

Spiele in China, Teil 2

EXPANSION OHNE GRENZEN?

Kein Land der Welt beherbergt so viele Videospielfans wie China. Das weckt Begehrlichkeiten und lässt moralische Bedenken verblässen. Von Martin Dietrich

Im ersten Teil unseres Reports in der letzten GameStar-Ausgabe ging es vor allem darum, wie Entwickler aus und in China arbeiten. Hier im zweiten Teil beleuchten wir, wie ein riesiger Markt wie China (ob nun absichtlich oder nicht) Einfluss auf die Spieleentwicklung auf der ganzen Welt nimmt.

Im Jahr 1998 besucht Disney-Chef Michael Eisner den chinesischen Ministerpräsidenten Zhu Rongji in Peking. Im Treffen geht es unter anderem um Disneys Expansionspläne nach Fernost – und um eine Entschuldigung. Ein Jahr zuvor veröffentlicht der Entertainment-Konzern den Monumentalfilm »Kundun« von Martin Scorsese, in dem das Leben des 14. Dalai Lamas porträtiert wird sowie Chinas militärische Invasion Tibets. Diesen Film gemacht zu haben, sei ein Fehler gewesen, lässt sich Eisner zitieren. »Hiermit möchte ich um Verzeihung bitten, und in Zukunft sollten wir derartige Dinge verhin-

dern, die unsere Freunde beleidigen.« Die Worte des Firmenchefs überraschen nicht. Nach »Kundun« darf Disney mehrere Jahre lang keine Geschäfte in China machen. Erst 2002 hebt die Kommunistische Partei die Sperre auf. Hollywood ist das eine Lehre. Heute werden solche in China unliebsamen Themen von großen Filmstudios häufig erst gar nicht mehr aufgegriffen. Der chinesische Filmmarkt ist dafür schlicht zu attraktiv.

Aber nicht nur Disney, Warner Bros. oder Universal stehen vor einem Problem. Mit rund 620 Millionen Menschen, die in China regelmäßig auf Smartphone, PC und Konsolen spielen, braucht man nicht lange nach Gründen suchen, warum auch die Videospielebranche nur schwer den chinesischen Zensurvorgaben Widerstand leisten kann, es ist einfach ein riesiger Markt. Im ersten Teil unseres Reports haben wir uns mit Spielen im und aus dem Reich der Mitte beschäftigt.

Jetzt richten wir den Blick in die entgegengesetzte Richtung und schauen uns an, wie China die internationale Videospieleindustrie verändert und was das für uns bedeutet.

Macht, mit der man rechnen muss

»Für uns ist China wichtiger als die zehn Länder danach bei Steam«, sagt Tim Eulitz, einer der beiden Betreiber der Wallpaper Engine. Mithilfe dieser App lassen sich individuelle Hintergründe für den eigenen Desktop erstellen und mit anderen teilen. Chinesische Spieler und Spielerinnen sind für Wallpaper Engine der mit Abstand wichtigste Kundenkreis auf Steam. Als einzige Software aus Deutschland gehörte Wallpaper Engine zu den 53 Spielen und Apps, mit denen Steam China im Februar 2021 an den Start ging. Da das Programm kein reguläres Videospiele darstellt, waren die Auflagen für eine offizielle Veröffentlichung in China übersichtlicher. Trotzdem gab es eine wichtige Anpassung, wie Eulitz erklärt: »Wenn man etwas hochlädt, dann ist das erstmal nicht sichtbar, aber mit etwas Verzögerung soll es dann freigeschaltet werden.«

Bei Steam Global werden Wallpaper, die gegen die Richtlinien verstoßen, für gewöhnlich erst im Nachhinein gelöscht, wenn Beschwerden eingetroffen sind. Steam China setzt aber früher an. Valve und der chinesische Geschäftspartner Perfect World beschäftigen für die Durchsicht ein eigenes Kontrollteam, das gemäß den staatlichen Zensurregeln alles Ungewollte entfernt. Aktuell wird sich dieser Extraaufwand für Valve finanziell aber kaum lohnen. »Wir machen bei Steam Global an einem Tag mehr, als wir bis jetzt komplett bei Steam China gemacht haben«, sagt Eulitz, der mit seiner App in China zeitweise immerhin auf dem zweiten



Im ersten Trailer zu Call of Duty Black Ops: Cold War sieht man für einige wenige Sekunden reale Ausschnitte der blutigen Tian'anmen-Proteste von 1989. Activision löschte das Video und veröffentlichte es in einer geschnittenen Fassung.



In der Kampagne von Battlefield 4 plant ein abtrünniger General, die Regierung in Peking zu stürzen. Wenig überraschend wurde das Spiel in China verboten.

Platz der Verkaufs-Charts lag. Sondersicher viel Geld dürften also auch die anderen Spiele bisher nicht gemacht haben. Für Valve und auch Tim Eulitz geht es aber erstmal gar nicht darum, jetzt schon die Kassen klingeln zu lassen. »Der einzige Grund, warum wir bei Steam China sind, ist für den Fall, dass Steam Global geblockt wird.«

Hinter Steam China steckt letztendlich die Angst, dass die Partei irgendwann den Stecker für die internationale Version zieht, die bisher für alle Beteiligten ziemlich gut funktioniert. Denn nicht nur freut sich die chinesische Spielergemeinde über einen gigantischen Katalog an unregulierten Spielen, die Entwicklerstudios und Publisher haben seitdem auch potenziell Millionen neuer Fans. Die jetzt zu verlieren, würde besonders in Zukunft weh tun, wenn das Land noch weiter an Bedeutung gewinnt. Und die Relevanz ist schon heute beachtlich. Von den über fünf Millionen verkauften Exemplaren des Rogue-lites Dead Cells ging allein eine Million auf die Kappe chinesischer Käufer. In der ersten Verkaufswoche von Total War: Three Kingdoms (das durch sein Szenario natürlich auch auf den chinesischen Markt abzielte) kamen zwei Drittel aller Spieler und Spielerinnen aus China. Und bei Cyberpunk 2077 gab es zeitweise nirgends so viele Vorbestellungen für den PC wie aus dem 1,4 Milliarden Einwohner großen Land, ermittelten die auf den asiatischen Videospiegelmarkt spezialisierten Analysten bei Niko Partners.

Die Extrakarotte für China

Mit diesen Zahlen im Hinterkopf müssen sich gerade Entwickler fragen, inwieweit sie sich der neuen Käuferschaft hingeben wollen. Bei Curious Expedition vom Berliner Studio Maschinen-Mensch wählt man zu

Spielbeginn eine berühmte Persönlichkeit mit bestimmten Vor- und Nachteilen aus und startet eine gefährliche Expedition. Mit einem Verkaufsanteil von etwa 30 Prozent sei das Indie-Spiel gerade in China sehr gut angekommen, erzählt Studiomitgründer Riad Djemili im Interview mit GameStar TV. Für den zweiten Teil habe man daher die Bandbreite an spielbaren Charakteren erhöht: »Wir haben für den chinesischen Entdeckerclub spezielle Referenzen auf chinesische Mythen. Wir haben dafür mit einer Beraterin zusammengearbeitet, die uns über historische Inhalte aufgeklärt und uns beraten hat, was wir wie darstellen sollten. Natürlich mit der Idee, dass das attraktiv sein könnte für unsere chinesische Community.«

Tatsächlich ignorieren die meisten Chinesen aber die chinesischen Inhalte am Ende und bevorzugen einfach die Charaktere, die ihrer Meinung nach spielerisch am effektivsten sind. »Das war überraschend für uns«,

gibt Djemili zu. »Wir hätten gedacht, dass das noch ein bisschen stärker funktionieren würde.« Dass so ein Kniff aber auch Erfolg bringen kann, zeigt eben nicht zuletzt Total War: Three Kingdoms. Der Rückgriff auf die chinesische Geschichte der drei Reiche erweist sich als Geniestreich und macht das Spiel zu dem am schnellsten verkauften Ableger der Reihe, was größtenteils China zu verdanken ist. Längst ist auch die Konkurrenz auf den gleichen Trichter gekommen.

Chinesische Vorlagen

Stronghold Warlords bietet einen Mix unterschiedlicher asiatischer Kulturen, darunter auch die chinesische. Sloclap, die Macher von Absolver, verlagern für ihr Nachfolgeprojekt Sifu die Nahkampfkloppereien in ein Martial-Arts-Setting à la Bruce Lee. Im zweiten DLC von Immortals Fenyx Rising, Mythen aus dem Reich des Ostens, wird die griechische gegen die chinesische Sagenwelt aus-

Der E-Sportler Ng Wai Chung, bekannt als Blitzchung, wiederholte während eines Hearthstone-Turniers eine Parole der Hongkonger Demokratiebewegung. Blizzard sprach eine Sperre gegen Chung aus, was für große Kritik sorgte.



易先生 & 偷米
Live from Taipei

HEARTHSTONE
GRANDMASTERS

blitzchung
@blitzchungHS



Skelette und Geister haben es in China schwer, durch die Zensurbehörden zu kommen. Daher erstellte Blizzard eine Version von Diablo 3, die den Knochenanteil reduziert.

getauscht. Auch Assassin's Creed ist mit dem Spin-off Chronicles bereits in China gegen. Die Liste ließe sich noch eine Weile fortsetzen. »Als Chinesin freue ich mich über mehr Zusammenarbeit zwischen China und westlichen Studios. Es erweitert unsere Perspektive und stellt unsere Kultur der ganzen Welt vor«, sagt Beidi Guo, die in Shanghai aufwuchs und jetzt als Art Director in London beim Entwickler Lantern Studio (Luna: The Shadow Dust) arbeitet.

Das neue Interesse an der chinesischen Kultur ist zunächst mal eine positive Entwicklung. Abseits der etablierten Erzählmuster großer amerikanischer Spiele gibt es noch viele unterrepräsentierte Geschichten und Figuren, die ein eigenes Spiel verdienen. Gleichzeitig steckt hinter solchen Überlegungen natürlich häufig auch ein ganz simples Kalkül. »Auf diese Weise kann sicherlich viel Geld gemacht werden, aber ich hoffe, dass Studios ihr Spiel nicht nur für den Profit so anpassen«, sagt Beidi Guo. »Ich werde immer gegen Zensur und Inhalte sein, die nur dazu da sind, sich dem chinesischen Markt anzubiedern. Hollywood- und AAA-Produktionsfirmen sind normalerweise kapitalgetrieben. Wenn moralische und kapitalistische Konflikte auftreten, gewinnt leider meistens das Kapital.«

Du verbietest, ich gehorche

Ein kurzer Blick in die Skandale und Kontroversen der letzten Jahre unterstreicht Guos Aussage. Einer der aufsehenerregendsten Fälle betrifft den Hearthstone-Profi und gebürtigen Hongkonger Ng Wai Chung, der während eines Turniers die Parole »Befreit Hongkong, Zeit für eine Revolution« ausspricht. Blizzard sperrt Chung daraufhin für

mehrere Monate von allen Turnieren. Als Grund dafür verweist man auf die Hausregeln, die es E-Sportlern verbieten würden, Blizzards Image öffentlich zu schädigen oder in Frage zu stellen. Der wichtigste Grund dürfte aber gewesen sein, dass Blizzard die guten Beziehungen nach China nicht gefährden wollte. Die Bestrafung zieht allerdings weltweit Kritik auf sich, unter anderem fordern einige Mitglieder des US-Senats eine Aufhebung der Sperre. Auf Twitter versammeln sich Kritiker unter dem Hashtag #BoycottBlizzard. Die Overwatch-Figur Mei wird von Unterstützern der Proteste in Hongkong zum Anti-China-Meme umfunktioniert.

Battlefield 4 fällt 2013 in China in Ungnade, weil im Verlauf der Einzelspielerkampagne Teile der chinesischen Volksbefreiungsarmee als Antagonisten auftreten. In einer Militärzeitschrift wird der Shooter damals als »neue Form kultureller Aggression« bezeichnet. Beobachtern zufolge hat Publisher

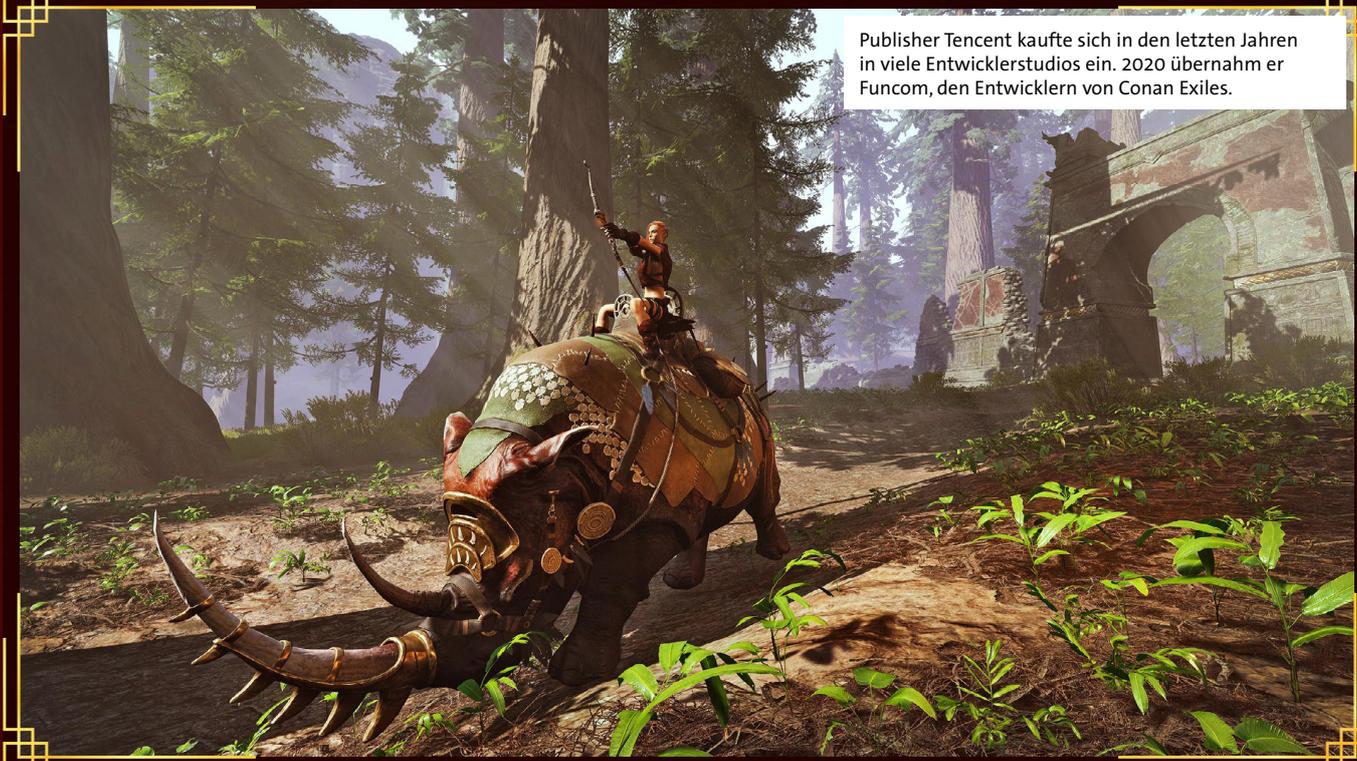
Electronic Arts nach dem Zwischenfall erhebliche Probleme damit, im Land Fuß zu fassen und dort neue Spiele zu veröffentlichen. Seitdem sind China oder chinesische Regierungsangehörige auch in keinem großen Videospiel mehr als Bösewichte aufgetreten – im Gegensatz zu Deutschland, Russland, Nordkorea oder den USA.

Image ist alles

China legt schon seit jeher sehr viel Wert auf seine Außenwahrnehmung und ist dabei nicht zimperlich bei Verstößen gegen die rigide Zensur. Videospiele dürfen Glücksspiel in keiner Form darstellen. Drogen und explizite Gewalt sind ebenfalls weitestgehend tabu. Zudem darf die Einheit und territoriale Souveränität Chinas nicht angezweifelt werden. Auch findet sich der Passus, dass »alles, was gegen Chinas Religionspolitik verstößt, indem es Kulte oder Aberglauben fördert«, unter der Verbotspolitik.



Curious Expedition 2 baute extra Inhalte für das chinesischen Publikum ein. Das funktionierte aber nur so semi-gut. Die meisten chinesischen Spieler und Spielerinnen interessierten sich dafür gar nicht.



Publisher Tencent kaufte sich in den letzten Jahren in viele Entwicklerstudios ein. 2020 übernahm er Funcom, den Entwicklern von Conan Exiles.

Exakte Regeln, die genaue Richtlinien festhalten, wann man den von der Zensur erlaubten Bereich verlässt, sucht man aber vergebens. Das ist gewollt. Durch die bewusst vage gehaltenen Bestimmungen handeln ausländische Studios lieber voreilig und betreiben Selbstzensur, was dem chinesischen Staat entgegenkommt. So wurden in der chinesischen Version von World of Warcraft und Diablo 3 sämtliche Darstellungen von Skeletten und totem Gewebe überarbeitet. Der Totenbeschwörer animiert keine Knochen, sondern hantiert mit schwarzem Teer. Dabei hat der Staat nie ein generelles Skelett- oder Geisterverbot ausgesprochen. Die allgemeinen Zensurvorschriften lassen nur diese Interpretation zu.

Kein himmlischer Frieden

Vorauselender Gehorsam ist zum Beispiel auch bei Activision und Call of Duty Black Ops: Cold War zu beobachten. Der erste Teaser-Trailer zum Spiel zeigt Realaufnahmen wichtiger Weltereignisse und spricht davon, dass man seine »Geschichte kennen sollte«, ansonsten sei man verdammt sie zu wiederholen. Kurze Zeit nach der Veröffentlichung wird der Trailer jedoch schon wieder aus dem Netz genommen und in einer dezent neu geschnittenen Version erneut hochgeladen. In der nun kürzeren Fassung fehlt eine Szene, die die von China blutig niedergeschlagenen Tian'anmen-Proteste aus dem Jahr 1989 zeigt. Activision scheint es sich mit dem autoritären Staat nicht verschmerzen zu wollen, der die Ereignisse auf dem Tian'anmen-Platz bis heute zensiert.

Und noch ein Beispiel: In der Demo des Resident Evil 3 Remakes kommt an einer Stelle der Tresorcode 918 vor, der in Teilen des chinesischen Internets für große Aufre-



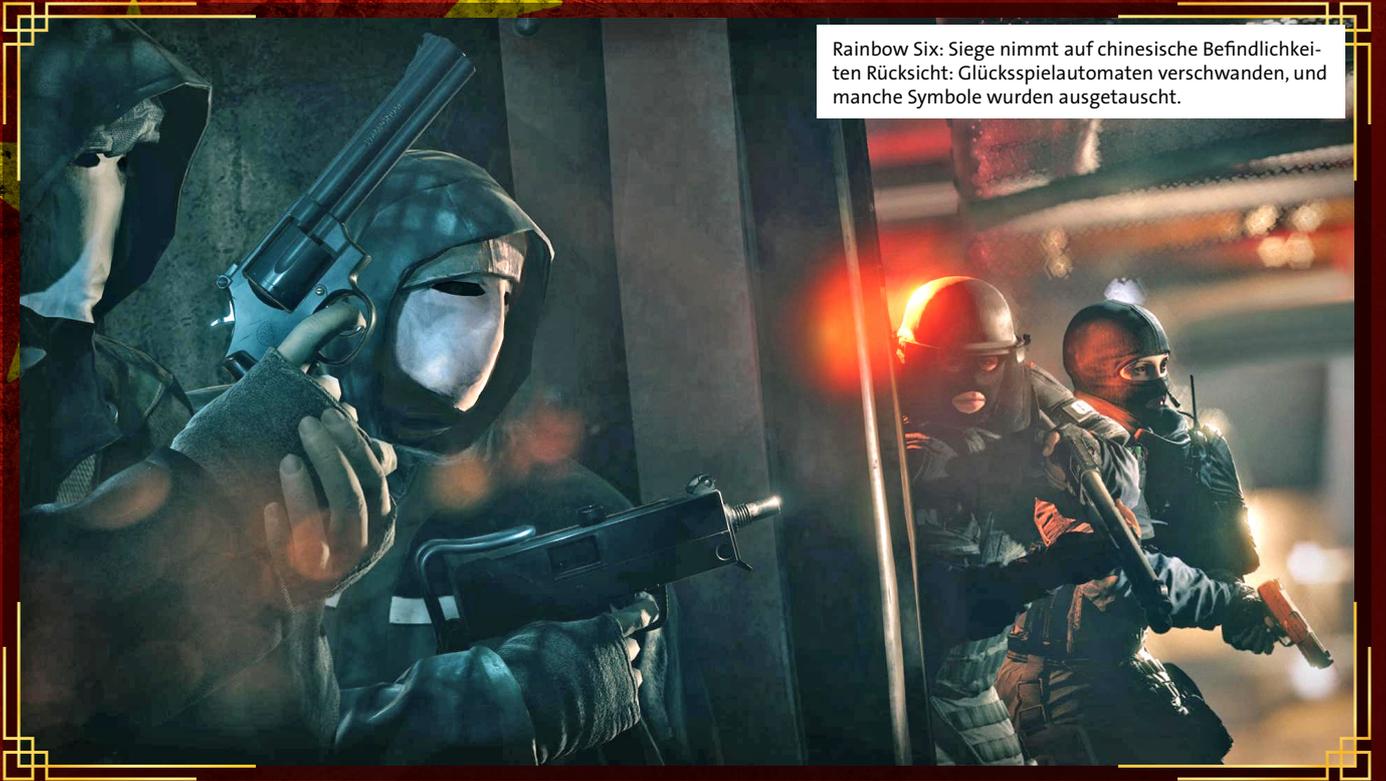
Spiele mit China-Thematik bringen uns neue Geschichten und Kulturen näher – und erschließen dem Publisher zugleich einen riesigen Markt.



Ubisoft und Tencent sind 2018 eine strategische Partnerschaft eingegangen, die es den Machern von Assassin's Creed und Immortals: Fenix Rising leichter macht, ihre Spiele in China zu veröffentlichen.

gung sorgt. Es wird angenommen, dass der japanische Entwickler Capcom eine Referenz auf den 18. September eingebaut hat. Am 18. September 1931 sprengten nämlich Agenten der japanischen Kaiserarmee eine Eisenbahnstrecke in die Luft und schoben

dafür China die Schuld in die Schuhe, um einen Einmarsch zu rechtfertigen. Der Vorfall führte letztendlich zum zweiten Japanisch-Chinesischen Krieg, bei dem etwa 20 Millionen Chinesen ihr Leben verloren. Capcom veröffentlicht schließlich ein Update für die



Rainbow Six: Siege nimmt auf chinesische Befindlichkeiten Rücksicht: Glücksspielautomaten verschwanden, und manche Symbole wurden ausgetauscht.

Demo, das den Code gegen eine alternative Ziffernkombination austauscht.

Ein weiterer Fall solcher Zensur betrifft das Arcade-Sportspiel *Baseball Stars 2*. Stolz 28 Jahre nach dessen Veröffentlichung erhalten die Portierungen für die Switch, PS4 und Xbox One einen neuen Patch. Dieser entfernt die beiden taiwanesischen Teamnamen »Taipei Hawks« and »Taiwan Dragons«.

Der richtige Umgang

Nicht jedes dieser Vorkommnisse lässt sich einfach damit erklären, dass heutzutage alle Publisher gehorsam nach Chinas diktatorischer Pfeife tanzen. Manchmal sind es schlicht kulturelle Unterschiede, die auch darauf zurückzuführen sind, wie fremd uns dieses Land in Teilen noch immer ist.

»Es ist eine Eurozentriertheit, die zu einer multipolaren Welt, in der auch die Wissensproduktion eben nicht mehr im Norden und Süden stattfindet, nicht mehr passt«, sagt

die Sinologin Marina Rudyak von der Uni Heidelberg. Rudyak beobachtet eine eklatante Wissensasymmetrie zwischen den Ländern. Während China bestens über Europa informiert sei, finde man in Deutschland vor allem festgefahrene Rollenbilder vor.

»Die größten Klischees sind, dass China total monolithisch und gleichgeschaltet ist.«

Auch Tim Eulitz muss sich seit dem Erstarben der chinesischen Community häufiger damit auseinandersetzen, wofür die Wallpaper Engine steht. Wenn User Wallpaper mit der Aufschrift »Free Hongkong« erstellen, kommen gleich mehrere Reports aus China, die solche Werke als Propaganda bezeichnen und eine Löschung fordern. Derartige Wallpaper lässt er eigentlich immer online. In der Vergangenheit kam es aber auch schon vor, dass sich Beschwerden unter dem Bild der alten japanischen Kaiserreichsflagge sammelten, die in China symbolisch für die Kolonialverbrechen Japans

steht. »Da muss man dann auch überlegen: Entfernt man das jetzt oder nicht? Also eine Hakenkreuz-Flagge würde ich auch entfernen, also müsste ich jetzt so eine alte japanische Flagge auch löschen, auch wenn die für mich selbst nichts bedeutet.«

Boycott als Lösung?

Wie aber soll man mit Spielen aus China und Spielen, die sich der dortigen Zensur gebeugt haben, umgehen? Boykottieren, bis China kein autoritärer Staat mehr ist und alle seine Menschenrechtsverletzungen aufgeklärt hat? »Das sagt man vielleicht so einfach. Aber am Ende ist es schlicht ökonomischer Druck, der da ausgeübt wird, und wenn ich jetzt die Wahl hätte, meine App nicht in China zu veröffentlichen und dafür Demokratie in China zu haben, dann würde ich es natürlich sofort machen. Aber so funktioniert es leider nicht«, meint Eulitz zu dieser Frage und wirkt dabei ratlos. »Man merkt halt schon, dass man so ein kleines Zahnrad im System von China wird. Aber wirklich was machen kann man auch nicht.«

Die Sinologin Marina Rudyak verweist hier auf den Konflikt zwischen dem Westen und der UdSSR. Trotz der großen Rivalität nach dem zweiten Weltkrieg hätte es einen wissenschaftlichen und kulturellen Austausch untereinander gegeben. »Wir erleben gerade das Umgekehrte. Bei der Konfrontation mit China, den manche als den neuen Kalten Krieg bezeichnen, wird jetzt der Bereich, der sonst immer als Letztes zugemacht wird, am stärksten unter Beschuss genommen.«

Denn während wir hier über kulturelle und politische Unterschiede in Videospiele diskutieren, macht die Industrie – etwa im Auto- und Maschinenbaubereich – mit China glänzende Geschäfte. ★

Der Flight Simulator ist in China nie offiziell erschienen. Es wird vermutet, dass Microsoft Probleme kriegen könnten, weil Hobbypiloten über in China kontroverse Regionen wie Xinjiang fliegen.

