



## Spieleentwicklung in Russland

# JAGD NACH DEM ERFOLG

**Russlands Spielebranche ist zwischen Profitmaximierung und künstlerischen Visionen zerrissen. Die Indie-Entwickler des Landes wollen mit einem Superhit alles zum Besseren wenden – aber der muss erst mal gelingen.** Von Dom Schott

Ein Interview? Nein, danke. Dafür hat Anton Grischenko momentan wirklich keine Zeit. Der 28-jährige Russe ist der Gründer und Chef von Ink Stain Games, einem kleinen Indie-Team mit langer To-do-Liste: Seit über zwei Jahren arbeiten die fünf Entwickler an Stoneshard, einem Pixel-Rollenspiel irgendwo zwischen Diablo und Darkest Dungeon. 2019 soll das Spiel endlich erscheinen, und es gibt noch viel, sehr viel zu tun. Als Grischenko aber hört, worum sich die Interview-Anfrage von GameStar dreht – Recherchen für einen Report über den Zustand der

russischen Spielebranche – ändert er seine Meinung. Er will uns in die Probleme und ungenutzten Chancen seines Heimatlandes einweihen. Und er kommt schnell zum entscheidenden Punkt: »Der Löwenanteil der russischen Spielebranche konzentriert sich vollkommen auf Mobile Games. Und als großer Fan von Oldschool-Spielen auf dem PC nervt mich das gewaltig.«

### Smartphones schlagen PC

Ein Blick in die Marktanalysen der letzten Jahre gibt dem Indie-Entwickler Recht: Seine Landsmänner und -frauen lieben Mobile Games. Von den rund 65 Millionen Russen, die sich selbst als »Gamer« bezeichnen würden, spielen etwas mehr als 47 Millionen Menschen lieber auf dem Smartphone als auf einem anderen Gerät. Immerhin etwas mehr als die Hälfte von ihnen spielt zusätzlich mehr oder weniger regelmäßig auf dem PC, Konsolen hingegen schnurren statistisch gesehen in kaum einem russischen Wohn- oder Kinderzimmer, auf gerade mal rund zwei Millionen schätzt Alexander Mikhaylov von Publisher Buka Entertainment die Anzahl an Konsolen der letzten Generation. Warum das so ist? Anton Grischenko kennt einen der Gründe: »2008 hat die weltweite Finanzkrise Russland hart erwischt, Dutzende große Entwicklerstudios mussten schlie-



Anton Grischenko ist Gründer und Chef des russischen Indie-Teams Ink Stain Games.

ßen.« Bei Buka Entertainment arbeiteten 2008 noch 350 Mitarbeiter – heute sind es nur noch 100. Diese Erfahrung habe die Mentalität von russischen Unternehmern, Tech-Spezialisten und Investoren nachhaltig geprägt: Seitdem werden Mobile Games mit Mikrotransaktionen gegenüber kostenintensiven Projekten und riskanten Innovationen grundsätzlich bevorzugt. Die Fallhöhe ist niedriger, die Profite potenziell gigantisch – ein ganz ähnliches Marktphänomen, das man zum Beispiel in der indischen Spielebranche beobachten kann. »Bis 2008 wurden relativ viele PC-Titel hergestellt«, erinnert

### Der hohe Preis des Erfolgs

Auffällig viele unserer Gesprächspartner antworteten uns während einer Crunch-Phase, viele hatten tagelang nicht mehr ihr Studio verlassen. Eines der bekanntesten mittelgroßen Teams Russlands, Ice-Pick Lodge, musste die Interview-Zusage sogar wieder zurückziehen, weil die letzten Handgriffe an Pathologic 2 alle Mitarbeiter emotional und körperlich extrem ausgelastet haben. Das ist kein typisch russisches Phänomen, sondern ein Problem der gesamten Spielebranche, über das wir in unserem Podcast »Hinter den Pixeln« auf GameStar Plus ([gamestar.de/podcast](http://gamestar.de/podcast)) bereits mit Entwicklern gesprochen haben.



Das Büro von Ink Stain Games ist ausreichend groß für die beiden Mitarbeiter des Kernteams: Grischenko und sein bester Freund aus Schulzeiten. (Bild: A. Grischenko)



Nevosoft ist ein Mobile-Games-Hersteller aus Russland. Unter den über 30 Spielen für Smartphones und Tablets ist auch Magic Academy, ein Wimmelbildspiel vor Hogwarts-ähnlicher Kulisse.

sich Mikhaylov, der CEO von Buka. »Zu der Zeit ging man davon aus, dass 30 bis 35 Prozent der Investitionen vom russischen Markt wiedererlangt werden. Nach der Finanzkrise im Jahr 2008 begann sich der russische Markt für traditionelle PC-Spiele zu verkleinern, halbierte sich fast jedes Jahr, vor allem, wenn es um physische Medien ging. Digitale Verkäufe stiegen weiter an, waren aber bei Weitem nicht so hoch, während sich die Raubkopien wie ein Strom verbreiteten. Als Folge davon wurden keine neuen Projekte veröffentlicht. Im Jahr 2009 mangelte es den Entwicklern und Publishern stark an Geld. Die Publisher waren gezwungen, die Entwicklung vieler ihrer Spiele einzustellen. Die Situation für MMOs sah um einiges besser aus, vor allem für sitzungsbaasierte MMOs. Das ist der Grund, weshalb alle großen Spieleprojekte aus Russland und der GUS der 2010er Jahre MMOs sind: World of Tanks, War Thunder, World of Warships, etc. [Anmerkung der Redaktion: World of Tanks und World of Warships stammen aus Weißrussland.]«

#### Die Suche nach dem Hit

Besonders in unseren Interviews mit russischen Indie-Entwicklern zeigt sich aber im-

mer wieder: Viele kleine und mittelgroße Teams haben es sich zum Ziel gesetzt, den einen großen Superhit zu landen, der der restlichen Branche ihres Landes zeigt, dass sich Innovationen auszeichnen können. Und auch Anton Grischenkos Team von Ink Stain Games ist in dieser Mission unterwegs, Stoneshard stellt sich ganz absichtlich gegen den Mobile-Trend: Das Pixel-Rollenspiel hat weder Multiplayer-Modus noch Mikrotransaktionen, sondern ist durch und durch ein klassisches Oldschool-Abenteuer mit Zauberern, Barbaren und Skelettkriegern für PC und Konsolen. Grischenko war deswegen auch nicht überrascht, dass kein einziger russischer Publisher Interesse an einer Finanzierung von Stoneshard hatte. Stattdessen suchte Ink Stain Games die Zusammenarbeit mit einem ausländischen Publisher und stellte außerdem eine außerordentlich erfolgreiche Kickstarter-Kampagne auf die Beine, bei der mit gut 100.000 Dollar das Dreifache des ursprünglich angepeilten Betrags von 30.000 zusammenkam. Ob Stoneshard aber wirklich der Superhit sein wird, der die russische Spielebranche auf den Kopf stellt? Anton Grischenko beweist mit seiner Antwort Galgenhumor: »Wenn nicht, dann haben wir wenigstens ein Spiel

entwickelt, das wir selbst sowieso schon immer spielen wollten.«

#### »Nur die Indies können etwas verändern.«

Einen Stoneshard-Käufer hat Anton Grischenko in jedem Fall sicher: Serg Ermolov ist selbst Entwickler und verfolgt jedes innovative Spielkonzept aus seiner Heimat mit größter Aufmerksamkeit: »Ich würde mir wirklich wünschen, mehr ambitionierte Projekte aus Russland zu sehen. Stattdessen scrolle ich regelmäßig durch Projektseiten und denke mir: Junge, Junge, ist das wirklich das Spiel, das du schon immer machen und der Welt zeigen wolltest?!« Ermolov ist kein Maulheld, sondern setzt die gleichen, hohen Maßstäbe auch an die Arbeit seines eigenen Studios ComonGames: 2016 veröffentlichte sein Team The Uncertain: Last Quiet Day, die Auftaktepisode eines Sci-Fi-Adventures, in dem der Spieler als Roboter die Überreste der untergegangenen menschlichen Zivilisation erforscht. Es geht um die großen Fragen des Lebens: Woher kommen wir, wohin gehen wir, und ist der Mensch wirklich der Quell allen Übels?

Das Spiel war insbesondere in Russland ein kommerzieller Erfolg, laut Steamspy hat es 50.000 bis 100.000 Besitzer – nicht übel für ein derart kleines Projekt. Auch zwei Jahre nach Release gilt The Uncertain im Heimatland der Entwickler immer noch als Geheimtipp – mitunter aus dem einfachen Grund, weil es nur wenig Vergleichbares aus Russland gibt. Zum ersehnten Superhit, der die russische Spielebranche aus den Fugen hebt, wurde The Uncertain allerdings dann doch nicht. Internationale Aufmerksamkeit gibt es kaum, und wenn, dann ist sie wenig schmeichelhaft. Auf Rock, Paper, Shotgun etwa klagt der Autor John Walker über die träge Steuerung und die unverständliche Handlung des Titels.

Davon wollen sich Ermolov und sein Team nicht entmutigen lassen, im Gegenteil: Seit zwei Jahren arbeitet ComonGames an der zweiten Episode von The Uncertain, die noch 2019 erscheinen soll. Vielleicht kann diese Fortsetzung dann zumindest das klei-



Grischenkos aktuelles Projekt Stoneshard wurde überwiegend von Kickstarter-Fans finanziert und mixt klassische RPG-Elemente mit Versatzstücken aus jüngeren Titeln wie Darkest Dungeon.



Das düstere Horrorspiel Pathologic 2 stammt aus den Federn von Ice-Pick Lodge, einem der bekanntesten und erfolgreichsten mittelgroßen Indie-Teams aus Russland.

ne Beben auslösen, das die russische Spielebranche aus Sicht von Ermolov, Grischenko und vielen anderen Indie-Entwicklern so nötig hat. Dass dieser Impuls von niemand anderem kommen kann als von den kleinen Teams, davon ist Ermolov längst überzeugt: »Wir sind einfach nur ein paar Leute mit Laptops in den Händen und Träumen in den Herzen. Wir stecken so viel Persönliches in unsere Spiele, damit kann keines der großen Entwicklerstudios gleichziehen. Unsere Spiele sind unsere Seele.«

#### Die Finanzierungshürde

Doch auch diese paar Leute mit Laptops in den Händen müssen mit ihrer Arbeit Geld verdienen. Aber die Frage nach der Verfügbarkeit von Fördermitteln und inwiefern die russische Regierung die Spielebranche unterstützt, zeichnet tiefe Sorgenfalten in Ermolovs Gesicht: »Geld ist eines der größten Probleme für die gesamte Branche. Es ist nicht einfach, an eine Finanzierung zu kommen, selbst wenn deine Demo brillant oder dein Spiel schon fast fertig ist.« Fördergelder für vielversprechende Spiele, die in Deutschland auf Bundesländerebene ausgeschüttet werden, existieren in Russland ebenso wenig wie ein staatlich unterstützter

Computerspielepreis. Der häufigste Weg zum Entwicklungskapital führt stattdessen entweder über einen Bankkredit, die Zusammenarbeit mit einem (oftmals nicht-russischen) Publisher oder Crowdfunding. Während viele Entwickler wie Serg Ermolov diese fehlende Unterstützung bemängeln, sind einige andere stolz darauf, keine staatlichen Hilfsmittel angeboten zu bekommen.

Zu ihnen gehört auch der Stoneshard-Entwickler Anton Grischenko, der im Interview mit GameStar seine Position erklärt, die nicht wenige Indie-Entwickler teilen: »Warum sollte ich als Spieleentwickler vom Staat einen Vorteil in Form von Fördergeldern bekommen, wenn beispielsweise Möbelbauer ganz ohne staatliche Zuschüsse über die Runden kommen müssen? Ich bin da für Chancengleichheit für alle.« Uncertain-Entwickler Ermolov will von dieser Meinung nichts hören. Er verweist auf die zahllosen Klone und unfertigen Prototypen, die dank erschwinglicher Programmier-Tools und Asset-Stores auch den russischen Markt längst überschwemmt haben und die Sichtbarkeit der wirklich interessanten Titel extrem schmälern. Chancengleichheit sei in diesem Umfeld längst nicht mehr gegeben: »Heute kann jeder Teenager eine Engine runterla-



Serg Ermolovs The Uncertain dreht sich um die großen philosophischen Fragen des Lebens und war in Russland ein kommerzieller Überraschungserfolg.



Jack Anischenko konzentriert seine Arbeit auf sozialkritische Spiele. Nur die haben seiner Meinung nach eine echte Chance auf den Superhit, der alles verändern kann.

den, ein paar Modelle reinwerfen und das Endprodukt als »GTA5-Killer« anbieten. Es gibt immer mehr solche Spiele, die die wirklich guten Indie-Titel unter sich begraben. Das ist allerdings überall auf der Welt ein Problem, nicht nur in Russland.«

#### Der »russische Sonderweg«

Owlcat Games gehört in der russischen Spielebranche zu den wenigen Teams, die keine Mobile Games entwickeln und trotzdem von Anfang an die Unterstützung eines großen Geldgebers im Rücken hatten. Ge gründet im Jahr 2016, formierte sich um Studiochef Oleg Shpilchevsky ein erfahrenes Team von Industrie-Veteranen, die an Spielen wie Heroes of Might and Magic 5, Silent Storm und Skyforge mitgearbeitet hatten – allesamt Titel, die insbesondere in Russland, aber auch über die Ländergrenzen hinaus bekannt und kommerziell erfolgreich waren. Diese Erfolge in der Vergangenheit waren ein wichtiges Argument für Owlcat Games, ihren Geldgeber, den russischen Internetgiganten My.com, von dem Pitch für das erste Projekt des Teams zu überzeugen: Ein klassisches Rollenspiel, das auf der Lizenz des Tabletop-Universums Pathfinder basiert, ganz nach Vorbild eines Baldur's Gate oder Pillars of Eternity. Zähneknirschend lenkte My.com ein und stellte dem Team ein Budget zur Verfügung, das allerdings nicht für die ambitionierten Pläne von Owlcat Games ausreichte, ein klassisches Rollenspiel mit Dutzenden Entscheidungsmöglichkeiten und einem Königreich-Verwaltungssimulator obenauf zu entwickeln. Also warb Owlcat 2018 auf Kickstarter um weitere Unterstützung und war vom Feedback der Spieler überwältigt: Statt der angepeilten 500.000 US-Dollar knackte das Team fast die Millionenmarke und irgendwo in Russland hörte man einen gigantischen Stein von Shpilchevskys Herz fallen, wie er später in einem Interview mit dem Branchenmagazin gamesindustry.biz offenbaren sollte: »Man hofft ja immer, dass die eigene Kickstarter-Kampagne erfolgreich ist, aber man kann es nie sicher wissen. Dieser Monat war

# WORLD OF WARCRAFT CLASSIC

148 SEITEN PLUS XXL-WENDEPOSTER

World of Warcraft Classic lässt die wilden Jahre des MMOs wieder auferstehen. Wir helfen euch beim (Wieder-)Einstieg.



## DAS IST »NEU«

Warum sich Classic ganz anders spielt als WoW 8.2

## DIE GLORREICHEN NEUN

Guides und Empfehlungen zu den Ur-Klassen, Crafting und Addons

## LEVELN & SCHEFFELN

Wir haben Tipps zum Leveln, Reichwerden, Mountkaufen

**Jetzt bestellen** 1 Formular ausfüllen 2 Foto machen 3 Foto an [shop@gamestar.de](mailto:shop@gamestar.de)

Ja, ich bestelle das GameStar MMO Sonderheft »WoW Classic« für nur 9,99€ zzgl. Versand.\*

Vorname, Name					<input type="checkbox"/> Ich bezahle bequem per Bankeinzug		<input type="checkbox"/> Ich erwarte eine Rechnung	
Straße / Nr.					Geldinstitut			
PLZ / Ort					IBAN			
Telefon / Handy		Geburtsstag	TT	MM	JJJJ	BIC		
E-Mail					Datum Unterschrift			

oder E-Paper online bestellen: [www.gamestar.de/wow](http://www.gamestar.de/wow)

Auch für Tablet und Smartphone: [www.gamestar.de/epaper](http://www.gamestar.de/epaper)

\* Versandkosten innerhalb Deutschlands 2,50 Euro / Versand außerhalb Deutschlands 3,50€ / Alle Preise inkl. Mehrwertsteuer  
 Webedia Gaming GmbH, Ridlerstr. 55, 80339 München, Registergericht München, HRB 99187, Geschäftsführer: Marc-Andreas Albert.  
 Kundenservice: kundenservice@gamestar.de



die zermürbendste, stressigste Zeit meines Lebens.« Aber es ging alles gut aus – Pathfinder: Kingmaker erschien am 25. September 2018 und begeisterte vor allem Hardcore-Fans des RPG-Genres. Und auch unser GameStar-Tester Ben Danneberg war von der Komplexität und Spielwelt des Oldschool-Rollenspiels beeindruckt: »Es mag vielleicht am Ende nicht besser [als Baldur's Gate] sein, aber es ist nicht nur aufgrund des tiefen Regelwerks sein legitimer Nachfolger und muss sich nicht vor dem König der Rollenspiele verstecken.« Wie viel Geld Pathfinder: Kingmaker letztendlich einbrachte, will Shpilchevsky nicht verraten, sondern belässt es im Gamesindustry-Interview bei einer Andeutung: »Alles ist gut gegangen, das Experiment war erfolgreich.« Die Erfolgsgeschichte von Owlcat Games zeigt, dass es auch in Russland die großen Ausnahmen gibt, die die Regeln des Marktes brechen und noch dazu erfolgreich sind. Die absolute Mehrheit der russischen Spielebranche kann von diesen Chancen und Möglichkeiten allerdings nur sehr unruhig träumen.

#### Zensur? Nein. Interesse? Auch nicht.

Während die Meinungen der von uns interviewten russischen Entwickler über das Für



Das Büro von Anischenkos Indie-Team Civil Savages. (Bild: E. Anischenko)

und Wider staatlicher Unterstützungen auseinandergehen, sind sie sich bei einer Sache einig: Eine Zensur oder Inhaltskontrolle von Videospielen gebe es in Russland abseits gängiger Vorgaben für Altersfreigaben nicht. Grundsätzlich darf jeder alles machen, was er oder sie will – selbst einen Stalin-Sex-Simulator oder eine albraumhafte

Hommage an die Eintönigkeit des Lebens im russischen Plattenbau. »Das wird westliche Leser vielleicht überraschen, aber Zensur spielt in Russland kaum eine Rolle, Entwickler können im Grunde über jedes Thema ein Spiel machen. Dieses Privileg, ja, diese Chance nutzen aber nur wenige, weil sie von vorneherein für den ausländischen, westlichen Markt entwickeln.« Diese Einordnung stammt von Jack Anischenko, der sich selbst als Entwickler sozialkritischer Spiele für den russischen Markt vorstellt. Der 32-Jährige will mit seiner Arbeit nicht nur unterhalten, sondern für politische Missstände sensibilisieren. Sein aktuelles Projekt: Norman's Great Illusion, das Spieler als Mitarbeiter eines Kraftwerkes darüber entscheiden lässt, wer in einer fiktiven Kleinstadt wann mit Strom versorgt wird – ein Szenario, in dem Konflikte und schwierige Entscheidungen vorprogrammiert sind.

Selbstbewusst wird die Zielgruppe auf der offiziellen Steam-Seite des Spiels angesprochen: »Wenn ihr glaubt, dass der Imperialismus mit dem Tod des letzten Zaren geendet hat, dann kauft nicht unser Spiel! An alle anderen: Willkommen!« Außerdem heißt es da: »Das Spiel ist ab 18 Jahren freigegeben, aber nicht wegen sexueller Inhalte. Dieses Spiel ist für ziemlich intelligente, reflektierte Nutzer.« Der etwas harsche Ton ist sowas wie der Markenkern von Jack Anischenkos vierköpfigem Entwicklerteam Civil Savages: »Drei Worte, die unsere Arbeit beschreiben: experimentell, satirisch, provokant. Wir wollen Spiele machen, die die Aufmerksamkeit auf soziale Missstände lenken und an ein paar Abenden durchgespielt werden können.« Deswegen lehnen Anischenko und sein Team, die in der russischen Branche als talentierte Programmierer durchaus bekannt sind, regelmäßig Auftragsarbeiten ab, die nicht in dieses Konzept passen. »Große Entwicklerstudios von Mobile Games fragen manchmal bei uns an, ob wir nicht bei der Programmierung ihrer Apps helfen können. Finanziell würde uns das enorm helfen, aber wir lehnen immer ab, weil wir glauben, dass



Stalin-Sex-Simulator: Staatliche Zensur für Videospiele gibt es in Russland nicht. Dementsprechend vielfältig sind die Spiele, wenn man nur tief genug gräbt.



Pathfinder: Kingmaker musste auf Kickstarter um monetäre Unterstützung der Fans bitten, ansonsten wäre die Finanzierung nicht zustande gekommen.



Navalny 2018: The Rise of Evil sorgte 2018 für Aufsehen. Rechts im Bild: Endgegner Putin.

das einfach nicht richtig wäre.« Und auch im Gespräch mit Anischenko fällt wieder der Begriff des Superhits, der alles ändern und die gesamte Branche auf den Kopf stellen soll. Für den Civil-Savages-Chef muss dieses Spiel eng mit der Lebensrealität der Russen verknüpft sein, damit auch die nicht-spielende Bevölkerung erkennt, wie viel Spiele als Medium wirklich zu sagen haben. Knapp an diesem Ziel vorbeigeschrammt sei der Titel Navalny 2018: The Rise of Evil, das 2018 für Wirbel in der russischen Presse sorgte – und zwar auch außerhalb der Gaming-Fachpresse: Der Spieler wird zum Oppositionspolitiker Alexei Nawalny, der Runde um Runde gegen prominente, regierungsfreundliche Volksvertreter kämpfen muss. Endgegner ist eine Karikatur von Wladimir Putin. Alle Entwickler, die GameStar im Zuge dieses Reports interviewte, kennen dieses Spiel. Und alle sind sich einig: Russland braucht mehr davon.

#### Raubkopien spielen keine große Rolle mehr

In einer Hinsicht hat sich der russische Spielmarkt aber bereits verändert, ja geradezu auf den Kopf gestellt: Während noch vor zehn Jahren Raubkopien von Spielen häufi-

ger in Laufwerken rotierten als die Original-Datenträger, spielt dieses Phänomen heutzutage kaum mehr eine Rolle. Dafür gibt es mehrere Gründe, wie Serg Emolow erklärt: »Zum einen wertschätzen russische Spieler ihr Medium spürbar mehr, Raubkopien gelten als Hohn gegenüber dem Entwickler und sind nicht mehr selbstverständlich. Zum anderen können moderne Spiele mit Online-Anbindung und Steam-Aktivierung nicht mehr einfach gebrannt werden.«

Dem stimmt Alexander Mihaylov von Buka Entertainment zu: »Piraterie spielt sich heutzutage komplett digital ab. Es ist unmöglich Raubkopien von CDs zu finden, es sei denn es ist ein Sammlerstück aus dem Internet. Heutzutage betrifft Piraterie die Videospieldindustrie nicht mehr so sehr wie noch vor fünf Jahren. Je weiter sich digitale Stores entwickeln, je zugänglicher und bequemer sie werden, desto einfacher wird es für User, Computerspiele zu kaufen, statt nach Raubkopien zu suchen. Hinzu kommt noch, dass es nicht so einfach ist, Raubkopien von Konsolenspielen anzufertigen.«

Aus der wachsenden Wertschätzung für das Medium heraus habe sich in der Raubkopierszene in den letzten zehn Jahren eine

Art Ehrenkodex etabliert, dem laut Emolow überraschend viele Menschen folgen. Gefällt einem Raubkopierer ein Spiel außerordentlich gut, ist er verpflichtet, eine Originalversion des Titels zu kaufen, um das Entwicklerteam nicht um ihr Geld zu prellen: »Und daran halten sich mehr Leute, als du vielleicht denkst«, ergänzt Emolow. Aber auch der Kaufpreis eines Spiels spielt als Grund für Raubkopierer keine allzu große Rolle mehr: Regionale Preisanpassungen des Marktführers Steam sowie die regelmäßigen Sale-Aktionen machen Spiele auch für Menschen erschwinglich, die vor zehn Jahren noch raubkopierten, weil ihr Geld nicht für ein neues Spiel ausreichte.

#### Die »russische Stimme«

Neben der Jagd nach dem Superhit, der in unseren Interviews immer wieder Gesprächsthema war, gibt es allerdings noch einen weiteren roten Faden, der sich seit Jahren durch die Spielebranche Russlands zieht: Die Suche nach einer eigenen, russischen Stimme. Anton Grischenko fasst die Problematik zusammen, die seit Jahrzehnten in seinem Heimatland besteht: »Niemand traut sich, das reiche kulturelle Erbe Russlands für Spiele anzuzapfen, ob nun Märchen, historische Persönlichkeiten, Gruselgeschichten, Mythen oder Sagen. Niemand macht das, weil alle Angst haben, damit kein Geld zu verdienen.« Buka-Chef Mikhaylov meint: »Ich würde nicht sagen, dass es einen dramatischen Unterschied [zwischen westlichen und russischen Spielen] gibt – wie etwa zwischen amerikanischen/europäischen und japanischen Spielen. Früher gab es zwar mehrere Spiele, die exklusiv für den russischen Markt entwickelt wurden, mittlerweile konzentrieren sich unsere Entwickler hauptsächlich auf den globalen Markt und so ähneln die Spiele anderen europäischen Projekten.« Es ist ein besonderes Paradoxon: »Slawisch« ist als Marketingfloskel seit Jahren für Videospiele aus der ganzen Welt erfolgreich etabliert,



Norman's Great Illusion zeichnet ein ähnlich düsteres Gesellschaftsbild wie Papers, Please.



Alexander Mikhaylov ist CEO von Buka Entertainment. Der Publisher vertreibt unter anderem die Konsolen von Microsoft, Sony und Nintendo in Russland.



»Slawisch« als allgemeine Umschreibung für osteuropäische Einflüsse ist längst ein etabliertes Marketingwort, das Spiele wie The Witcher 3 oder Kingdom Come: Deliverance für sich nutzen. »Traditionell russisch« hingegen spielt in der Spielwelt als Genre keine Rolle.

ein Kingdom Come: Deliverance wirbt damit ebenso wie die Witcher-Reihe oder der Nischenhit Thea: The Awakening. »Traditionell russische« Titel spielen hingegen weder national noch international eine Rolle. Das liegt laut Mikhaylov auch daran, dass die russische Spieleindustrie in der Vergangenheit Fehler gemacht hat. »Es gab eine Zeit, 2006-2007, in der eine bedeutende Anzahl russischer Spiele erschien, deren Qualität – um es sanft auszudrücken – Mist war. Was noch schlimmer ist: Einige von ihnen wurden auch stark vermarktet. Das größte Beispiel ist Lada Racing Club – in russischen Karren durch russische Städte rasen. Das Spiel war kompletter Abfall. Aber es war bekannt und wurde extrem gehyped und das bedeutete auch, dass Hunderttausende Kopien verkauft wurden. Und es gab auch andere Projekte dieser Art. Wir hatten nichts damit zu tun, aber als Folge hat sich die Einstellung der User allen russischen Projekten gegenüber total verändert. Wenn ich damals die Veröffentlichung solcher Spiele hätte verhindern können, hätte ich das getan.«

Hier stoßen auch die Experimentierfreude und der Mut zum Risiko der sonst so wagemutigen russischen Indie-Entwickler an eine

Grenze. Ob denn nicht staatliche Fördergelder hier nachhelfen könnten? Nein! Unabhängigkeit und das Wissen, aus eigener Kraft erfolgreich zu sein, zählt in der russischen Indie-Branche offenbar doch mehr, als man vielleicht vermuten würde. Alexander Mikhaylov gibt zudem zu bedenken: »Das Eingreifen der Regierung sorgt nicht immer für das beste Ergebnis. [...] Dass die Regierung bestimmte Projekte finanziert, wie sie das mit der russischen Filmindustrie macht, ist ein Streitpunkt. Denn die Ergebnisse solch einer Finanzierung sind in der Filmindustrie sehr kontrovers.«

#### Russlands Spielebranche: Der Umbruch wird herbeigesehnt

Die Suche nach dem Superhit ist das beherrschende Motiv der russischen Branche: Gemeint ist allerdings nicht unbedingt der kommerzielle Erfolg, sondern das eine Spiel, das die Gamingwelt Russlands auf den Kopf stellt – das zumindest wünscht sich die russische Indie-Community, die im erbitterten Konkurrenzkampf zu den dominanten Mobile-Games-Herstellern steht. Keines dieser großen Studios wollte mit GameStar über den Zustand der russischen

Spielerbranche sprechen, Interviewanfragen wurden unbegründet abgelehnt oder ignoriert. Umso hilfsbereiter zeigten sich die kleinen Entwicklerteams, die in Einzelfällen sogar während akuter Crunch-Phasen Zeit für unsere Interviews einräumten. Trotz ganz unterschiedlicher Biographien und Portfolios drehen sich ihre Geschichten und Erfahrungen immer wieder um die kreative Schiefelage, in der sich die Spielebranche ihres Heimatlandes befindet.

Alexander Mikhaylov sieht ein Problem der russischen Spieleindustrie auch im mangelnden internationalen Erfolg. Zwar sei die Situation »jetzt deutlich einfacher als während der Zeit, als alle Verkäufe hauptsächlich über physische Medien abgelaufen sind.« So hätten digitale Vertriebsplattformen wie Steam dafür gesorgt, »dass alle Projekte gleich sind, unabhängig davon, wo sie herkommen«. Er fasst die Situation so für uns zusammen: »Wir haben dennoch große Schwierigkeiten bei der Kommunikation mit ausländischen Medien. Es ist schwer, mit ausländischen Medien in Kontakt zu treten und eine Antwort zu bekommen, wenn man keine persönlichen Kontakte hat. Selbst wenn wir von kommerziellen Tätigkeiten sprechen. Wir sind bereit, auf einem kommerziellen Level zusammenzuarbeiten, uns fehlen aber die detaillierten Statistiken für diese Werbung. Also können wir nicht feststellen, ob diese Investitionen gerechtfertigt und effektiv sind. Für Projekte mit kleinem Budget ist es auch schwierig, alle lokalen Regionen abzudecken. Ja, wir arbeiten mit einem internationalen Publikum. Aber wir arbeiten auf lokalen Märkten, wo das mangelnde Verständnis unsere Zusammenarbeit behindert.«

Die kleinen Entwickler sehnen einen Umbruch herbei, der der russischen Spielebranche endlich eine eigene Identität schenkt. Die Voraussetzungen dafür scheinen erfüllt, schon jetzt verfolgen viele russische Teams innovative Projekte und spannende Konzepte, unter denen vielleicht bereits dieser Superhit ist, der alles ändert. Daran erinnern uns fast schon verschwörerisch auch viele der Indie-Entwickler, bevor sie ihre Interviews beenden: Noch ist der Umbruch nicht passiert – aber es könnte bald so weit sein. ★



Das Rennspiel Lada Racing Club ist gar nicht mal so gut und ein Negativbeispiel für Software aus Russland. Nun ja, Lada und Rennen in einem Satz ist schon gewagt, in einem Spiel aber ...