

Russische Entwickler im Exil

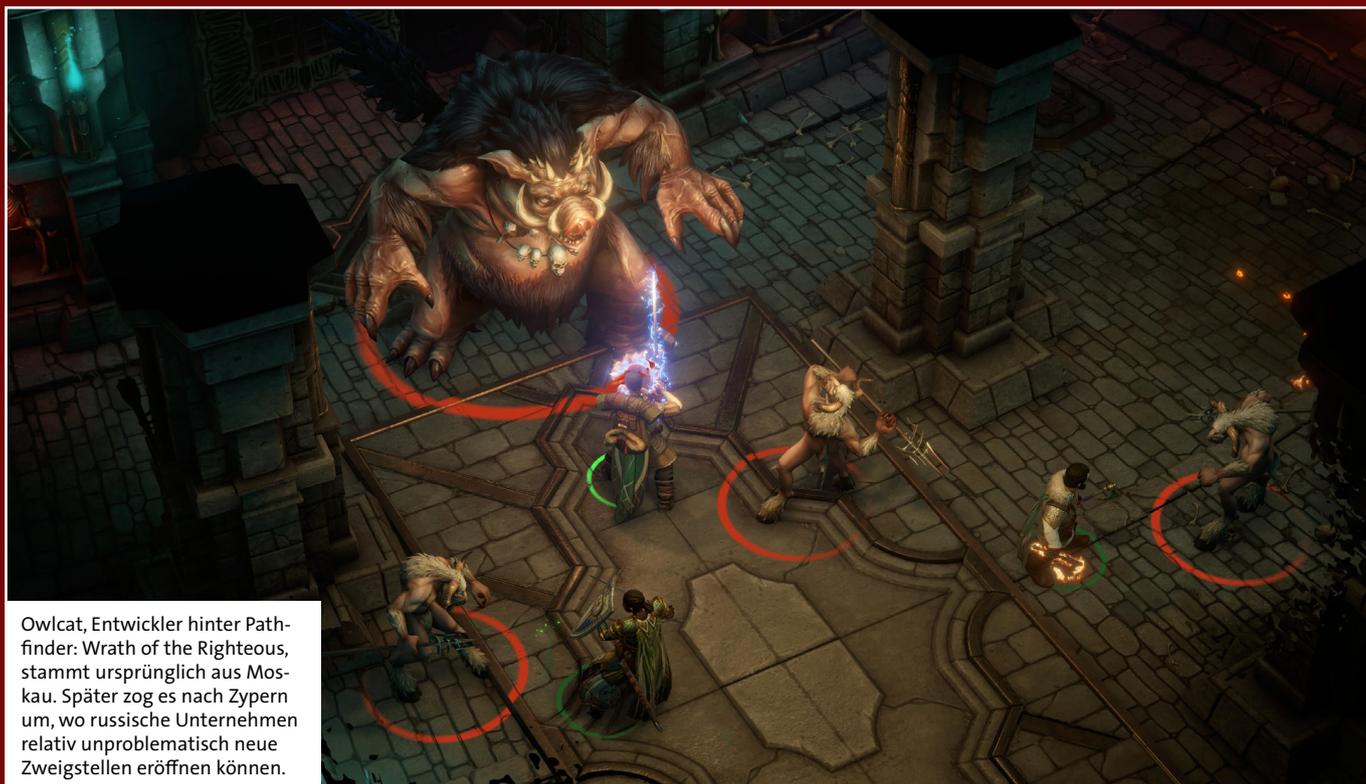
»WIR SIND DIE GLÜCKLICHEN IN DIESEM CHAOS«

Lange Zeit interessierte sich der russische Staat kaum für die eigene Spielebranche. Jetzt wird an einer Heimkonsole gearbeitet – trotz Sanktionen und geflüchteter Fachkräfte. Von Martin Dietrich

Es gibt Überschriften, die man mehrmals lesen muss, um sie zu glauben. Im Anschluss an ein Treffen zur »sozio-ökonomischen Entwicklung« der russischen Region Kaliningrad wird im März 2024 ein Schriftsatz des Kreml

publik, der eine solche Schlagzeile liefert: »Russland will eigene Spielekonsole«, heißt es danach auf vielen News-Seiten. Wladimir Putin beauftragte demnach die Regierung, das technische Knowhow für eine eigene

stationäre und tragbare Spielekonsole mit samt Betriebssystem im Land zu prüfen. Ministerpräsident Michail Mischustin, der das zweithöchste Amt nach Putin bekleidet, ist höchstpersönlich für die Erörterung zustän-



Owlicat, Entwickler hinter Pathfinder: Wrath of the Righteous, stammt ursprünglich aus Moskau. Später zog es nach Zypern um, wo russische Unternehmen relativ unproblematisch neue Zweigstellen eröffnen können.



Zur Veröffentlichung von Atomic Heart entbrannte eine Diskussion ums Spiel und das Entwicklerstudio Mundfish, das aus Russland stammt. Der Ego-Shooter spielt in einer alternativen Realität, wo die UdSSR den Kalten Krieg gewonnen hat.

dig. Schon kurz nach Bekanntwerden zirkulieren Gerüchte über ein Steam Deck »made in Russia«. Im Juni verkündet der Staatsapparat, dass man offiziell nach Unternehmen suche, die eine Konsole entwickeln sollen. Es scheint der elftgrößten Volkswirtschaft der Welt also ernst zu sein, sich in der Manege von Sony, Nintendo und Microsoft behaupten zu wollen. Von außen betrachtet könnte man die Ankündigung nach einer eigenen Heimkonsole leicht als Verzweigungstat abtun. Seit dem völkerrechtswidrigen Angriffskrieg in der Ukraine wollen viele westliche Unternehmen nicht mehr mit Russland assoziiert werden. Das Land ist politisch wie wirtschaftlich isolierter als vor fünf Jahren. Für die große und enthusiastische Gaming-Szene bedeutete der Krieg erhebliche Konsequenzen, die wahrscheinlich noch lange zu spüren sein werden.

Im Rahmen dieses Reports haben wir mehrere russischstämmige Entwickler und Entwicklerinnen kontaktiert und dazu noch Experten befragt, inwieweit sich die Gaming-Branche in den letzten zwei Jahren verändert hat. Dabei erfuhren wir nicht nur, wie wahrscheinlich eine russische Spielekonsole ist, sondern auch wie eine immer noch lebendige Indie-Szene der Autokratie trotz.

Die Auswirkungen des Ukraine-Krieges

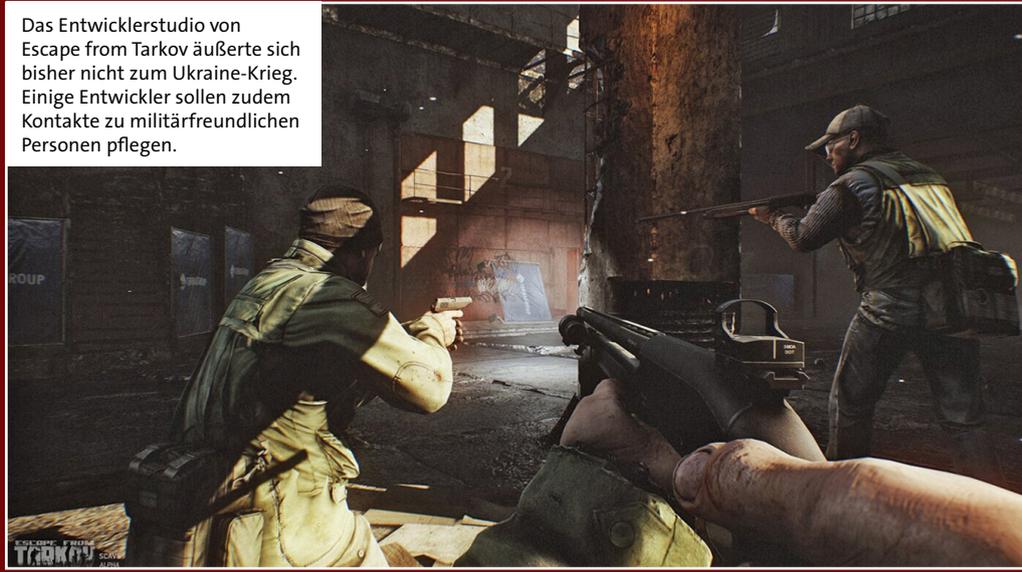
Seit Februar 2022 haben sich viele Gaming-Firmen aus Russland zurückgezogen – darunter das in Belarus gegründete Entwicklerstudio Wargaming, die Firma hinter World of Tanks und Warships. Die russischen Server des Free2Play-Hits werden seitdem von Lesta Games aus St. Petersburg betrieben. Elec-

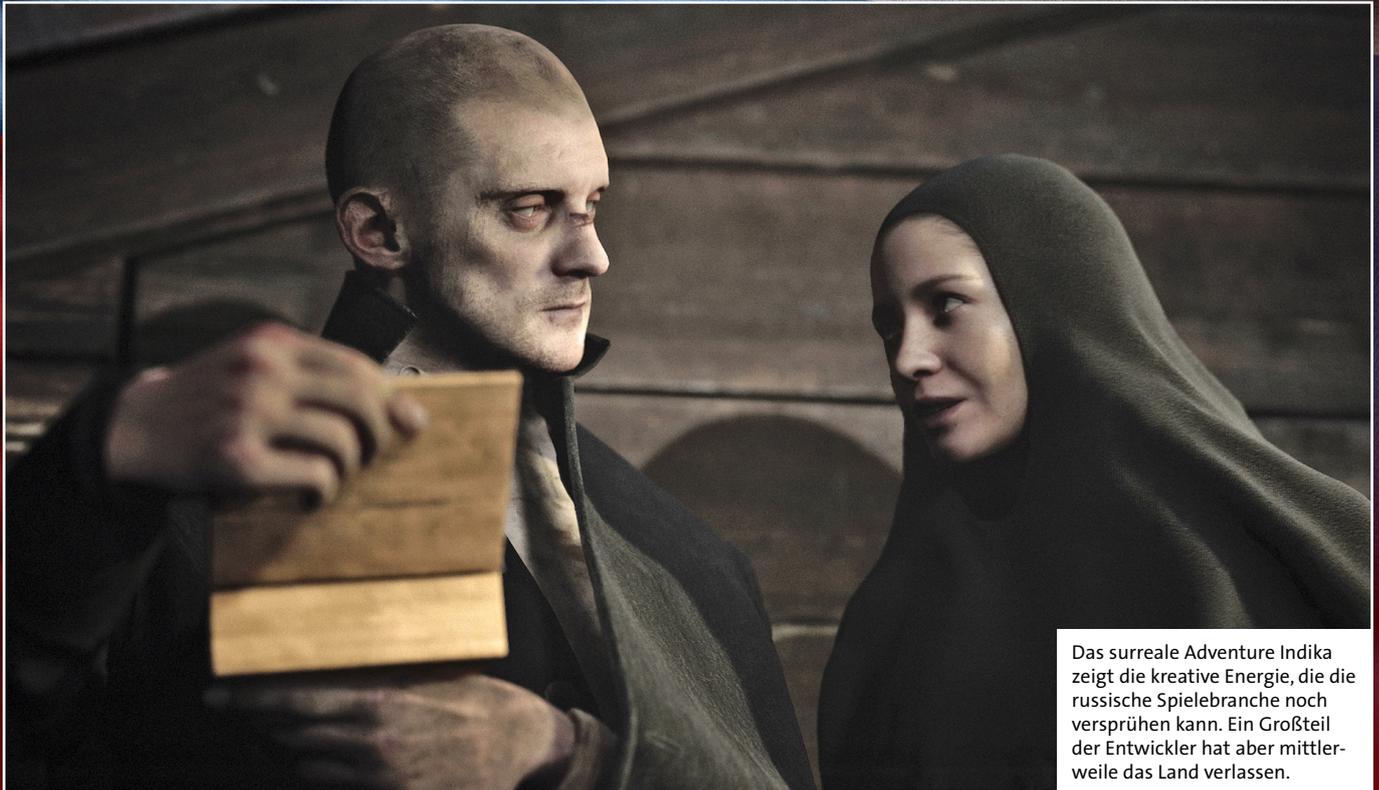
tronic Arts löste seine Niederlassung auf und schloss sämtliche russische sowie belarussische E-Sportler von der Teilnahme bei Turnieren aus. Ebenso Ubisoft, Sony, Nintendo und Microsoft, die alle ihre Präsenz im Land stark reduzierten und keine Zahlungen mehr aus dem Land akzeptieren. Es glich einem Exodus an großen wie kleinen Firmen. Weil westliche Spiele von Herstellern kaum noch eine russische Sprachausgabe erhalten, sind Synchro-Studios auf Crowdfunding angewiesen. Die russische Lokalisierungsfirma Gamesvoice sammelte 2023 mehr als 20.000 Euro für eine professionelle Sprachausgabe von Hogwarts Legacy.

Der russische Telekommunikationsverband RAEC geht davon aus, dass der Umsatz der Games-Branche 2022 um rund 78 Pro-

zent im Vergleich zum Vorjahr absackte. Liegt der Videospiegelmarkt also komplett brach? Ringen Gaming-Fans um die letzten verbliebenen Datenträger, um wenigstens noch zehn Jahre alte Spiele zu zocken? Schwebt über allen russischen Entwicklerstudios das Damoklesschwert der Insolvenz? Nicht ganz. »Eigentlich hat sich nicht viel geändert«, erzählt Soviet Games, ein kleines russisches Entwicklerteam, das sich auf Visual Novels spezialisiert hat. »Der Hauptunterschied besteht darin, dass es schwieriger geworden ist, Tantiemen von westlichen Plattformen, beispielsweise Google Play, zu erhalten. Steam bezahlt russische Entwickler jedoch weiterhin.« Zwar ist der Rubel als Währung auf Steam verbannt worden, doch die restlichen Geschäftsbezie-

Das Entwicklerstudio von Escape from Tarkov äußerte sich bisher nicht zum Ukraine-Krieg. Einige Entwickler sollen zudem Kontakte zu militärfreundlichen Personen pflegen.





Das surreale Adventure Indika zeigt die kreative Energie, die die russische Spielebranche noch versprühen kann. Ein Großteil der Entwickler hat aber mittlerweile das Land verlassen.



Loop Hero war 2021 ein großer Erfolg für das kleine Indie-Studio Four Quarters. Der Krieg ging aber auch nicht spurlos am Team vorbei.

hungen blieben von Betreiber Valve unangestastet. Wie mehrere russische Firmen auf Anfrage von GameStar bestätigen, sind ein paar Kenntnisse in internationaler Bankkontoführung nötig, um das Rubel-Verbot zu umgehen. Sämtliche Einnahmen von Plattformen wie Google Play oder Steam landen meistens auf einem ausländischen Konto und werden anschließend nach Russland transferiert. Dennoch bleibt die Situation angespannt. Erst im Juni 2024 erhöhten die USA den Druck auf das russische Finanzsystem. Neue Sanktionen trafen die Moskauer Börse (MOEX). Dort wird seitdem nicht mehr in US-Dollar oder Euro gehandelt. Wie Bloomberg berichtet, lassen sich die Sanktionen aber immer noch umgehen, da Transaktionen zwischen Firmen auch ohne Börse abgewickelt werden können. Zudem ist für Moskau längst der chinesische Yuan zur wichtigsten ausländischen Währung aufge-

stiegen. Knapp über die Hälfte aller Fremdwährungen an der MOEX werden in Yuan gehandelt. Doch gerade für Firmen ohne riesige BWL-Managementebene können die gestiegenen Wechselgebühren und der höhere Bürokratieaufwand gefährlich werden. Dmitry Shevchenko, Studiochef beim Indie-Entwickler Tallboys, kann ein Lied davon singen. Mit einem russischen Pass im Jahr 2024 ein ausländisches Konto zu eröffnen, sei nicht ohne Weiteres möglich. Auch an Visa und Aufenthaltsgenehmigungen komme man nur noch schwer. »Aufgrund der finanziellen Schwierigkeiten sind viele kleine Entwickler in Russland geblieben oder dort hin zurückgekehrt«, sagt er.

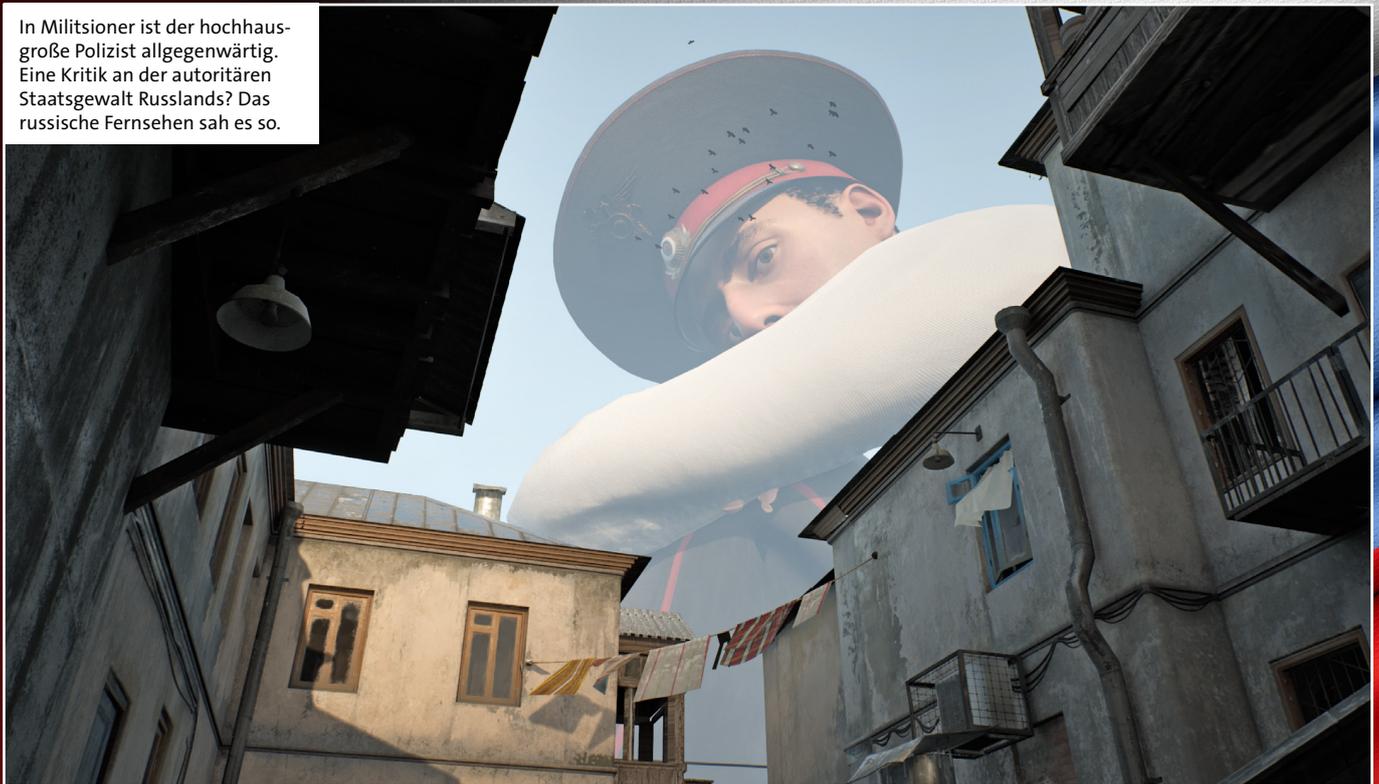
Russlands Konsolenmarkt verdoppelte sich angeblich

Die Situation für Hardware-Produkte sieht da ein wenig besser aus. »Du kannst viele

Technikartikel in Russland kaufen. Sie kosten aber meistens 100 Euro bis 150 Euro mehr. Alle sind verfügbar, auch die neuesten völlig ohne Probleme«, berichtet Philipp Dietrich, Projektmitarbeiter bei der Deutschen Gesellschaft für Auswärtige Politik (DGAP). Zwar stehen PlayStation und Xbox als Luxusartikel auf der Sanktionsliste der EU, doch Experte Dietrich vermutet, dass Russland die Konsolen über Länder wie Kasachstan, Armenien oder der Türkei beziehe. Die große russische Elektronikmarktkette M.Video präsentierte vor einigen Monaten die neuesten Absatzzahlen. Im ersten Quartal 2024 ist demnach der Umsatz mit Spielekonsolen um satte 104 Prozent im Vergleich zum Vorjahreszeitraum gestiegen. Laut Konzern dürfte es, wenn sich der Trend fortsetzt, ein Rekordjahr werden.

Doch ein Blick hinter die Zahlen lässt Zweifel aufkommen, inwieweit man den Zahlen trauen kann. Im Kleingedruckten teilt M.Video mit, dass vergangenes Jahr rund 1,35 Millionen Konsolen verkauft wurden. Geräte von Sony, Microsoft und Nintendo seien für 35 Prozent des Umsatzes verantwortlich. Wie sich der Rest im Detail zusammensetzt, verschweigt M.Video. Möglicherweise sind mit Spielekonsolen also auch andere Lern- und Spielgeräte gemeint – beispielsweise für Kleinkinder. So sieht auch die Einschätzung von Experte Dietrich aus. »Das heißt, die Zahl sieht wie immer in Russland auf den ersten Blick krass aus. Wenn du dann aber hinter die Statistik schaut, stellst du fest, es ist eigentlich gar nicht so wild. Der Konsolenmarkt ist nicht groß in Russland«, sagt er. Laut Statista wird der Jahresumsatz 2024 mutmaßlich bei 82 Millionen Euro liegen. Zum Vergleich: In

In Militisioner ist der hochhausgroße Polizist allgegenwärtig. Eine Kritik an der autoritären Staatsgewalt Russlands? Das russische Fernsehen sah es so.



Deutschland erwirtschafteten die drei großen Konsolenhersteller 2023 einen Umsatz von rund einer Milliarde Euro.

Bei einem Durchschnittsmonatslohn von 670 Euro ist eine PlayStation 5 oder Xbox Series X für viele Russen zu teuer. Der PC hat als Spieleplattform die weitaus größere Bedeutung. Bezogen auf den verursachten Traffic steht Russland auf Steam nach China und den USA auf dem dritten Platz. Daran änderte auch das Rubel-Verbot nur wenig.

Auf Reddit und Co. findet man zahlreiche Anleitungen und Erfahrungsberichte, wie russische Spielerinnen und Spieler über Geschenkgutscheine oder ausländische Accounts ihr Steam-Konto aufladen. Einfach ein Spiel in den Warenkorb legen und bezahlen? Das geht nicht mehr.

Der fehlende Komfort brachte daher längst überwundene Verhaltensweisen zurück: Piraterie. Verloren in den 2010er-Jahren illegale Downloads an Bedeutung, war in den vergangenen 24 Monaten eine deutliche Trendwende zu beobachten. Einer aktuellen Umfrage des Entwicklerkollektivs School XYZ zufolge haben im Jahr 2022 sieben von zehn Spielern mindestens einen Titel illegal bezogen. Knapp über die Hälfte der Befragten gab an, dass sie mehr Spiele über Piraterieseiten heruntergeladen haben als noch in den Jahren zuvor. Auch die von GameStar kontaktierten Personen bestätigten diesen Eindruck. »Piraterie war vor etwa 20 Jahren ein großes Thema. Ich glaube, die meisten Spiele, die ich in meiner Kindheit und Jugend hatte, waren Raubkopien. Viele Leute erinnern sich nun an diese stolze Tradition«, sagt Alexander Vartazaryan, der zusammen mit drei weiteren Kollegen das Entwicklerteam Four Quarters bildet.

Entwicklerstudio teilte Link zur Torrent-Version des eigenen Spiels

Four Quarters veröffentlichte 2021 das Deckbuilding-Rogue-lite Loop Hero. Innerhalb einer Woche verkaufte sich die einzigartige Genremischung eine halbe Million Mal, ein großer Erfolg. Für das kleine Entwicklerteam sahen die Monate danach aber nicht unbedingt rosig aus. »Krasser Burnout nach dem Release-Crunch, und dann kam der Krieg«, erzählt Vartazaryan. Als die ersten Sanktionen in Kraft traten, erhielt Four Quarters mehrere Anfragen von Landsleuten, wie sie das Spiel nun auf Plattformen wie Steam kaufen können. Auf der Social-Media-Plattform VK teilte das Entwicklerteam daraufhin einen Link zu einer Torrent-Version ihres eigenen Spiels. Zudem verurteilten sie öffentlich den Krieg. Mittlerweile lebt Vartazaryan

in Armenien, auch einige seiner Kollegen verließen ihre Heimat. »Natürlich vermisse ich Russland. Ich habe dort mehr als 20 Jahre gelebt. Ich musste mich von vielen meiner Freunde und Familienmitglieder trennen. Sie sind entweder geblieben oder in andere Länder gezogen«, sagt er.

Four Quarters portierte später Loop Hero noch für andere Plattformen und veröffentlichte einige Updates. Mittlerweile stehen die Entwicklerrechner aber still, gibt Vartazaryan zu. Die kreative Energie, die sie vorher antrieb, sei versickert. »Im Moment haben wir etwas Geld, um die Arbeit einfach zu vergessen und ein paar Jahre lang zu tun, was wir wollen, aber danach«, sagt Vartazaryan, »wer weiß schon?« Trotz der verlorenen Lust an der Spieleentwicklung sei alles glimpflich verlaufen, sagt der Loop-Hero-



Das düstere Pathologic 2 stammt ebenfalls aus Russland. Komplexe und unnachgiebige Spielsysteme sind bei russischen Entwicklern sehr beliebt.

Hogwarts Legacy erhielt zum Release keine russische Sprachausgabe. Stattdessen veröffentlichte ein Synchro-Studio mit Geldern von Fans eine Lokalisierung auf eigene Faust.



Macher. Sie seien schließlich nicht die Opfer einer Invasion. »Wir sind die Glücklichen in diesem Chaos«, konstatiert Vartazaryan.

So wie Vartazaryan verließen allerdings viele IT-Kräfte und Entwicklerteams Russland. Grobe Schätzungen gehen von 700.000 bis 1,5 Millionen Tech-Spezialisten aus. Der Kreml widerspricht offiziell diesen Zahlen und behauptet, dass zwei Drittel der Flüchtigen mittlerweile wieder zurückgekehrt seien. Aufgrund der schon angesprochenen Bankkonto- und Visa-Thematik wird da wohl auch etwas dran sein. Seriöse Einschätzungen, wie groß die Zahl der Heimkehrer tatsächlich ist, sind derzeit aber kaum möglich. Dass die fehlenden Fachkräfte insgesamt wehtaten, scheint realistisch, wenn man sich anschaut, wie Russland sie aktuell ins Visier nimmt. »Die IT-Industrie ist

eines dieser Projekte aus Sicht des Staates, die man trotz des externen Drucks weiter aufbauen will und zum Prestigeprojekt erhebt«, sagt Sebastian Hoppe, Politikwissenschaftler von der Freien Universität Berlin.

Im Mai unterschrieb Putin ein Dekret, das die Rolle des Staates im Feld der Geschichtswissenschaften stärken soll. Dabei betonte der russische Präsident: Die unkontrollierte Verbreitung von Videospielen, die »historische Ereignisse« und »Russlands Rolle in der Welt« verzerren, müsse verhindert werden. Einen Monat später nannte Putin die Games-Branche ein »kolossales Business«. Zudem sollten Spiele an der »Schnittstelle« von Kunst und Bildung liegen. »Ich sehe da schon ein Einfallstor, dass Gaming auch zu einem Bestandteil der staatlichen Propaganda werden kann«, sagt Hoppe.

Angst vor dem großen Polizisten

Was aus der Sicht von Wladimir Putin wünschenswerte Spiele sind und wie diese in Zukunft entwickelt werden sollen, ist noch unklar. Dass der russische Staat Entwicklerstudios für ihr Bekenntnis zur weiß-blau-roten Flagge belohnen will, dürfte aber kaum überraschen. Monetäre Zuschüsse für »patriotische Projekte« habe es bereits vor dem Krieg gegeben, erinnert sich Dmitry Svetlow, Game Director und Studiogründer von Odd Meter, das 2024 das narrative Adventure Indika veröffentlichte.

Nachdem immer mehr IT-Kräfte das Land verließen, habe die Regierung der Games-Branche jedoch weitaus mehr Aufmerksamkeit geschenkt. »Es gab viele Angebote, unser Spiel zu finanzieren, es mit weiteren Dienstleistungen zu unterstützen oder einen Film über uns zu drehen«, sagt Svetlow. »Manchmal war es sogar schade, solch großzügige Angebote abzulehnen«.

Svetlow, der sich mit Indika kritisch mit Russland und dem Verhältnis zur orthodoxen Kirche auseinandersetzt, wanderte nach Kriegsbeginn nach Kasachstan aus. Als Indika vor etwa einem Jahr offiziell angekündigt wurde, äußerte sich der gebürtige Russe bewusst gegen die russischen Aggressoren. »Ich fühlte mich sehr unbehaglich, in einem Land zu bleiben, in dem man aus jeder Ecke mit völlig wilder Propaganda konfrontiert wird. Viele hatten Angst, zur Armee eingezogen zu werden. Zwei unserer Mitarbeiter wurden wegen Antikriegsaktionen von der Polizei festgenommen«, sagt Svetlow.

Auch Dmitry Shevchenko vom Indie-Entwickler Tallboys machte schon Bekanntschaft mit der Staatsgewalt, wenn auch subtiler. Tallboys arbeitet aktuell an der



Auch Wargaming (World of Tanks) ging 2022 einen drastischen Schritt. Trotz großer finanzieller Verluste zog sich das Studio aus einem seiner Hauptmärkte zurück und übertrug einer externen Firma die Server-Rechte an seinen Titeln in Russland.



Infolge des Ukraine-Krieges verließen viele Gaming-Firmen Russland. Auch Electronic Arts zog sich zurück und bannte russische sowie belarussische E-Sportler von sämtlichen Turnieren.

»kafkaesken Immersive Sim« Militisioner. Darin wacht ein hunderte Meter großer Polizist über eine Kleinstadt und beobachtet wie ein Leuchtturm jede Bewegung der winzigen Bürgerinnen und Bürger. Obwohl wir kein Verbrechen begangen haben, müssen wir in Militisioner aus der Stadt flüchten und dabei dem Blick des Riesen entkommen. 2020 griff der russische Staatssender Rossija 1 einen Trailer des Spiels auf und attestierte Militisioner in einem mehrminütigen Beitrag eine anti-russische Agenda, da der kolossale Gesetzeshüter und damit die gesamte Polizei in ein negatives Licht gerückt werde. Für Tallboys hatte die ungeahnte Aufmerksamkeit keine direkten negativen Konsequenzen, doch die Botschaft war deutlich. »Jede Auseinandersetzung mit Politik oder sensiblen Themen birgt immer ein Risiko. Spiele wurden in Russland früher weniger beachtet, aber in letzter Zeit spricht die Regierung häufiger über sie, was besorgniserregend ist«, sagt Shevchenko.

Wie wahrscheinlich eine russische Konsole ist

Das neu geweckte Interesse an der Games-Branche dürfte auch ein Grund sein, warum sich viele gerade größere Entwicklerstudios aus Russland mit offiziellen Statements zum Krieg eher zurückhalten. Zu groß ist die Angst vor den teils drakonischen Strafen der Behörden. »Wenn sich ein Studio entscheidet, in Russland zu bleiben, ist es sehr schwierig, sich offen gegen den Krieg zu positionieren. Und es ist noch problematischer geworden, weil der Staat nun sagt, die Spieleindustrie ist wichtig, und wir wollen sie durch Subventionen fördern«, meint Politikwissenschaftler Hoppe. Die große Stille

lässt allerdings auch andere Interpretationen zu. Battlestate Games, Entwickler des Taktik-Shooters Escape from Tarkov, wird immer wieder eine Nähe zum russischen Militär nachgesagt. Battlestate ist zwar offiziell ein Entwicklerstudio aus London, doch die Wurzeln liegen in Russland. Ein Teil des Entwicklerteams arbeitet von St. Petersburg aus. Schon vor Kriegsbeginn kooperierte Battlestate für Werbevideos mit Kalaschnikow, dem russischen Rüstungskonzern hinter dem bekannten Gewehr. Battlestate-Chef Nikita Buyanov zeigt sich in den sozialen Medien immer mal wieder mit Bloggern und anderen Internetpersönlichkeiten, die den Krieg offen unterstützen. Eine Interview-Anfrage von GameStar zu den Vorwürfen ließ Battlestate unbeantwortet. Es bleiben für den Moment Gerüchte und Mutmaßungen.

Eindeutiger sind da die Meinungen der von uns kontaktierten Entwickler zu den aktuellen Konsolenplänen des russischen Staates. »Es ist mittlerweile ein Art Meme. Putin und der Rest der Regierung wollen es dem Westen ständig zeigen mit »unserer Antwort auf«, sagt Loop-Hero-Entwickler Alexander Vartazaryan. »Es gab russische Avengers, einen russischen Witcher und so weiter. Die meisten davon wirklich furchtbar. Ich bezweifle, dass der Staat Konsolen entwickeln kann. Vielleicht importieren sie etwas aus China.« Tallboy-Chef Shevchenko sieht es ähnlich. »Solche Projekte werden alle paar Monate angekündigt und dann schnell wieder vergessen. Was große, unabhängige IT-Unternehmen betrifft, ist es unwahrscheinlich, dass sich jemand freiwillig so etwas vornehmen würde. In Russland ist es allgemein bekannt, dass staatliches Geld verflucht ist«, sagt er.

Korruption als leitendes Motiv vermutet wiederum DGAP-Mitarbeiter Dietrich hinter den ambitioniert klingenden Plänen. »Es sind große Projekte, die mit viel Tamtam angekündigt werden, bevor das Geld dann versickert«, sagt Dietrich. »Ich glaube, dass es im Endeffekt mehr darum geht, der Jugend zu zeigen, dass Russland eigentlich voll trendy sei.« Vielleicht werde es irgendwann eine Konsole geben, die aber nichts mit russischen Komponenten zu tun haben und wahrscheinlich auf Linux laufen wird, meint der Experte weiter. Doch egal, ob eine russische Konsole tatsächlich irgendwann Realität wird oder nicht: Die russische Spielebranche ist seit 2022 nicht mehr die, die sie mal war. »Die Branche wird auf jeden Fall überleben, aber ihre Form wird sich deutlich verändern. Die meisten großen Projekte waren das Ergebnis einer Zusammenarbeit im gesamten postsowjetischen Raum, und diese Verbindungen sind nun gekappt«, sagt Entwickler Shevchenko.

Nur ein Ende des Ukraine-Krieges kann diese Verbindungen wohl irgendwann wiederherstellen. Dass Videospiele als Kulturgut ihren kleinen Anteil daran haben, die russische Bevölkerung ein wenig wachzurütteln, sei aber etwas zu hoch gegriffen, meint Indika-Entwickler Dmitry Svetlow. »Ich würde gerne ja sagen, aber ich fürchte, die Menschen im Land sorgen sich in erster Linie um ganz andere Probleme«, hält er fest. »Der Mensch ist ein unglaublich konformistisches Wesen. Wenn man ihn davon überzeugt, dass alle um ihn herum Rot als Grün sehen, wird er es auch glauben. Deshalb ist es so wichtig, einfach zu sagen: Ich bin absolut dagegen. Das ist eine sehr einfache, aber sehr wichtige Aktion.« ★