



Ukrainische Spielestudios

»SPIELE ZU ENTWICKELN, LENKT UNS EIN PAAR STUNDEN VOM KRIEG AB.«

Vor mehr als einem Jahr begann die russische Invasion der Ukraine. Inmitten des Chaos leisten ukrainische Entwickler Widerstand – an der Front und mit neuen Spielen. Von Denis Gießler

Vitalii Zubkov arbeitet am 24. Februar 2022 bis tief in die Nacht, als es draußen plötzlich knallt. Sirenen heulen auf über der ukrainischen Hauptstadt Kyjiw, die wir in diesem Report auf Ukrainisch schreiben. Wohnhäuser brennen, ganze Stockwerke brechen zusammen, als russische Raketen sie treffen. Auf den Ausfallstraßen stauen sich die Autos kilometerweit, etwa 1,5 Millionen Menschen verlassen die Stadt. »Wie viele andere Ukrainer war ich vor Angst wie ge-

lähmt«, sagt Zubkov. Er ist Game Director des Indie-Studios Marevo Collective. Die nächsten fünf Tage wird Zubkov sich mit seiner Freundin im engen Korridor verstecken in der Hoffnung, dort vor den russischen Raketen sicher zu sein. Beide finden kaum Schlaf, können nicht fassen, was da auf ihren Smartphones steht: Russland hat seine Offensive gegen die Ukraine begonnen.

Um 4 Uhr morgens sind russische Streitkräfte von Belarus und Russland tief in ukra-

inisches Gebiet eingedrungen. Nun steht die russische Armee vor Kyjiw. Der Invasion geht die rechtswidrige Annexion der Halbinsel Krim im Jahr 2014 voraus. Schon damals tobten erbitterte Kämpfe in der Ostukraine in den selbsternannten »Volksrepubliken« Lugansk und Donezk.

Für diesen Report sprechen wir mit zahlreichen ukrainischen Spieleentwicklern. Zwischen Raketenangriffen, Stromausfällen und instabilem Internet nehmen sie sich die



Seit Oktober 2022 feuert
Russland fast täglich Raketen
auf Kyjiw. (Quelle: Frogwares)



Stalker-2-Entwickler: Im Bade-
zimmer ist man vor Raketentref-
fern wenigstens etwas sicherer.



Maksym Tkachenko
Community Lead

This is my office space now

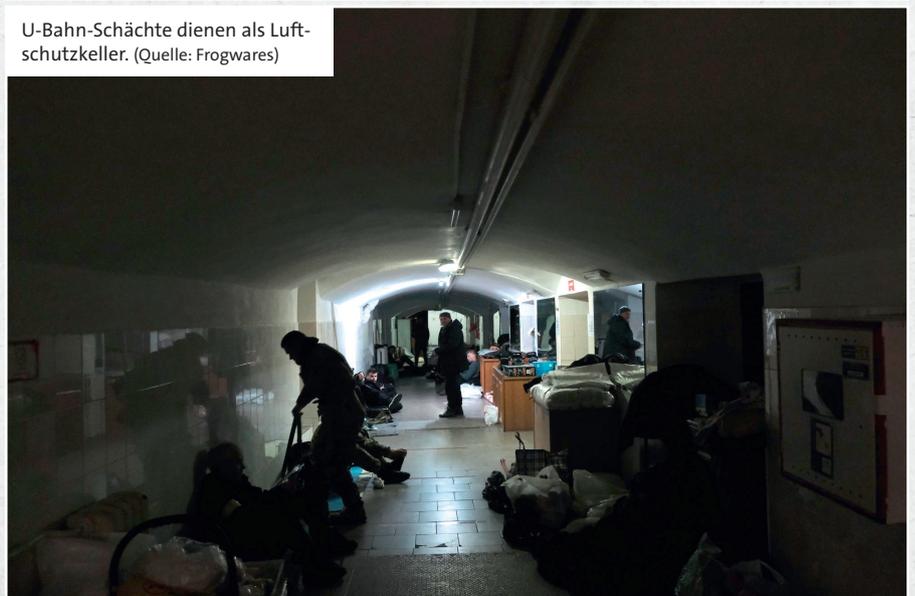
Zeit, unsere Fragen ausführlich zu beantwor-
ten. Die Aussagen spiegeln Verzweiflung,
Ungewissheit, aber auch Hoffnung wider.
Unsere Gesprächspartner geben nicht auf
und kämpfen für ihre Freiheit – manche an
der Frontlinie im Süden und Osten, andere
aus dem Ausland. Spiele sind wichtig für die
Entwickler in der Ukraine, um die vergangen-
en Monate zu verarbeiten und wenigstens
etwas Normalität zu haben. Sie alle hoffen
auf ein baldiges Kriegsende.

»Jeden Morgen hoffst du, dass es ein halbwegs normaler Tag wird«

Die Ukraine ist ein Tech-affines Land. Fast
5.000 IT-Firmen tüfteln dort, sagt das 2019
gegründete Ministerium für digitale Trans-
formation. Mehr als 200.000 Coder schrei-
ben neue Software. Für uns Computerspieler
liefern ukrainische Studios regelmäßig neue
Perlen. GSC Game World ist seit Anfang der
2000er Jahre mit der Echtzeitstrategie
Cossacks dabei. 2007 folgt der Endzeit-
Shooter Stalker: Shadow of Chernobyl. 4A
Games führt uns in seiner Metro-Reihe
durch ein dystopisches Russland. Und das
Studio Frogwares erweckt in seinen Sherlock-
Holmes-Spielen das viktorianische London
zum Leben. Mit dem russischen Angriffs-
krieg ändert sich für sie alles.

Seit dem 24. Februar 2022 zerstören Ra-
keten und Kamikazedrohnen Wohnhäuser
und die Energieversorgung. Internet, Strom,
Wasser, auch die Heizungen fallen zeitweise
aus. »Jeden Morgen wachst du auf und
hoffst, dass es ein halbwegs normaler Tag
wird«, sagt Sergiy Oganessian, Head of Pub-
lishing bei Frogwares. »Stattdessen bereiten
wir uns vor, jede Sekunde von Explosionen
begrüßt zu werden.« Das Studio berichtet

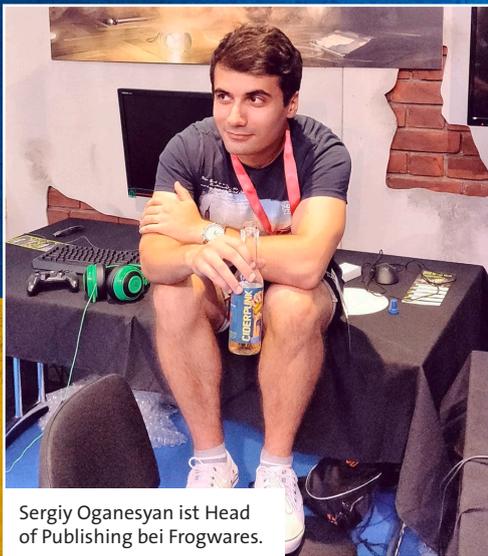
U-Bahn-Schächte dienen als Luft-
schutzkeller. (Quelle: Frogwares)



auf Twitter regelmäßig vom harten Leben in
der Hauptstadt. Direkt nach Kriegsbeginn
richten die Entwickler neue Discord-Kanäle
ein, um das Chaos wenigstens etwas zu
ordnen. Teammitglieder teilen darin ihre je-
weiligen Standorte, ob sie verletzt sind und
wohin sie fliehen. Alle bleiben unverletzt
und können sich mit ihren Familien retten.

»Wenn die Sirenen heulen, kauern wir in
Kellern, Bunkern oder Badezimmern und
harren aus«, sagt Oganessian.

In den ersten Tagen der Invasion fliehen
viele Menschen in die Westukraine, russische
Raketen schlagen dort seltener ein. Für das
sechsköpfige Team von Marevo Collective
wird die Flucht in den Westen des Landes



Sergiy Oganessian ist Head of Publishing bei Frogwares.



Entwickler von Frogwares suchen Schutz im Badezimmer.



Bogdan Chepovyi von Frogwares in einem Schützengraben.

zur Odyssee. Mehrere Entwickler leben in den Städten Charkiw und Cherson, die durch russische Angriffe verwüstet werden. Bis zur Evakuierung harren sie wochenlang in Luftschutzkellern und U-Bahn-Schächten aus. Marevos leitender Unity-Entwickler Taras verbringt mit seiner Familie 48 Stunden auf verstopften Straßen. Auch GSC Game World pausiert mit Kriegsbeginn die Entwicklung an Stalker 2: Heart of Chornobyl, die Sicherheit des Teams stehe nun im Vordergrund, heißt es in einem Videostatement. Darin zu sehen ist auch das brandneue Motion-Capturing-Studio, in denen Animationen für Stalker 2 entstehen. Wenige Tage nach Kriegsbeginn ist das Kyjiwer Büro wie leergefegt, das Motion-Capturing-Studio wird wohl nie wieder benutzt werden.

GSC Game World verlegt sein Hauptquartier ins sichere Prag. Weil das sehr viel Zeit und Geld kostet, setzen die 200 Entwickler erst im Mai 2022 die Arbeit an Stalker 2 fort, das in der zweiten Hälfte 2023 erscheinen soll. 130 Menschen allerdings bleiben in Kyjiw und arbeiten in den kommenden Monaten von ihren Wohnungen aus.

Die Entwickler von Frogwares entscheiden sich trotz des Krieges dagegen, ihre Firma in ein anderes Land zu verlegen. »Man wird niemals mehr als 80 Menschen davon überzeugen können, ihr Zuhause, ihr Leben und ihre Familie aufzugeben«, sagt Oganessian. »Die Ukraine ist der Ort, wo unser Leben, unsere Familien und Erinnerungen sind.«

KI-Entwickler an der Front

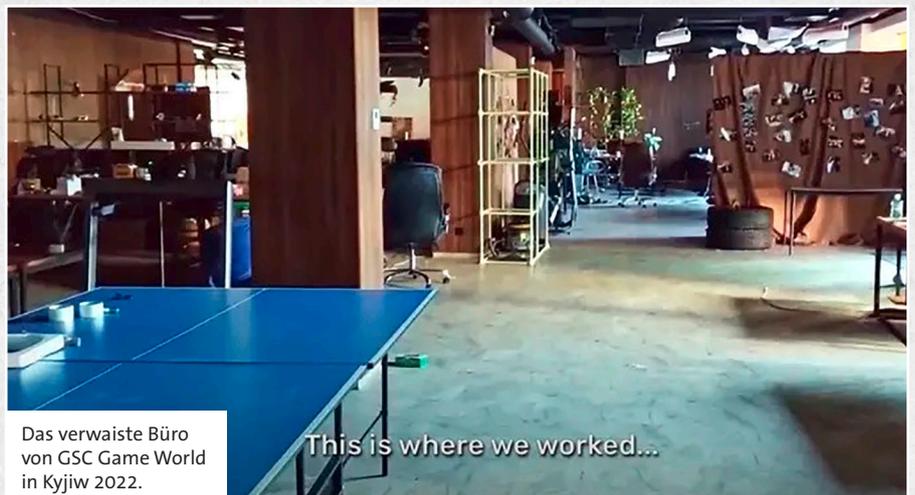
Im März 2022 wird klar: Aus der schnellen Eroberung der Ukraine wird nichts. Die sogenannte »Spezialoperation«, wie die Kreml-Propaganda den russischen Angriffskrieg nennt, sollte nach ein paar Tagen beendet und die Ukraine besiegt sein. Doch ukraini-

sche Truppen drängen die russischen Soldaten vor Kyjiw zurück und erobern strategisch wichtige Städte wie Cherson am Schwarzen Meer zurück. Auch ukrainische Entwickler melden sich fürs Militär und kämpfen, darunter Teammitglieder von Frogwares. Fotos zeigen sie in ausgehobenen Schützengräben. In einem Videostatement von GSC Game World sind mehrere Entwickler in Militäruniform zu sehen. Darunter ist Dmitry lassenev, das Mastermind hinter den KI-Systemen von Stalker. Im Dezember 2022 wird Volodymyr Yezhov von GSC Game World in den schweren Gefechten im Kampf um die ostukrainische Stadt Bachmut getötet. Auch Entwickler von 4A Games sterben bei der Verteidigung der Ukraine.

In Kyjiw arrangieren sich die Menschen allmählich mit den elenden Bedingungen. »So verrückt es klingt, aber man gewöhnt sich an die Sirenen, an die Vibration der Scheiben«, sagt Vitalii Zubkov von Marevo Collective. Viele Menschen kehren ab April 2022 in die Hauptstadt zurück, die Kämpfe

konzentrieren sich auf den Osten und Süden des Landes. Es staut sich erneut auf den Ausfallstraßen, diesmal in umgekehrter Richtung. »Von etwa Mai bis September 2022 wurde das Leben in den Teilen der Ukraine, die nicht mehr an der Front liegen, einigermaßen stabil, es gab Normalität und Routinen«, sagt Oganessian. Die Entwickler nutzen die bitter nötige Atempause, um an ihren Spielen zu arbeiten. Es wird höchste Zeit, denn das Geld wird knapp, und sie müssen endlich fertig werden.

In den nächsten Monaten schießen zahllose Meme-Spiele aus dem Boden: Slaputin lässt uns Putin Backpfeifen verpassen. Im Shoot 'em up Putinist Slayer bekämpfen wir als ukrainischer Präsident Selenskyj Kreml-Schergen im Weltall. In Beautiful Ukraine setzen wir in einem Puzzle Motive von ukrainischen Sehenswürdigkeiten zusammen. Die schnell zusammengezimmerten Spiele zeigen das Bedürfnis, sich gegen die Invasionstruppen auch digital zu wehren. Unter Hochdruck arbeitet Marevo Collective an Zero



Das verwaiste Büro von GSC Game World in Kyjiw 2022.

This is where we worked...



Im Ballerspiel Putinist Slayer bekämpfen wir als ukrainischer Präsident Selenskyj den Kreml.

Losses. Auch Frogwares setzt die Arbeit fort, im Mai 2022 kündigt das Studio ein neues Spiel namens Palianytsia an, ein Mix aus Sherlock Holmes und The Sinking City. »Die Möglichkeit, zu arbeiten und tatsächlich etwas Kreatives zu tun, lenkt uns für ein paar Stunden vom Krieg ab«, sagt Oganjesyan. »Es gibt uns das Gefühl, Teil von etwas zu sein, das größer ist als man selbst.«

Bis Oktober 2022 bleibt das Leben in der Hauptstadt relativ normal, dann spitzt sich die Situation erneut zu. Russland startet massive Luftangriffe gegen die kritische Infrastruktur, Strom und Heizungen fallen in Teilen des Landes wochenlang aus. Die relative Normalität der vergangenen Monate in Kyjiw und anderen Städten abseits der Front ist dahin, und die Spieleentwicklung wird zur Sisyphusarbeit. »Ständig unterbrechen Luftschuttsirenen Zoom Calls, und wenn jemand zu lange nicht online ist, befürchte ich das Schlimmste«, sagt Maria Grygorovych, leitende Produzentin von Stalker 2, in einem Interview. Die Programmierer müssen in den

wenigen Stunden, in denen sie Strom und Internet haben, so viel schaffen wie möglich. Damit das Stromnetz in der Ukraine nicht kollabiert, schalten die Betreiber es zu bestimmten Zeitpunkten ab. Zubkov prägt sich diese Zeitfenster genau ein, um seinen Laptop einzupacken und dann an Zero Losses zu arbeiten: »Wir haben drei Warteschlangen für die Abschaltung. Mittlerweile weiß ich genau, welche Cafés in der Nähe Strom haben.« Dort kann Zubkov seine Powerbanks aufladen, die mittlerweile sogar seine Großmutter kennt. Auch die anderen Teams arbeiten mit dem Laptop im U-Bahnschacht, im Luftschutzkeller oder in mit Decken gepolsterten Badewannen. Weil sie die ständigen Stromausfälle satt haben, kauft sich das Team vom Kyjiwer Studio Starni Games einen Generator.

»Wir haben ihn vor unser Büro gestellt«, sagt Oleksandr Sienin, Geschäftsführer von Starni Games. Jetzt haben sie zwar Strom, es ist aber immer noch saukalt. Der Generator hat nicht genug Leistung, um Elektro-

heizungen und die PCs gleichzeitig mit Strom zu versorgen. Die Entwickler wärmen sich an der Abwärme der Rechner und packen sich in dicke Jacken.

Angst vor Propaganda

Trotz der harten Bedingungen hat Starni Games im Oktober das Antikriegsspiel Ukraine War Stories veröffentlicht, das auf Steam sehr positiv bewertet wird. Bilder- geschichten erzählen von Menschen, die auf russisch besetztem Gebiet Opfer von Kriegsverbrechen geworden sind.

Schauplätze sind die Kyjiwer Vororte Butscha und Hostomel sowie die Hafenstadt Mariupol. In allen Städten hat die russische Armee gewütet und laut Beobachtern Kriegsverbrechen begangen. Ukraine War Stories zeigt verfremdete Fotos: Tote Zivilisten liegen in Butscha auf der Straße, die Hände gefesselt, zerkratschte Autowracks und Panzer säumen die Umgebung. Wir erleben die Geschichte des 15-jährigen Yarik, der mit Mutter und Schwester in einem Einfamilienhaus lebt. Yarik's Schwester Vika wird von russischen Soldaten verschleppt und vergewaltigt. Wir müssen die Entscheidung treffen: Befreien wir Vika oder lassen wir sie zurück und fliehen? Egal wie es ausgeht, Yarik wird Butscha niemals vergessen.

Ukraine War Stories ist kostenlos, Starni Games will mit dem Spiel kein Geld verdienen, sondern die Kriegserlebnisse mit der Weltöffentlichkeit teilen. Das Spiel stößt auf positives Echo in der ukrainischen Presse und bei Spielern, laut Sienin wird es vor allem in China und Japan gespielt.

Bei der Recherche haben die Entwickler hunderte Zeitungen und Magazine durchforstet und mit Augenzeugen gesprochen, die teilweise selbst von russischen Soldaten gefoltert worden sind. So war laut Sienin ein





The Sinking City lässt uns eine düstere Open World in den 20er Jahren erkunden.



Teammitglied in Butscha während der russischen Invasion und versteckte sich mit seiner Familie im Keller, während russische Soldaten das Haus plünderten.

Neben Butscha schildert Starni Games Augenzeugenberichte aus Hostomel im Norden des Landes und aus der Hafenstadt Ma-

riupol. Ende Februar 2022 beginnt die Belagerung der Hafenstadt durch russische Truppen, bis Ende Mai werden 90 Prozent der Gebäude in der Stadt beschädigt, es gibt kaum Wasser und Strom.

Sienin prüft mit seinem Team alle Quellen doppelt, um bloß keine Falschnachrichten

zu verbreiten, wie er in einem Interview sagt. Doch es finden sich auch Propagandavorwürfe in den Rezensionen. Starni Games versuche, »den Russen als emotionslos, extrem grausam und brutal darzustellen«. Ein anderer User schreibt, dass das alles »Fake News« seien. Belege für die Vorwürfe liefern die entsprechenden User nicht.

Seit der russischen Invasion gibt es mehrere Fälle von Review-Bombings durch russische Spieler auf Steam. So erhält CD Projekt Reds Cyberpunk 2077 zahlreiche schlechte Bewertungen, als das Team seine Solidarität mit der Ukraine erklärt. Auch Vitalii Zubkov sehe in Steam-Foren viele russische Spieler, die Ukrainer beleidigen, sagt er. Bislang hat Marevo Collective dieses Problem noch nicht. Ihr Horrorspiel No One Lives Under the Lighthouse bietet keine Angriffsfläche, weil man darin als Leuchtturmwärter auf einer kleinen Insel vor der US-Küste arbeitet, weit weg von allen Kriegsinhalten. Beim Nachfolger Zero Losses, das im Laufe dieses Jahres erscheinen soll, steuern wir allerdings einen russischen LKW-Fahrer, der durch verlassene Städte fährt und gefallene Soldaten verbrennt. Auf die Idee kommt Zubkov im März 2022, als er einen Zeitungsartikel über mobile Krematoriumsfahrzeuge liest. »Dass so etwas zu deren Armee gehört, klang für uns sehr surreal und erschreckend«, sagt Zubkov. Er hofft, dass Steam sie unterstützt, falls Zero Losses Opfer von Review-Bombing werden sollte. »Ich weiß nicht, was wir tun können, um das zu verhindern. Selbst wenn wir den Zugang zum Spiel für Russen sperren würden, würde uns das nicht helfen, weil die meisten russischen Spieler Accounts anderer Länder benutzen«, sagt er. Marevo Collective könnte sich in diesem Fall an Valve wenden. Auf Steam könnten dann sämtliche Bewertungen innerhalb



In Zero Losses fahren wir durch verwaiste Städte auf der Suche nach toten russischen Soldaten. Anschließend müssen wir sie verbrennen, um die Totenzahlen des Kreml aufzuhübschen.



Nur noch wenige Rechner stehen in Frogwares Studio, die meisten arbeiten von zu Hause aus. (Quelle: Frogwares)



Fotografien wurden in Ukraine War Stories verfremdet.

einer Zeitspanne nicht mehr für die Gesamtbewertung berücksichtigt werden.

Eine Mail aus Charkiw

Mit Ausbruch des Krieges erklären internationale Studios ihre Solidarität mit der Ukraine. Riot Games, die Firma hinter League of Legends, spendet 5,4 Millionen US-Dollar, Bandai Namco mehr als 850.000 US-Dollar. Über Fortnite sammelt Epic Games mehr als 144 Millionen US-Dollar für Unicef und andere Hilfsorganisationen. Kurz vor dem Unabhängigkeitstag der Ukraine am 24. August 2022 startet Steam das Ukraine Game Festival, das zusammen mit ukrainischen Indie-Entwicklern organisiert wird. Spiele wie Ukraine War Stories erhalten dadurch größere Aufmerksamkeit im Ausland. Auch die Entwickler der polnischen 11 Bit Studios unterstützen die Menschen in der Ukraine. Im Team arbeiten mehrere ukrainische und russische Entwickler, die seit Kriegsbeginn Hilfsgüter zur Grenze bringen.

In der ersten Woche des Angriffskrieges werden alle Einnahmen aus This War of Mine an das Ukrainische Rote Kreuz gespendet. Daraufhin vervielfachen sich die Spielerzahlen, circa 650.000 Euro sammelt das Studio. This War of Mine trifft auch neun Jahre nach Release einen Nerv. Im November 2022 wird es ins Londoner Imperial War Museum aufgenommen, seit Anfang Februar 2023 ist es Teil einer Ausstellung im New Yorker Museum of Modern Art. Anders als in vielen anderen Spielen steuern wir in This War of Mine Zivilisten, die in einer vom Krieg zerstörten Stadt überleben müssen. Laut 11 Bit Studios ist das Szenario an die Belagerung der bosnischen Hauptstadt Sarajevo in den 90er Jahren angelehnt, sie verarbeiten darin aber auch die eigene Rolle. Polen hat eine direkte Grenze zur russischen Exklave

Kaliningrad und war ein Satellitenstaat der Sowjetunion. Seit dem Zusammenbruch des Imperiums versucht Russland, seinen Einflussbereich in früheren Sowjet-Republiken auszudehnen. »Das hatte sicherlich Auswirkungen, wie wir die Kriegsgefahr wahrgenommen haben«, sagt Maciej Sulecki, Lead System Designer bei 11 Bit Studios.

In den vergangenen Monaten haben die Entwickler zahlreiche Mails von Spielern und Spielerinnen aus der Ukraine bekommen. Die ausgebombten Häuserschluchten in Mariupol und anderen Städten würden genau wie in This War of Mine aussehen: »Jetzt, mit der Offensive im letzten Jahr, hat sich dieses düstere Szenario in vielen ukrainischen Städten abgespielt«, sagt Sulecki. »Leider sehen Belagerungen immer ähnlich aus. Es gibt Probleme mit Lebensmitteln, Wasser, Strom und ständige Bedrohungen für die eingeschlossenen Zivilisten. Es ist wirklich tragisch, dass solche Ereignisse in der modernen Welt vorkommen.«

An eine Mail erinnert sich der Pressesprecher von 11 Bit Studios, Konrad Adamczewski, besonders. Ein Mädchen aus Charkiw habe an den allgemeinen Posteingang geschrieben: »Bereits in Friedenszeiten hat sie This War of Mine gespielt. Während der Kämpfe in Charkiw, schreibt sie, stellte sie sich vor, immer noch im Spiel zu sein, um die Hoffnung nicht zu verlieren«, erinnert sich Adamczewski. Er habe ihr geschrieben, aber nie eine Antwort erhalten.

»Wir müssen das Erlebte verarbeiten«

Seit mehr als einem Jahr tobt der Krieg in der Ukraine. Im Februar 2023 startet Russland eine Winteroffensive, schwere Kämpfe werden in der Ostukraine um die Stadt Bachmut geschlagen. Westliche Lieferungen

von Kampfpanzern sollen die russische Armee zurückdrängen und Moskau zu Verhandlungen zwingen. Die Invasion wird die ukrainische Entwicklerszene verändern. Sergiy Oganjesyan von Frogwares geht davon aus, dass es künftig mehr Kriegsspiele geben werde: »Die Leute, die vor einem Jahr noch als Entwickler vor ihren Computern saßen, sitzen heute in Panzern oder als Soldaten an der Front. So etwas erlebt man nicht einfach so und lässt es hinter sich. Wenn das vorbei ist, wird es ein kollektives Bedürfnis geben, das Erlebte zu verarbeiten.«

Auch für Vitalii Zubkov und das Team von Marevo Collective hat der Krieg vieles verändert. Er wünscht sich, dass in Spielen Krieg künftig anders reflektiert werde: »Es kam mir sehr absurd vor, als ich einen Tweet zur Ankündigung des neuen Call of Duty sah, während ich eine Luftschuttsirene hörte.« Zubkov hat den Krieg als »schockierend bodenständig« kennengelernt: »Es ist eine Geschichte von unvorstellbarem Stress, der fast zur Routine wird, keine epische Geschichte vom Untergang der Welt.« 4A Games tüfelt am nächsten Teil der Metro-Reihe und will die Antikriegsbotschaft noch weiter in den Vordergrund stellen, schreibt das Team in einem Statement. GSC Game World hat den Untertitel von Stalker 2 verändert. Statt Heart of Chernobyl steht dort nun das ukrainische Wort Chornobyl. »Ursprünglich war es ein Spiel über Tschernobyl in der Region Kyjiw. Mit dem Krieg wurde es zu etwas unvergleichlich Größerem: einem nationalen Produkt, einem kulturellen Erbe«, sagt Produzentin Grygorovych. Ob der Krieg 2023 enden wird? Solche Vorhersagen habe er längst aufgegeben, sagt Oganjesyan. Stattdessen versuche er, das Leben so gut wie möglich weiterzuführen. »Wir helfen unserem Land, seine Freiheit zu gewinnen.« ★