

Spiele in China, Teil 1

DER ERWACHTE RIESE

Chinesische Spiele sind Free2Play-Massenware? Nein, denn trotz staatlicher Repressionen entstehen im Milliardenland immer aufwendigere Produktionen, die auch uns interessieren sollten. Von Martin Dietrich

Was ist das aktuell erfolgreichste Videospiel der Welt? Diese Frage ist gar nicht so leicht zu beantworten. Zählt einfach die Anzahl an verkauften Exemplaren? Klappt bei kostenlosen Spielen eher weniger, hier ist schließlich die Attraktivität (oder im Klartext: der Umsatz) des In-Game-Shops entscheidend. Doch wie auch immer man den wirtschaftlichen Erfolg misst, neben den üblichen Verdächtigen wie Minecraft und Grand Theft Auto 5 gibt es noch einen weiteren potenziellen Kandidaten für den Thron: Honor of Kings aus China, das bei uns als Arena of Valor bekannt ist, erreichte Ende 2020 einen neuen Meilenstein. Täglich loggen sich mehr als 100 Millionen Spieler ein und geben monatlich rund 240 Millionen US-Dollar in Form von Mikrotransaktionen aus. Somit ist das

MOBA einer der meistgespielten und lukrativsten Titel aller Zeiten.

Free2Play ist das eine, hier hat 2020 etwa die chinesische Produktion Genshin Impact auch in der westlichen Hemisphäre ordentlich Marktanteile erobern können. Aber große Blockbuster, die es mit den Activisions und Ubisofts dieser Welt aufnehmen könnten, scheint es im Reich der Mitte gar nicht zu geben. Zumindest noch nicht.

In den nächsten Jahren könnte sich das mit grafisch spektakulären Titeln wie Black Myth: Wukong ändern. Im Detail dürften chinesische AAA-Titel der Zukunft aber anders aussehen, als wir es hier im Westen gewohnt sind. Denn obwohl Chinas Videospielebranche floriert, werden die ökonomischen und politischen Damoklesschwerter

bleiben, die kleine wie große Entwicklerstudios immer wieder gefährlich werden können. In unserer zweiteiligen Reportserie haben wir uns Chinas Spieleszene ganz genau angeschaut und mit Experten sowie chinesischen Entwicklern und Entwicklerinnen gesprochen, um das bevölkerungsreichste Land der Welt und seinen Einfluss auf die Spielebranche besser zu verstehen.

League of Dingsen

Grundlage für den Triumph von Honor of Kings war zunächst eine Fehleinschätzung. Der chinesische Publisher Tencent fragte seinen Entwickler Riot Games, ob er seinen Dauerbrenner League of Legends auch für mobile Geräte adaptieren könnte. Riot winkte ab. Das Spielprinzip sei schlicht zu komplex, um auf Smartphones und Tablets zu funktionieren. Tencent war anderer Meinung und beauftragte ein zweites Studio mit einer Hosentaschenversion des erprobten Spielprinzips. League of Kings erschien 2015, musste aber nach Protesten von Riot wegen der Namensähnlichkeit in Honor of Kings umbenannt werden. Um die Verwirrung komplett zu machen, heißt die internationale Version (nachdem sie kurzzeitig als Strike of Kings firmierte) nun Arena of Valor. Tencents Hartnäckigkeit zahlte sich jedoch aus, und mit Honor of Kings schuf der Techgigant eine sprudelnde Geldquelle, die besonders auf dem heimischen Markt Unsummen generiert.

Videospiele »made in China« sind aber längst nicht nur lokale Hits. In Südkorea kommen derzeit 40 der 100 erfolgreichsten Mobile-Titel aus China. In den USA sind 20 chinesische iOS- und Android-Produktionen in der Top 100 vertreten. Laut dem Marktforschungsinstitut Newzoo gehen 19 Prozent



Das Aufbaustrategiespiel Dyson Sphere Program stammt aus China, richtet sich aber stark an ein internationales Publikum.



Die Inspirationsquelle von Pascal's Wager ist unschwer zu erkennen. Das Action-Rollenspiel im Stil von Dark Souls gibt es auch für Android und iOS, Chinas wichtigste Spieleplattformen.

der über 36 Milliarden US-Dollar, die die chinesische Gaming-Branche 2019 umsetzte, auf ausländische Kunden zurück. Fest steht, dass auch das Gaming-Segment zum rasanten wirtschaftlichen Aufstieg Chinas in den letzten Jahren beiträgt – und natürlich auch davon profitiert. Doch trotz der immensen finanziellen Ressourcen einiger Unternehmen wie Tencent oder Netease konnte China sein Image als Free2Play-Brutstätte bisher noch nicht ablegen.

Land der begrenzten Möglichkeiten

Die Dominanz der kleinen Bildschirme geht auf eine Entscheidung der chinesischen Regierung im Jahr 2000 zurück. Peking erließ zum »Schutz der mentalen und physischen Gesundheit der Jugend« ein Verkaufsverbot für Spielkonsolen – schlechte Karten also für PlayStation, Xbox und Co. In der Folge entwickelte sich der PC zur einzig bedeutenden Spieleplattform. PC-Hardware war jedoch teuer, viele Chinesen und Chinesinnen gingen lieber für ein paar wenige Yuan in eines der zahlreichen Internetcafés oder griffen zu billigen Fake-Konsolen. Wenn Firmen mit ihrem Spiel Geld verdienen wollten, dann war ein über In-Game-Käufe finanziertes Spiel die beste Alternative. Free2Play war die Rettung und gleichzeitig eine verhängnisvolle Zwickmühle. Wer keine kostenlosen Service-Spiele entwickelte, schaute in die Röhre. Entwicklerstudios mit Free2Play-Fokus machten den großen Reibach, was wiederum zu noch mehr Titeln mit ähnlichem Geschäftsmodell führte, die in der Folge auch die besten Programmierkräfte und Game Designer an sich banden.

Diese Entwicklung bekam weiteren Aufwind mit dem steigenden Bruttoinlandspro-

dukt und der Digitalisierung Chinas. Viele Bürger und Bürgerinnen hatten nun ein Handy in der Tasche. »Das Smartphone war die erste allgemein zugängliche Spieleplattform in China. Aus diesem Grund haben sich chinesische Spieler so entwickelt, dass es einen viel größeren Markt gibt, der bereit ist, Hardcore-Spiele, Actionspiele, Rollenspiele und Strategiespiele auf seinen Mobiltelefonen zu spielen«, sagt Grant Zhang vom Publisher XD Inc.. Der veröffentlicht sowohl eigene Spiele wie das international erfolgreiche Actionspiel Icy, bringt aber auch westliche Produkte wie Human: Fall Flat auf den chinesischen Spielemarkt.

»Free2Play, Grind-lastiger Spielablauf und mobile Endgeräte harmonisieren ziemlich gut, wodurch gerade diese Kombination in China einen immensen Stellenwert besitzt. Mittlerweile differenziert sich der Markt aber stärker aus. Auch andere Genres und Geschäftsmodelle können jetzt glänzen, auch

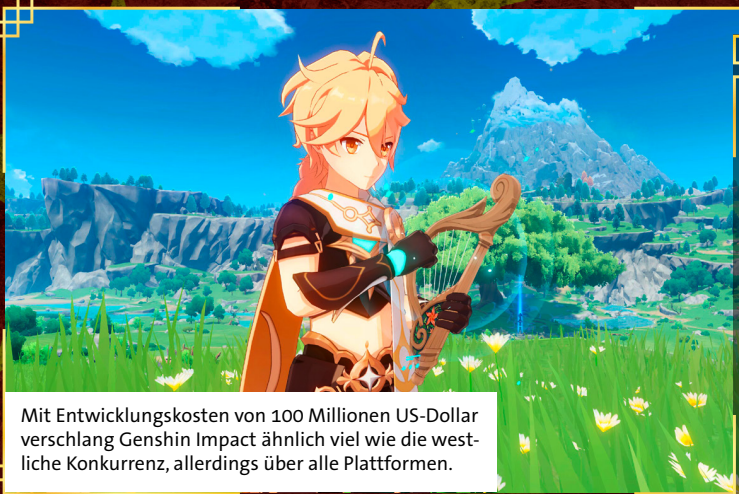
Raubkopien sind rückläufig. Der Premium-Markt ist erheblich gewachsen«, beobachtet Zhang. »Da chinesische Spieler über ein größeres Einkommen verfügen haben sie begonnen, die Bequemlichkeit und Sicherheit legitimer Kanäle zu sehen, anstatt ein Spiel illegal im Internet herunterzuladen.«

Die Partei kontrolliert alles

Eine freie Entfaltung der Branche ist aber bis heute nicht möglich. Um in China offiziell ein Videospiel in die Verkaufsregale zu stellen, ist eine Lizenz von staatlicher Stelle vonnöten. Eine Lizenz gibt es aber wiederum nur, wenn man diverse Zertifikate vorweisen kann. Dazu gehört etwa eine ICP-Nummer (Internet Content Provider Licence), die nur Publisher beantragen können. Dadurch ist es quasi unmöglich, ein Spiel auf eigene Faust herauszubringen. Wie in anderen Branchen auch geht in China nichts ohne einen etablierten einheimischen Ge-

Dank zensurfreier Plattformen wie Steam können sich Indie-Entwickler aus China frei entfalten. In Chinese Parents muss man sich als Kind im chinesischen Bildungssystem zurechtfinden.





Mit Entwicklungskosten von 100 Millionen US-Dollar verschlang Genshin Impact ähnlich viel wie die westliche Konkurrenz, allerdings über alle Plattformen.

The Legend of Sword and Fairy oder auch Chinese Paladin ist ein Rollenspiel von 1995. Für viele Menschen aus China, HongKong und Taiwan gehört es zu einer goldenen Ära von taiwanesischen Spielen.



schäftspartner an der Seite. Für jede Plattform gibt es auch nochmal ein Extrazertifikat, das separat angefordert werden muss.

Sobald alle erforderlichen Dokumente vorliegen, beäugt erst mal die Behörde für Presse und Publikationen (State Administration of Press and Publication, kurz SAPP) das Spiel unter den rigorosen Gesichtspunkten der autoritären Kommunistischen Partei. Die SAPP ist dem Propagandaministerium direkt untergeordnet und ist streng auf Regierungslinie getrimmt. Üblicherweise folgen dann mehrere Überarbeitungsrunden, wenn die SAPP in Sachen Gewaltgrad, Sexualität oder patriotische Grundwertenoch Verbesserungsbedarf erkennt.

Der ganze Prozess kann Monate oder sogar Jahre dauern, ehe alle Forderungen umgesetzt sind. Besonders kleine Entwickler und Publisher, die schon ohne die Zensur am Hungertuch nagen würden, können sich derartige Verzögerungen nur selten leisten. »Jeder drückt die Daumen, dass er die Lizenz schneller bekommt«, sagt Huang Wendao, der mit richtigem Namen anders heißt. Der Entwickler ist Teil eines erfolgreichen Spielestudios in China und bat um Anonymität, um frei sprechen zu können. Die langwierige Ve-

rifizierung gelte zudem längst nicht für jeden, beklagt Wendao. Er wisse von einem Spiel, das pünktlich zum Nationalfeiertag Chinas am 1. Oktober veröffentlicht werden sollte. Die Behörden sollen zur Durchsicht gerade mal vier Wochen benötigt haben. »Aber unser Spiel ohne Pornographie oder Gewalt braucht sechs oder mehr Monate.«

»Wir wünschen uns vielfältigere Inhalte«

Bei einem solch ausgeprägten Staatsapparat sind lange Wege bis zur Veröffentlichung aber nur die Spitze des Eisberges. Als Blizzard 2009 seinen chinesischen Geschäftspartner für die China-Version von World of Warcraft wechselte, sahen sich auf einmal gleich zwei staatliche Behörden in der Verpflichtung, die bereits erteilte Erlaubnis zu reevaluieren. Damals gab es noch nicht die SAPP, die Zuständigkeit über Online-Spiele war aufgeteilt. Im Zuge des Streits zwischen den Regulierungsstellen musste Blizzard zeitweise die Server herunterfahren, um keine weitere Eskalation zu riskieren.

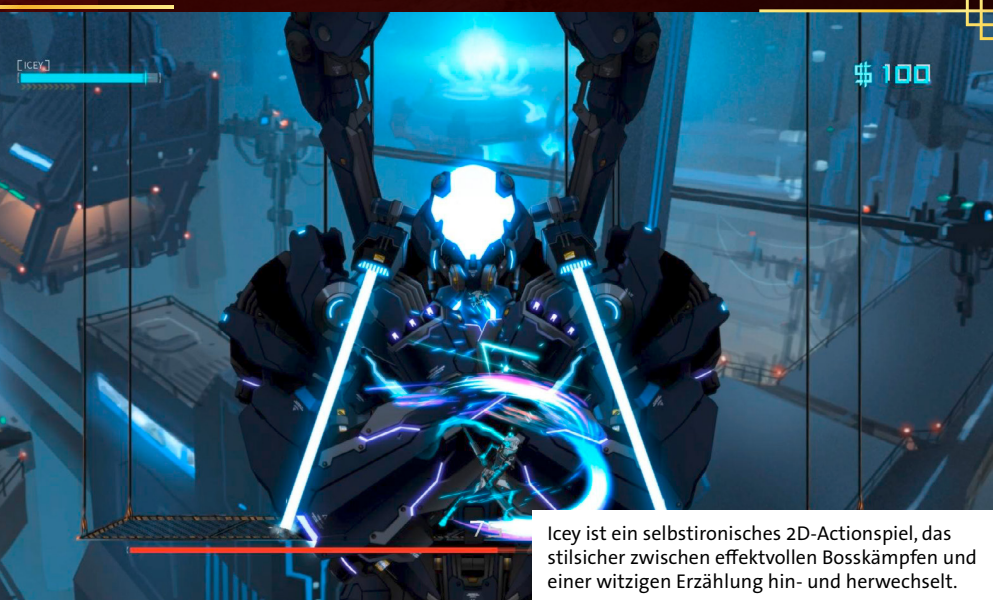
Solche Geschichten sind einer der Gründe, warum die Kommunistische Partei 2018

beschloss, die SAPP zu gründen und die Zensurbemühungen weiter zu zentralisieren. Vom April bis zum Dezember 2018 wurden daher keine Spiele mehr in China offiziell veröffentlicht, bis alle Formalitäten geklärt waren. Dieser »große Bann« war für viele Studios eine Katastrophe. Das erste Mal seit 2001 schrumpfte die Industrie – um 2,1 Prozent. Mehr als 9.700 Unternehmen mussten dichtmachen, 2019 waren es nochmal fast 19.000. Tencent, der nach Umsatzzahlen größte Videospiel-Publisher der Welt, verlor nach eigenen Angaben sage und schreibe 190 Milliarden Dollar an Marktwert.

Seit Kurzem erst gibt es Pläne, ein System für eine Altersfreigabe zu implementieren. Derzeit befindet sich das Projekt aber noch in einer Pilotphase und soll Spiele ab 8, 12 und 16 Jahren kennzeichnen. Ab-18-Spiele mit mehr Freiheiten wird es wohl auch in Zukunft nicht geben. Bis dahin müssen Entwickler ihre Spiele so konzipieren und anpassen, dass sie für alle Altersgruppen funktionieren. Die Abwesenheit einer Altersfreigabe sei einer der Gründe, warum viele chinesische Spiele so monoton und homogen sind, sagte ein ehemaliger Tencent-Mitarbeiter der chinesischen Tageszeitung Global Times. Entwickler Wendao stimmt dieser Ansicht zu. »Wir wünschen uns, wenn das Bewertungssystem dann kommt, dass wir vielfältigere Inhalte erstellen können.«

Mobiler Wilder Westen

Die harschen politischen Gegebenheiten treffen zudem auf einen erbarmungslosen Mobile-Markt. Google hat sich wegen der rigorosen Zensurpolitik schon vor vielen Jahren aus China zurückgezogen. Daher gibt es nicht nur einen Android-Store, sondern Hunderte. Die Gebühr, die Unternehmen an die Plattformbetreiber abtreten müssen, beträgt bei den 20 wichtigsten Plattformen wie Tencents WeGame häufig stolze 50 Prozent – da bleibt selbst bei erfolgreichen Titeln im wahrsten Sinne des Wortes nur noch die Hälfte übrig. Dass chinesische Entwicklerstudios aufgrund all dieser Rahmenbedingungen keine Experimente wagen und



Icy ist ein selbstironisches 2D-Actionspiel, das stilischer zwischen effektvollen Bosskämpfen und einer witzigen Erzählung hin- und herwechselt.

Der erste Gameplay-Trailer zu Black Myth: Wukong schlug im Sommer 2020 im Internet hohe Wellen. Das Actionspiel gilt als eines der wenigen klassischen AAA-Produktionen aus China.



lieber auf bewährte Standardkost zurückgreifen, verwundert nicht. Das ist einer der Hauptgründe für die unzähligen, immer gleichen China-Grinder, für die dortige Entwickler berüchtigt sind. Ungewöhnliche Projekte wie das ambitionierte Black Myth: Wukong sind daher eher die berühmte Ausnahme, die diese Regel bestätigen.

Das andere China

Trotz der unübersehbaren Hürden für die Industrie sollte man sich davor hüten, China nur mit Free2Play-Einerlei wie Lords Mobile, AFK Arena oder King of Avalon gleichzusetzen. Unter der Oberfläche existiert eine lebendige Indie-Szene. Zu verdanken ist das vor allem Steam. Die Online-Vertriebsplattform ist von der ansonsten lückenlosen »Great Firewall« ausgenommen, die Dienste wie YouTube oder Wikipedia ohne VPN-Zugang in China sperrt. Auf Steam herrscht für chinesische Spieler und Spielerinnen daher relative Narrenfreiheit. Sie haben Zugang zur gesamten Steam-Bibliothek und damit einen Fundus von Spielen, die offiziell nie im Land erscheinen könnten. Als Betreiber Valve 2015 beliebte chinesische Zahlungsoptionen wie Alipay ermöglichte, wurde Steam in China immer populärer. Mittlerweile tummeln sich mehr als 30 Millionen Chinesen und Chinesinnen auf der Plattform und bilden damit die zweitgrößte Sprachgruppe hinter Englisch.

Warum der Staat Steam gewähren lässt, ist nicht klar. Insider vermuten, dass Peking die Plattform eine Zeit lang unterschätzte und dann keine passende chinesische Alternative parat hatte, die an Steams Stelle treten konnte. Ewig wird das so aber nicht weitergehen. »In Zukunft wird Steam Global irgendwann verboten werden. Ich denke,

das ist eine sehr, sehr sichere Sache. Aber wie lange es dauern wird, wissen wir nicht«, meint auch Wendao. Da Valve mittlerweile parallel zur globalen Variante eine abgespeckte offizielle chinesische Version anbietet, scheint das US-Unternehmen selbst ebenfalls dieser Meinung zu sein. Bis das passiert, haben aber chinesische Entwicklerteams einen Ort, wo sie relativ unbehelligt Spiele veröffentlichen können. Sands of Salazar, Firework und The Scroll of Taiwu verkauften sich auf Steam Early Access hunderttausendfach oder sogar öfter, obwohl sie anfangs nur auf Mandarin verfügbar waren. Inhaltlich mutige Titel wie Chinese Parents oder A Gay's Life zeigen derweil, wie gesellschaftskritisch Spiele aus China sein können beziehungsweise könnten.

»Das ist eine sehr verbreitete Vorstellung. Wenn du unter einer autoritären Regierung lebst, dann ist jeder unter Kontrolle, und du bist machtlos. Du ergibst dich entweder oder

protestierst und stirbst. Das reale Szenario ist allerdings komplizierter und macht auch deutlich mehr Spaß«, meint Allison Jing Yang. Die Journalistin, Kuratorin und Entwicklerin aus Hongkong werbelt aktuell an ihrem ersten eigenen Spiel. Forgetter ist vor Kurzem auf Steam Early Access gestartet. Darin erkundet man den Geist verstorbener Kunstgenies und löscht ihre traumatischen Erinnerungen, damit ein Unternehmen diese gereinigten Biografien weiterverkaufen kann. Hongkong ist bisher als Spielestandort noch nicht besonders häufig in Erscheinung getreten. Neben Forgetter gibt es nur wenige Projekte aus der ehemaligen britischen Kolonie. Mit Legacy of Datura und Name of the Will befinden sich aber derzeit zwei Spiele für den PC in Entwicklung, die die Demokratiebewegung in Hongkong und die Massenproteste von 2019 spielerisch verarbeiten. Neben Steam sollen sie auch auf der Plattform itch.io erscheinen.

Game of Peace ist die entschärfte und in Teilen sehr fragwürdige Neufassung von PUBG, die in den Augen des Staats den sozialistischen und patriotischen Grundwerten des Landes entspricht.





Auf Steam können Indie-Spiele große Erfolge feiern, selbst wenn sie nur auf Chinesisch verfügbar sind, dazu gehört auch Sands of Salazar.

Hybrid-Spiele könnten die Zukunft sein

Die in den letzten Jahren heißer gewordenen Konflikte innerhalb und außerhalb Chinas machen aber jedes Spiel zu einem Brennpunkt politischer Diskussionen. Wer auch nur in den Verdacht gerät, als Entwickler aus Hongkong die Regierung in Peking zu kritisieren, läuft Gefahr, online und offline attackiert zu werden. Bestes Beispiel dafür ist das Horrorspiel Devotion, das zwei Jahre lang nirgends zu kaufen war, weil es einen Witz auf Kosten des chinesischen Präsidenten Xi Jinping enthielt. Umgedreht gilt das aber genauso, wie Allison Jing Yang erklärt: »Wenn du ein Spiel hast, das mit chinesischem Geld gemacht wird, dann wirst du gleichzeitig in Taiwan oder Hongkong boykottiert. Du musst eine politische Seite wählen. Egal, welches Spiel du machst.«

Yang erinnert sich deswegen gerne an die goer-Jahre zurück, wo diese Antagonismen

noch leichter beiseite geschoben werden konnten. Gerade taiwanische Spiele wie The Legend of Sword and Fairy vom Entwickler SoftStar sei für eine ganze Generation von Spielern und Spielerinnen in China, Hongkong und Taiwan (auch bekannt als Republik China, besteht seit 1912 als souveräner Staat und gehört nicht zur Volksrepublik China) ein leuchtendes Beispiel gewesen, was China kreativ leisten kann, sagt sie. Diese Zeit ist jedoch vorbei, und die Fronten sind verhärtet. Trotzdem hat sich ein Erfolgsmodell für chinesische Spiele herauskristallisiert, das lokal wie global funktioniert. Sein bekanntester Vertreter: Genshin Impact.

Vorbild Genshin Impact

Genshin Impact ist für fast alle wichtigen stationären und mobilen Plattformen verfügbar, vom PC über die PlayStation 4 bis hin zu iOS und Android (Versionen für PS5 und Nintendo Switch sind angekündigt). Diese

Präsenz lässt sich Entwickler Mihoyo viel kosten. Das Budget von Genshin Impact liegt bei rund 100 Millionen US-Dollar. Jedes weitere Jahr mit neuen Inhaltsupdates wird nochmal das Doppelte verschlingen, gab das Studio bekannt. Die Investitionen im AAA-Maßstab lohnen sich aber. 14 Tage nach Release waren die Entwicklungskosten bereits wieder eingespielt. Allein im Januar 2021 generierte Genshin Impact laut einer Untersuchung von Sensor Tower einen Umsatz von 114 Millionen Dollar – und zwar nur im Ausland. »Es gibt auch kleinen Entwicklern in China so viel Hoffnung, dass sie nicht nur auf dem heimischen Markt, sondern auch in Übersee Fuß fassen können«, kommentiert Yang. Dabei verzichtete Genshin Impact in China zunächst darauf, auf einer etablierten Android-Plattform mit 50-Prozent-Gebühr zu erscheinen. Stattdessen läuft der Vertrieb über einen eigenen Dienst. Der kommerzielle Erfolg schaffte dann Verhandlungsspielraum, wo sonst keiner war. Anbieter Xiaomi reduzierte nur für Genshin Impact seine Gebühr von 50 auf 30 Prozent, damit sich der hauseigene Store mit dem beliebten Free2Play-Titel schmücken konnte. Das schaffte zuvor kein anderes chinesisches Spiel. Nicht mal Honor of Kings.

Auch wenn der globale Erfolg von Genshin Impact in diesem Kontext einmalig ist, so könnte er doch ein Fingerzeig für die Zukunft sein. Sollte Steam in China irgendwann abgeschaltet werden, müssen sich Indie-Studios zwar ein neues Zuhause suchen, Hybridspiele auf PC, Konsole und Mobile werden aber bleiben. Und dass ein so abgeriegeltes Land wie China dabei hilft, Spiele-Communities auf der ganzen Welt wenigstens ein bisschen zu vereinen, ist dann doch irgendwie ein schöner Gedanke. ★

Forgetter ist das erste Spiel der Journalistin Allison Jing Yang und schickt euch in die Erinnerungswelt verstorbener Kunstgenies.

