Perfektion und künstlerische Standhaftigkeit.

Der beste, traurigste Abschied des Jahres: Shadow Gambit ist der perfekte Schlusstrich – Traurig, aber verständlich 20.12.2023 Eurogamer (Jakobs, 2023)	AA	„Eine [Branche], in der nicht jedes Studio so frei wie Mimimi selbst bestimmen kann, wann Schluss ist.“	Die Schließung wird als Akt der Freiheit und Selbstbestimmung interpretiert.	A4 (Individuell) / A1 (Intern)	Autonomie-Diskurs: Die Schließung wird nicht als Scheitern, sondern als Luxus der Selbstbestimmung gerahmt – ein Privileg, das AAA-Studios (unter Konzernzwang) nicht haben.
Sega cancels Creative Assembly's Hyenas - UPDATE: Layoffs expected. Eurogamer 28.09.2023 (Phillips, 2023)	AAA	„Sega announced it had cancelled Hyenas in a financial update. It blamed the decision on 'lower profitability of the European region'“	Die Absage des Spiels erfolgt über einen Finanzbericht und wird rein ökonomisch mit mangelnder Profitabilität begründet.	A3 (Systemisch-Konzern) / B1 (Rein Ökonomisch)	Businesslogik: Die Schließung bzw. Absage wird als rein strategische Entscheidung eines Konzerns gerahmt. Das Spiel ist hier ein „Posten“ in einem Finanzbericht.
Sega cancels Creative Assembly's Hyenas - UPDATE: Layoffs expected. Eurogamer 28.09.2023 (Phillips, 2023)	AAA	„...which had caused it to review its project portfolio.“	Das Spiel wird als Teil eines „Projekt-Portfolios“ betrachtet, das bei Bedarf bereinigt wird.	B1 (Ökonomisch-Asset)	Asset Framing: Hyenas wird nicht als kulturelles Werk (wie Shadow Gambit) gesehen, sondern als austauschbares Produkt in einer Liste.
Sega cancels Creative Assembly's Hyenas - UPDATE: Layoffs expected. Eurogamer 28.09.2023 (Phillips, 2023)	AAA	„Sega top brass raised eyebrows by publicly branding Hyenas' development as 'challenging'.“	Die Konzernführung distanzierte sich bereits vorab öffentlich von dem Projekt.	A1 (Management-Fehler) / C1 (Sachlich-Distanz)	Distanzierung: Der Journalist nutzt Zitate der Führungsebene, um ein Bild des Scheiterns zu zeichnen. Das Management übernimmt hier die Deutungshoheit über die „Schwierigkeiten“.
Total War developer Creative Assembly refocusing on strategy games	AAA	„...Hyenas project had been an attempt to accelerate the studio's growth - even though the	Das Projekt wird als (gescheitertes) Experiment zur Wachstumsbeschleunigung in einem fremden	A1 (Management-Studio) / B1 (Ökonomisch)	Wachstums-Diskurs: Das Spiel wird nicht als kreatives Werk, sondern als strategisches

after Hyenas failure - Sega says studio "good at offline games in the RTS genre". Eurogamer 29.03.2023 (Phillips, 2023)		game's genre lay outside the developer's usual area of expertise.“	Genre beschrieben.		Werkzeug zur Expansion gerahmt. Das Scheitern wird als Abweichung von der Kernkompetenz gewertet.
Total War developer Creative Assembly refocusing on strategy games after Hyenas failure - Sega says studio "good at offline games in the RTS genre". Eurogamer 29.03.2023 (Phillips, 2023)	AAA	„...the favorable winds of the early Covid-19 period [...] led us to adopt a strategy of accelerating more...“	Die Konzernleitung macht die Sonder-situation der Pandemie für die (rückblickend falsche) Strategie verantwortlich.	A2 (Extern-Markt) / A3 (Systemisch-Konzern)	Marktkorrektur-Framing: Das Ende des Projekts wird als notwendige Korrektur einer „Überhitzung“ während der Pandemie dargestellt. Die Verantwortung wird auf abstrakte Marktdynamiken geschoben.
Total War developer Creative Assembly refocusing on strategy games after Hyenas failure - Sega says studio "good at offline games in the RTS genre". Eurogamer 29.03.2023 (Phillips, 2023)	AAA	„...Hyenas developers [...] claimed [it] suffered from a lack of direction, and was a 'metaphorical turd'.“	Entwickler äußern sich anonym und äußerst abfällig über die Qualität und Führung des Projekts.	C3 (Kritisch-Distanzierend) / A1 (Management)	Häme/Desaster-Framing: Im krassen Gegensatz zu Mimimis „Meisterstück“ wird dieses AAA-Projekt als qualitatives Desaster („turd“) gerahmt. Die Tonalität ist hier zynisch statt traurig.
Sega Cancels Creative Assembly's Hyena - As well as other in-development games. IGN 28.09.2023 (Yin-Poole, 2023)	AAA	„...will implement a write-down of work-in-progress for titles under development.“	Die Einstellung des Spiels wird technisch als „Abschreibung von unfertigen Erzeugnissen“ (Write down) bezeichnet.	B1 (Rein Ökonomisch)	Objektivierung: Das Spiel wird hier nicht als kreatives Werk, sondern als bilanzieller Posten (Asset) gerahmt, der nun bereinigt wird.
Sega Cancels Creative Assembly's Hyena - As well as other in-development games. IGN 28.09.2023 (Yin-Poole, 2023)	AAA	„...implemented 'structural reforms aimed at increasing efficiency', and reviewed in-development games.“	Die Schließung/Absage wird als Teil einer Effizienzsteigerung und „Strukturreform“ des Mutterkonzerns dargestellt.	A3 (Systemisch-Konzern)	Konzernlogik: Die Ursache liegt in der übergeordneten Konzern-strategie. Es wird als notwendiger, fast mechanischer Prozess zur

					„Heilung“ der Bilanz gerahmt.
Sega Cancels Creative Assembly's Hyena – As well as other in-development games. IGN 28.09.2023 (Yin-Poole, 2023)	AAA	„...reduce the fixed expenses [...] reduce fixed expenses [...] reduction of various fixed expenses...“	Mitarbeiter und Studiokosten werden wiederholt unter dem Begriff „Fixkosten“ (fixed expenses) zusammengefasst.	C1 (Sachlich-Analytisch) / B1 (Ökonomisch)	Entmenschlichung: Im krassen Gegensatz zu Mimimi (wo von „Menschen“ und „Familien“ die Rede war) spricht IGN/Sega hier von der Reduzierung von „Fixkosten“. Das Framing ist rein technokratisch.
Sega cancels Creative Assembly's Hyenas amid "structural reforms" - Update: Studio has confirmed job losses may occur and a redundancy consultation process has begun. Gamesindustry 28.03.2023 (Mcevoy, 2023)	AAA	„Sega expects to record losses of approximately ¥14.3 billion (\$95.7 million) [...] implement a write-down of work in progress...“	Die Spielabsage wird direkt mit konkreten Millionenverlusten und einer bilanziellen Abschreibung verknüpft.	B1 (Rein Ökonomisch)	Finanzmathematisches Framing: Das Spiel wird primär als finanzieller Verlustfaktor dargestellt. Die Nennung der exakten Summe entzieht dem Projekt jeglichen "kulturellen" Wert.
Sega cancels Creative Assembly's Hyenas amid "structural reforms" - Update: Studio has confirmed job losses may occur and a redundancy consultation process has begun. Gamesindustry 28.03.2023 (Mcevoy, 2023)	AAA	„...citing a 'rapidly changing business environment' [...] decline in 'stay at home demand' and ongoing economic downturn...“	Die Ursache wird auf globale makroökonomische Trends und das Ende des Pandemie-Booms geschoben.	A2 (Extern-Markt)	Abstraktion der Verantwortung: Durch die Berufung auf Inflation und Post-COVID-Effekte wird die Entscheidung als alternativlose Reaktion auf äußere Mächte dargestellt.
Sega cancels Creative Assembly's Hyenas amid "structural reforms" - Update: Studio has confirmed job losses may occur	AAA	„We have always aimed to operate as a 'people first' studio; that is foundational to our values and culture.“	Das Studio versucht trotz der Entlassungswelle, sein Image als mitarbeiterfreundlicher Arbeitgeber zu wahren.	B4 (Community/Kultur) / C1 (Sachlich)	Corporate Werte Diskurs: Hier prallt die Realität (Entlassungen) auf das Selbstbild (People First). Der Journalist gibt diese PR-

and a redundancy consultation process has begun. Gamesindustry 28.03.2023 (Mcevoy, 2023)					Phrasen jedoch eher distanziert wieder.
Report: Sega Just Canceled Its Most Expensive Game Ever - According to some devs who worked on Hyenas , the game was a pricey mess behind the scenes. Kotaku 04.10.2023 (Zwiezen, 2023)	AAA	„Sega Just Canceled Its Most Expensive Game Ever [...] the game was a pricey mess behind the scenes“	Das Spiel wird primär über seine extrem hohen Kosten und das interne Chaos definiert.	B1 (Rein Ökonomisch) / C3 (Kritisch-Spöttisch)	Investitions-Desaster: Das Spiel wird nicht als Kulturwert, sondern als „Geldgrab“ gerahmt. Das Wort „Mess“ entzieht dem Projekt jegliche handwerkliche Würde.
Report: Sega Just Canceled Its Most Expensive Game Ever - According to some devs who worked on Hyenas , the game was a pricey mess behind the scenes. Kotaku 04.10.2023 (Zwiezen, 2023)	AAA	„...including a 'total lack of direction' and leadership that was 'asleep at the wheel.'“	Die Schuld wird direkt dem Management zugeschrieben, das planlos und verantwortungslos gehandelt habe.	A1 (Management-Studio)	Versagens-Narrativ: Im Gegensatz zu Mimimi (wo das Management „zum Schutz der Leute“ handelte), wird hier das Management als inkompetent („am Steuer eingeschlafen“) dargestellt.
Report: Sega Just Canceled Its Most Expensive Game Ever - According to some devs who worked on Hyenas , the game was a pricey mess behind the scenes. Kotaku 04.10.2023 (Zwiezen, 2023)	AAA	„There were people from Sega Japan more or less permanently at the UK office [...] This has never happened.“	Die Kontrolle durch den Mutterkonzern wird als ungewöhnliches Misstrauensvotum und Zeichen des Scheiterns gedeutet.	A3 (Systemisch-Konzern)	Kontrollverlust-Framing: Das Studio verliert seine Autonomie. Die Schließung erscheint hier als „Hinrichtung“ eines gescheiterten Projekts durch die Konzernmutter.
Piranha Bytes: „Schreibt uns noch nicht ab!“ Gameswirtschaft 22.01.2024 (Gameswirtschaft, 2024)	AA	„Dafür schlägt seit jeher unser Herz. [...] Unterzeichnet ist das Dokument mit ‚Eure Piranhas‘“	Das Studio nutzt eine sehr persönliche, emotionale Sprache, um die Bindung zu den Fans zu halten.	B4 (Community) / C2 (Emotional)	Identitäts Framing: Trotz drohender Schließung inszeniert sich das Studio als eingeschworene Gemeinschaft („Eure Piranhas“), was den AA-

					typischen „Herzblut“ Diskurs bedient.
Piranha Bytes: „Schreibt uns noch nicht ab!“ Gameswirtschaft 22.01.2024 (Gameswirtschaft, 2024)	AA	„THQ Nordic gehört wiederum zum schwedischen Games Konzern Embracer Group, der [...] ein umfangreiches Restrukturierungsprogramm verfolgt“	Die Krise wird in den Kontext eines globalen Konzernsparprogramms gestellt.	A3 (Systemisch-Konzern)	Opfer Narrativ: Hier wird das AA-Studio zum Spielball einer AAA-Konzernstrategie. Die Ursache wird nicht bei der Qualität der Spiele, sondern bei der Konzernmutter verortet.
Piranha Bytes: „Schreibt uns noch nicht ab!“ Gameswirtschaft 22.01.2024 (Gameswirtschaft, 2024)	AA	„...könnte auf mehrere Millionen Euro an bereits bewilligten Subventionen zugreifen [...] Zuschuss in Höhe von 3,2 Mio. €“	Der wirtschaftliche Wert des Studios wird stark über staatliche Fördergelder definiert.	B1 (Ökonomisch) / B2 (Funktional)	Standort Diskurs: PB wird als schützenswertes Wirtschaftsgut für den deutschen Standort gerahmt. Der Fokus auf Fördergelder verleiht der „Rettung“ eine politische Relevanz.
Aus für Piranha Bytes: THQ Nordic schafft Fakten. Gameswirtschaft 28.11.2024 (Gameswirtschaft, 2024)	AA	„...dass der Wiener Publisher das Kapitel Piranha Bytes beendet hat – und zwar endgültig. [...] THQ Nordic bleibt weiter eisern bei ‚Kein Kommentar‘.“	Das Ende wird als einseitiger Akt des Publishers beschrieben, der jegliche Kommunikation verweigert.	A3 (Systemisch-Konzern) / C1 (Sachlich)	Ohnmachts-Framing: Das Studio wird als passives Opfer einer Konzernentscheidung dargestellt. Das „eiserne Schweigen“ des Publishers verstärkt das Bild einer kalten Abwicklung.
Aus für Piranha Bytes: THQ Nordic schafft Fakten. Gameswirtschaft 28.11.2024 (Gameswirtschaft, 2024)	AA	„...dass Piranha Bytes ab 1997 mit Rollenspiel Serien [...] deutsche Computerspiele-Geschichte geschrieben hat.“	Das Aus wird durch den Verweis auf die historische Bedeutung des Studios als nationaler Verlust gerahmt.	B3 (Kulturell/Werk) / C4 (Heroisierung)	Nostalgie Diskurs: Das Studio wird zum Teil des „nationalen Erbes“ erhoben. Das Ende ist damit nicht nur eine Firmenschließung, sondern das Ende

					einer Ära für die deutsche Spielkultur.
Aus für Piranha Bytes: THQ Nordic schafft Fakten. Gameswirtschaft 28.11.2024 (Gameswirtschaft, 2024)	AA	„Wird ein Spiel unterwegs eingestellt, fließt kein Geld mehr. [...] Was passiert nun mit den Förder-Millionen?“	Ein großer Teil des Berichts widmet sich dem Verbleib der staatlichen Subventionen.	B1 (Rein Ökonomisch)	Bürokratisches Framing: Der „Tod“ des Studios wird hier über das Verschwinden aus Datenbanken und das Versiegen von Fördergeldern definiert. Das kulturelle Aus wird messbar gemacht.
Schließung des Gothic-Studios: Das Ende von Piranha Bytes wird Realität - Piranha Bytes, das Studio hinter Gothic und Elex, scheint endgültig geschlossen. Gamestar 29.11.2024 (Zirkler, 2024)	AA	„Piranha Bytes war lange Zeit ein Aushängeschild für deutsche Spieleentwickler [...] Meilenstein [...] rauen Kanten“	Das Studio wird als nationales Symbol mit einzigartigem Charakter („raue Kanten“) gewürdigt.	B3 (Kulturell/Werk) / C4 (Heroisierung)	Kulturerbe-Framing: Das Studio wird als Identitätsstifter für die deutsche Branche gerahmt. Die „rauen Kanten“ werden als liebenswertes Qualitätsmerkmal (AA Charme) verklärt.
Schließung des Gothic-Studios: Das Ende von Piranha Bytes wird Realität - Piranha Bytes, das Studio hinter Gothic und Elex, scheint endgültig geschlossen. Gamestar 29.11.2024 (Zirkler, 2024)	AA	„Doch nach der Übernahme durch THQ Nordic im Jahr 2019 folgte kein zweites Kapitel der Erfolgsgeschichte“	Die Übernahme durch den Konzern wird als Wendepunkt markiert, nach dem der Erfolg ausblieb.	A3 (Systemisch-Konzern)	Konzern Kritik (implizit): Es wird ein kausaler Zusammenhang zwischen der Einverleibung in einen Großkonzern und dem Ende der „Erfolgsgeschichte“ suggeriert.
Schließung des Gothic-Studios: Das Ende von Piranha Bytes wird Realität - Piranha Bytes, das Studio hinter Gothic und Elex, scheint endgültig geschlossen.	AA	„Das Ende der ikonischen Serien ist also nicht zwingend besiegelt, auch wenn Piranha Bytes selbst nicht mehr daran beteiligt sein wird.“	Es wird getrennt zwischen der Marke (die weiterlebt) und dem Studio (das stirbt).	B1 (Ökonomisch) / B2 (Funktional)	Entkopplung von Werk und Schöpfer: Das Framing zeigt die AAA-Logik, in der IP (Intellectual Property) wichtiger ist als das ursprüng-

Gamestar 29.11.2024 (Zirkler, 2024)					liche Team.
Kult-Entwicklerstudio Piranha Bytes endgültig geschlossen. Golem 29.11.2024 (Steinlechner, 2024)	AA	„Kult-Entwicklerstudio Piranha Bytes endgültig geschlossen“	Das Studio wird direkt in der Headline über seinen "Kult-Status" definiert.	B3 (Kulturell) / C4 (Heroisierung)	Nostalgie Framing: Der Begriff "Kult" hebt das Studio aus der Masse der gewöhnlichen Firmen heraus und rahmt die Schließung als kulturellen Verlust.
Kult-Entwicklerstudio Piranha Bytes endgültig geschlossen. Golem 29.11.2024 (Steinlechner, 2024)	AA	„...natürlich im Ruhrgebiet, das ja auch in ihren Rollenspielen präsent ist.“	Die regionale Verwurzelung (Ruhrpott) wird als wesentlicher Teil der Studio Identität hervorgehoben.	B3 (Kulturell/Identität)	Lokalkolorit-Diskurs: AA-Studios werden oft über ihre Heimatnähe definiert. Dies schafft eine menschliche Greifbarkeit, die bei globalen AAA-Strukturen fehlt.
Kult-Entwicklerstudio Piranha Bytes endgültig geschlossen. Golem 29.11.2024 (Steinlechner, 2024)	AA	„...statt epischen Games etwas 'kompaktere' Games entstehen“	Das neue Projekt der Gründer wird als bewusste Abkehr von riskanten Großprojekten beschrieben.	A4 (Individuell) / B2 (Handwerk)	Downsizing-Narrativ: Das Scheitern des alten Studios führt zur Rückbesinnung auf kleinere, kontrollierbare Strukturen. Dies wird als logische, fast reinigende Konsequenz dargestellt.
»Freiwillig sind wir nicht gegangen« - Ex-Piranha-Bytes sprechen über Studioschließung. Gamestar 15.07.2024 (Halley, 2024)	AA	„»Freiwillig sind wir nicht gegangen« Ex-Piranha Bytes sprechen über Studioschließung“	Die Schließung wird explizit als fremdbestimmter Akt und nicht als freie Entscheidung der Macher dargestellt.	A3 (Systemisch-Konzern)	Fremdbestimmung- Framing: Im krassen Gegensatz zu Mimimi (selbstbestimmt) wird PB hier als Opfer des "Konzern-Kahlschlags" gerahmt. Die Autonomie des AA-Studios wurde durch die

					AAA-Mutter (Embracer) zerstört.
»Freiwillig sind wir nicht gegangen« - Ex-Piranha-Bytes sprechen über Studioschließung. Gamestar 15.07.2024 (Halley, 2024)	AA	„...hohe emotionale Last, die das Ende der Firma nach über 20 Jahren mit sich bringt. [...] Eine Legende stirbt.“	Das Studioende wird als tragischer Verlust einer kulturellen Institution gerahmt.	C2 (Emotional) / C4 (Heroisierung)	Tragik Diskurs: Die Verwendung des Wortes „Legende“ hebt das Studio über eine rein wirtschaftliche Einheit hinaus. Das Ende wird pathologisiert und als emotionales Trauma für die Branche gewertet.
»Freiwillig sind wir nicht gegangen« - Ex-Piranha-Bytes sprechen über Studioschließung. Gamestar 15.07.2024 (Halley, 2024)	AA	„...will Pithead Studio den eigenen Stärken samt Ruhrpott Charme die Treue halten.“	Trotz des institutionellen Endes wird die kreative Identität als unzerstörbar gerahmt.	B3 (Kulturell/Identität)	Kontinuitäts-Framing: Der „Geist“ des AA-Studios (Ruhrpott-Charme) wird vom physischen Studio (PB) entkoppelt. Das Framing suggeriert, dass wahre AA-Qualität personengebunden und nicht konzerngebunden ist.
Saints Row studio Volition has been closed down "effective immediately" - As part of Embracer Group "restructuring". Eurogamer 31.08.2023 (Wales, 2023)	AAA	„...closed down 'effective immediately' as part of parent company Embracer Group's previously announced 'restructuring' programme.“	Das Studio wird im Rahmen eines übergeordneten Konzernprogramms mit sofortiger Wirkung liquidiert.	A3 (Systemisch-Konzern)	Exekutions-Framing: Die Schließung wird als mechanischer Teil einer Konzernreform gerahmt. Das „Sofort“ unterstreicht die Fremdbestimmung und Machtlosigkeit des Studios.
Saints Row studio Volition has been closed down "effective immediately" - As part of Embracer Group	AAA	„...follows a disappointing critical and commercial reception for 2022's Volition developed Saints	Das Scheitern des letzten Spiels wird als direkter Auslöser für die Schließung angeführt.	A1 (Management-Studio) / B1 (Rein Ökonomisch)	Leistungsdiskurs: Im Gegensatz zu den AA-Fällen wird hier die Qualität des Produkts direkt mit dem

"restructuring". Eurogamer 31.08.2023 (Wales, 2023)		Row reboot...“			Überleben des Studios verknüpft. Wer im AAA-Bereich nicht liefert (ROI), wird geschlossen.
Saints Row studio Volition has been closed down "effective immediately" - As part of Embracer Group "restructuring". Eurogamer 31.08.2023 (Wales, 2023)	AAA	„Embracer has also previously revealed plans to focus on and 'exploit' its Lord of the Rings [...] licenses [...] to improve its video games business.“	Der Konzern wendet sich lukrativeren Marken zu; das Studio wird für größere Lizenzen "geopfert".	B1 (Rein Ökonomisch) / A3 (Systemisch-Konzern)	Utilitarismus-Framing: Das Studio wird als austauschbare Ressource gerahmt. Bestehende Marken (IP) werden höher gewichtet als die Existenz des Entwicklerteams.
Saints Row Developer Volition Has Been Shut Down. 80LV 01.09.2023 (Mckenzie, 2023)	AAA	„...resulted in a significant 7% overnight drop in Embracer's stock price.“	Das Scheitern des Spiels wird direkt mit dem Börsenwert des Mutterkonzerns verknüpft.	B1 (Rein Ökonomisch)	Börsen Framing: Das Schicksal des Studios wird an den Aktienkurs gekoppelt. Das Spiel ist hier kein Kulturgut, sondern ein Performance-Indikator für Aktionäre.
Saints Row Developer Volition Has Been Shut Down. 80LV 01.09.2023 (Mckenzie, 2023)	AAA	„...encompassed several game delays and the cancellation of a potential \$2 billion partnership...“	Die Schließung wird als Folge eines geplatzten Milliarden Deals mit externen Investoren (Savvy Games Group) erklärt.	A3 (Systemisch-Konzern)	Geopolitisches/ Makro Framing: Das Studio wird zum Kollateralschaden einer gescheiterten globalen Finanzstrategie. Die Ursache liegt weit außerhalb der Einflussosphäre der Entwickler.
Saints Row Developer Volition Has Been Shut Down. 80LV 01.09.2023 (Mckenzie, 2023)	AAA	„...revealed that Saints Row reboot had a very low ROI after all, urging Embracer to [...] 'optimize investments'.“	Die Schließung wird als „Optimierungstechnik“ für Investitionen bezeichnet.	B1 (Ökonomisch) / C1 (Sachlich-Analytisch)	Technokratisches Framing: Das Ende von 340 Arbeitsplätzen wird in die Sprache der betriebswirtschaftlichen Optimierung übersetzt. Es ist eine rein

					rationale "Bereinigung".
Saints-Row-Entwicklerstudio Volition wird geschlossen. Golem 01.09.2023 (Steinlechner, 2023)	AAA	„Es dürfte so gut wie unmöglich sein, dort einen neuen Arbeitgeber aus der Spielebranche zu finden.“	Die Schließung wird als existenzielle Bedrohung für die Region (Kleinstadt in Illinois) dargestellt.	A3 (Systemisch) / C1 (Sachlich)	Standort-Pessimismus: Während bei Mimimi/PB die Vernetzung in der Branche betont wird, wird Volition als isoliertes Opfer einer Konzernentscheidung ohne lokales Fangnetz gerahmt.
Saints-Row-Entwicklerstudio Volition wird geschlossen. Golem 01.09.2023 (Steinlechner, 2023)	AAA	„...was lange als einzig halbwegs ernsthafte Konkurrenz für Grand Theft Auto galt, allerdings mit brachial pubertärem Humor...“	Das Erbe des Studios wird ambivalent zwischen „Klassiker“ und qualitativer Unterlegenheit (vs. GTA) eingeordnet.	B2 (Handwerk) / B3 (Kulturell)	Relativierung des Werts: Im Gegensatz zur „Legende“ PB wird Volition hier eher funktional bewertet. Der Humor wird als „pubertär“ herabgestuft, was die kulturelle Fallhöhe verringert.
Saints-Row-Entwicklerstudio Volition wird geschlossen. Golem 01.09.2023 (Steinlechner, 2023)	AAA	„Kritisiert wurde unter anderem die nicht mehr zeitgemäße Grafik und die große Menge an Bugs. [...] Absatz soll aber unter den Erwartungen gelegen haben.“	Das handwerkliche und kommerzielle Scheitern des letzten Titels wird als kausaler Grund für das Ende genannt.	A1 (Management-Studio) / B1 (Ökonomisch)	Kausalitäts-Framing: Das Ende ist die logische Konsequenz aus mangelhafter Produktqualität. Hier herrscht ein strenges Leistungs-Narrativ vor.
Saints Row studio Volition shut down by Embracer - Volition recently celebrated its 30th anniversary. Polygon 31.08.2023 (Mcwhertor, 2023)	AAA	„An ‚emergency meeting‘ was called on Thursday morning and the studio was closed minutes later...“	Die Schließung erfolgte innerhalb von Minuten nach einer kurzfristig einberufenen Krisensitzung.	A3 (Systemisch-Konzern)	Schock Framing: Die Schließung wird als brutale, fast gewaltsame Unterbrechung gerahmt. Das steht im krassen Kontrast zum „geordneten Rückzug“ im AA-Bereich.
Saints Row studio	AAA	„...in the wake of	Das Schicksal	A2 (Extern) / A3	Abhängigkeits-

Volition shut down by Embracer - Volition recently celebrated its 30th anniversary. Polygon 31.08.2023 (Mcwhertor, 2023)		news that a deal worth \$2 billion in income had fallen through. (Savvy Games Group)“	hunderter Mitarbeiter wird an das Scheitern eines Milliarden-Investments aus Saudi Arabien geknüpft.	(Systemisch)	Narrativ: Das Studio wird als Spielball globaler Geopolitik und Hochfinanz gerahmt. Die individuelle Leistung der Entwickler tritt hinter die Makroökonomie zurück.
Saints Row studio Volition shut down by Embracer - Volition recently celebrated its 30th anniversary. Polygon 31.08.2023 (Mcwhertor, 2023)	AAA	„...underperformed critically and commercially, according to a 2023 financial report from Embracer.“	Das Studio wird über seine mangelhafte Performance in Finanzberichten definiert.	B1 (Ökonomisch) / C1 (Sachlich)	Versagens Diskurs: Die Identität des Studios wird am Ende auf „unterdurchschnittliche Zahlen“ reduziert. Es gibt keine romantische Verklärung der „rauen Kanten“ wie bei Piranha Bytes.
Saints Row: Embracer Group schließt Volition: Das Aus für die Saints Row Reihe? 4P 01.09.2023 (Link, 2023)	AAA	„Falls ihr diese Nachricht bisher noch nicht mitbekommen habt, könnte es an der Veröffentlichung von Starfield liegen. Die Nachrichten [...] überschatten derzeit fast alles.“	Die Schließung des Studios wird als Randnotiz im Schatten eines größeren Industrie-Releases gerahmt.	C1 (Sachlich-Distanz)	Marginalisierungs-Framing: Das Ende von Volition wird als unbedeutend gegenüber dem Markthype um Starfield dargestellt. Das unterstreicht die Austauschbarkeit im AAA-Sektor.
Saints Row: Embracer Group schließt Volition: Das Aus für die Saints Row Reihe? 4P 01.09.2023 (Link, 2023)	AAA	„Nachdem das Unternehmen [...] einen beeindruckenden Wachstumskurs eingeschlagen hat, scheint es nun eine Kehrtwende zu geben.“	Die Schließung wird als Symptom einer gescheiterten Expansionsstrategie des Konzerns gewertet.	A3 (Systemisch-Konzern)	Korrektur Narrativ: Die Vernichtung von Arbeitsplätzen wird als notwendige „Kehrtwende“ eines Konzerns gerahmt, um frühere Management-Fehler zu korrigieren.
Saints Row: Embracer Group	AAA	„...dass der schwedische	Die Hoffnung richtet sich auf die	B2 (Funktional) / B1	Marken Primat: Das Framing

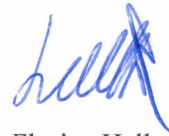
schließt Volition: Das Aus für die Saints Row Reihe? 4P 01.09.2023 (Link, 2023)		Medienkonzern das Franchise in gute Hände gibt und Saints Row auch in Zukunft spannende [...] Spiele hervorbringt.“	Fortführung der Marke durch ein anderes (profitableres) Team.	(Ökonomisch)	suggeriert, dass die Marke (Saints Row) wichtiger ist als die Schöpfer (Volition). Das „Überleben“ der IP wird als Trostpflaster für das Studio Aus angeboten.
--	--	--	---	--------------	--

Tabelle 8: Analysetabelle

Eidesstattliche Erklärung

Ich versichere hiermit eidesstattlich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit selbständig verfasst, noch nicht anderweitig für Prüfungszwecke vorgelegt, keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel benutzt, sowie wörtliche und sinngemäße Zitate als solche gekennzeichnet habe. Ich stimme der Überprüfung der Arbeit mittels Anti-Plagiats-Software ausdrücklich zu.

Mering, Datum: 07.06.2026



Florian Hallerbach