



Neue Spiele-Horizonte

Invasion aus dem Osten

Mafia, Operation Flashpoint, Serious Sam: Wieso osteuropäische Entwickler auch ohne Multi-Millionen-Dollar-Budgets fantastische Spiele machen.

Wenn Sie »Russland« hören, denken Sie wahrscheinlich an den Kreml. Bei »Tschechien« an Prag und bei »Ukraine« an Tschernobyl. Aber an Computerspiele? Dabei kommen schon seit einiger Zeit viele gute bis sehr gute Titel aus dem Osten. **Mafia** beispielsweise, unsere Action-Referenz, stammt aus Tschechien. Der Mega-Erfolg **Sudden Strike** entstand in der russischen Hauptstadt Moskau. Woran aber liegt es, dass Spiele aus Osteuropa so massiv auf dem Vormarsch in den Westen sind? Wir befragten die angesagtesten Entwickler der Ost-Szene nach ihrem Erfolgsgeheimnis.

Schwerer Start

Kommerzielle Spiele-Entwicklung hat in Osteuropa eine junge Geschichte. Und das, obwohl schon 1985 ein junger Computer-

Spezialist aus Moskau namens Alexey Pajitnov das wohl bekannteste und meistgeklonte Programm überhaupt erfand: **Tetris**. Alexander Dmitrevsky, Vize-Präsident von Nival (**Etherlords**), bestätigt uns, dass in Russland eine kleine Programmier-Community bereits vor über 20 Jahren existierte. Doch anfangs waren es nur Studenten, die auf langsamen Rechnern aus Spaß Spiele bastelten und dann kostenlos verteilten. Erst in den frühen 90ern konnte sich durch den Zerfall des Ostblocks das Hobby zum Geschäft wandeln. Mit leistungsfähiger westlicher Hardware und vergleichsweise freier Marktwirtschaft begann das Spiele-Programmieren sich zu lohnen.

Doch nach Ende der alten Staatsform ließ der Siegeszug in den Westen noch auf sich warten. Laut Petr Vochozka, Geschäfts-

führer bei Illusion Softworks (**Mafia**), entwickelte man zunächst für den heimischen Markt. Nur selten überschritten die östlichen Point-and-click-Adventures und Ravespiele mal die Grenzen. Einer der ersten Titel, die es auch bis nach Deutschland



Klötzchen verschieben im Original: **Tetris** stammt vom Moskauer Computer-Spezialisten **Alexey Pajitnov**.

schafften, war 1993 **Fußball Total** von Croteam aus Kroatien. Dabei handelte es sich um einen Klon von **Sensible Soccer**, das ein Jahr früher erschienen war. Dieses hemmungslose Abkupfern erfolgreicher Spiel-Ideen bestimmte lange Zeit den Alltag östlicher Programmierer. Bekanntestes Beispiel: Das 1997 erschienene **Earth 2140** hatte Topware Interactive stark an Westwoods **Command & Conquer** angelehnt, ohne dessen Qualität ansatzweise zu erreichen.

Gute Leute: Mangelware

Heutzutage haben die osteuropäischen Entwickler keinen Ideenmangel mehr, dafür aber andere Probleme. Wie uns die meisten Befragten versicherten, fehlt es vor allem an talentiertem Nachwuchs. Deshalb sind viele Teams dazu gezwungen, sich kreative Leute aus anderen Branchen zu suchen, um sie selbst auszubilden. Die meisten Bewerber, die bei GSC (**Stalker**, **Cossacks**) in Kiew vorsprechen, kommen vom Fernsehen oder aus der Werbebranche. Oleg Javorsky, Vize bei GSC aus Kiew, konnte auf diese Weise bis jetzt 75 kompetente Leute um sich scharen. Bei Burut (**Kreed**) geht es ähnlich zu. Der Entwickler mit Sitz in der mittelgroßen russischen Stadt Voronezh (780.000 Einwohner) hat nur 35 Mitarbeiter. Die meisten davon mussten von alten Hasen erst mal zum Leveldesigner oder 3D-Grafiker ausgebildet werden. Der Hauptkünstler von Digital Reality (**Haegemonia**) aus Ungarn reparierte früher Autos, und der Komponist ist ein gelernter Elektriker. Geschäftsführer Gabor Feher betont uns gegenüber augenzwinkernd, dass ein möglichst branchenferner Job keine zwingende Voraussetzung sei.



Operation Flashpoint: Der Taktik-Shooter aus Tschechien hat sich bis jetzt rund 1,5 Millionen Mal weltweit verkauft.

Nival (Moskau) und Illusion Softworks (mit Hauptsitz in Prag) beklagen sich nicht. Nival hat einen Großteil seiner 90 Leute direkt von der Moskauer Uni rekrutiert. Und die Macher von **Mafia** beschäftigen insgesamt immerhin schon 140 Angestellte. Grund: Nach dem Erfolg von **Hidden & Dangerous** flatterten Hunderte von Bewerbungen rein. Zum Vergleich: Branchenriesen Blizzard hat auch nur etwa 150 Entwickler.

Der schnöde Mammon

Die Zahl osteuropäischer Spiele steigt stetig. Das liegt nicht allein am Können der Teams: Die Herstellungskosten belaufen sich auf einen Bruchteil von denen westlicher Developer. Zum einen liegen die Gehälter natür-

lich weit unter West-Niveau. Das bedeutet in der Praxis, dass man für das gleiche Geld 20 Leute Grafik rendern lassen kann statt nur fünf. Aber auch Sonderposten wie orchestrale Musik schlagen vergleichsweise günstig zu Buche. Illusion Softworks haben für den Soundtrack von **Mafia** beispielsweise einfach die Prager Philharmoniker angeheuert. Unter solchen Voraussetzungen strecken westliche Publisher gerne die Fühler nach Osteuropa aus. Und die dortigen Entwickler heißen die Geschäftspartner mit offenen Armen willkommen – sind sie doch völlig abhängig von westlichen Geldgebern und Distributoren. Denn ein Spielmarkt, wie wir ihn kennen, fehlt in Osteuropa. Zwar zocken Russen oder Ukrainer wie be-

Alexander Dmitrevsky

Alter: 29
Position: Vize-Präsident bei Nival
Standort: Moskau, Russland



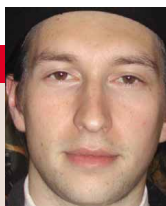
»Wir wissen, dass wir noch nicht an der Spitze des Markts stehen, aber wir werden mit jedem Spiel besser.«



Etherlords: Der schicke Mix aus Heroes of Might & Magic und Magic the Gathering schockte durch den Schwierigkeitsgrad.

Oleg Javorsky

Alter: 29
Position: Stellvertretender Geschäftsführer bei GSC
Standort: Kiew, Ukraine



»Ich wünsche mir vor allem, dass sich der osteuropäische Spielmarkt endlich dem westlichen anpasst.«



Cossacks: Massenschlachten des historischen Europas auf dem PC. Komplex und schwierig, aber hochspannend.

Vladimir Nikolaev

Alter: 24
Position: Geschäftsführer bei Burut
Standort: Voronezh, Russland



»Ich glaube, dass russische Entwickler mehr Wert auf den kreativen Aspekt der Entwicklung legen.«



Kreed: Dynamische Licht- und Schatteneffekte sollen im Ego-Shooter für die richtige Stimmung sorgen.



GSC Gameworld auf Recherche vor dem Reaktorgelände in Tschernobyl. Der neue Shooter des Teams, **Stalker**, spielt in einem 20 Quadratkilometer großen Areal um den ukrainischen Katastrophen-Atomreaktor.

sessen – in den meisten Fällen aber mit Raubkopien. Leveldesigner Davor Tomicic von Croteam weiß, warum das in Kroatien nicht anders ist: »Ein Originalspiel kostet hier das Zehntel eines normalen Monateinkommens.« Wenn ein Team jedoch im Westen Erfolg hatte, kann es sich seinen Publisher aussuchen – bei Illusion Softworks ist das seit **Hidden & Dangerous** so.

Das richtige Gefühl

Woran liegen die aktuellen Erfolge der Ost-Designer? Sicher am Enthusiasmus und den niedrigen Lohnkosten. Doch auch ihre Innovationslust gehört dazu. Dazu Davor Tomicic von Croteam: »Als alle ande-

ren damit begannen, einen Half-Life-Klon zu basteln, haben wir mit Serious Sam eine total unrealistische, aber dafür umso Spaßigere Simpel-Ballerei gemacht!« Der Shooter stellt uns mit mächtigen Waffen vor quietschbunte, herrlich bizarre Gegnerhorden – erfrischend anders. **Mafia** erzählt in einer realistischen Großstadt filmreif die Lebensgeschichte eines geläuterten Verbrechers – Kino zum Mitspielen. Und **Operation Flashpoint** mit seinen riesigen, voll begehbaren Arealen – völlig neu. Langsam wird's für Deutschlands ewige Aufbauspiel-Züchter gefährlich: Laut Media Control verkaufte sich allein **Mafia** in Deutschland bis jetzt über 110.000 Mal.



Eigentlich ist Tamas Fodor **Automechaniker**. Bei Digital Reality arbeitet er am Look von **Haegemonia**.

Das bedeutet jetzt schon einen Gold-Award vom Verband der deutschen Unterhaltungssoftware (VUD). Und **Flashpoint** kann sogar mit weltweit 1,5 Millionen Exemplaren angeben, innerhalb von nur 18 Monaten. Zum Vergleich: Vom absoluten Superseller **Half-Life** wanderten seit Erscheinen vor über vier Jahren insgesamt zirka drei Millionen Stück über den Ladentisch. **PET**



Beim russischen Entwickler **Burut** geht es eng zu.

Davor Tomicic

Alter: 30
Position: Spiel- und Level-Designer bei Croteam
Standort: Zagreb, Kroatien



»Spiele sind Spiele! Und sie werden gemacht, um Spaß zu bringen und nicht, um die Realität abzubilden.«



Serious Sam: Ballern, bis der Arzt kommt! Mit mächtigen Waffen geht es gegen Massen von bizarren Gegnern.

Petr Vochozka

Alter: 27
Position: Gründer und CEO bei Illusion Softworks
Standort: Prag, Tschechien



»Unsere Firma will ein weltberühmter Entwickler werden. Und zurzeit sind wir auf einem guten Weg dahin.«



Mafia: Eine lebensecht wirkende Stadt, ein tolle Story und eine Wahnsinnsgrafik: Das ist interaktives Kino am PC.

Gabor Feher

Alter: 31
Position: CEO bei Digital Reality
Standort: Budapest, Ungarn



»Wir sind offener für neue Ideen. Wir verwerfen ein Produkt nicht gleich, sondern versuchen, es umzusetzen.«



Haegemonia: Auf den ersten Blick ein Homeworld-Klon, auf den zweiten ein eigenständiges Strategiespiel in Edel-Optik.