

# So spielt die Welt

Warum hassen Engländer deutsche Fußballspiele, warum sterben Chinesen vor Online-Rollenspielen, und warum kommen bald alle Spiele aus Indien? Eine Reise durch die Spielkultur rund um die Erde.



Computerspiele kommen von überallher auf der Welt: **Modern Warfare** aus den USA, **Super Mario** aus Japan, **The Witcher** aus Polen, **Stalker** aus der Ukraine, **Assassin's Creed** aus Kanada, **Runes of Magic** aus Taiwan, neuerdings auch Programme aus China, Indien und Südamerika. Die Spielebranche ist ein globaler Markt. In vielen Ländern der Erde werden Spiele hergestellt – aber was spielt man in diesen Ländern eigentlich? Denken alle so wie wir Deutschen, haben alle die gleichen Vorlieben, machen sich alle so viele Gedanken um den Jugendschutz? Wir sind auf Forschungstour durch die Spielmärkte der Welt gegangen, haben Fragen gestellt und Antworten gefunden.

Die Analysen zeigen, wie regionale Rahmenbedingungen Aspekte der Spielkultur offen oder subtil beeinflussen. Gleichzeitig zeigen sie auch, wie prägend einzelne Entscheidungen werden können. Ein Hinweis noch: Natürlich bedeutet der Verweis auf bestimmte gesellschaftliche Tendenzen kein pauschales Werturteil. Oft kann eine lange zurückliegende Entscheidung weiterhin Bedeutung haben, auch wenn die gesellschaftliche Stimmung sich mittlerweile geändert hat. *Christian Burtchen*

## Wertungen weltweit

Ein Vergleich zwischen den Durchschnittswertungen in Deutschland und weltweit zeigt neben vielen Parallelen auch etliche Abweichungen, besonders bei Wirtschaftssimulationen.

Spiel	Wertungsschnitt weltweit <sup>1</sup>	Wertungsschnitt Deutschland <sup>2</sup>	»Deutschland-Bonus«
Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs	66	81	15
Fußball Manager 2009	69	83	14
Sacred 2	71	80	9
Anno 1404	82	90	8
Das Schwarze Auge: Drakensang	75	83	8
Risen	77	83	6
Call of Duty: Modern Warfare 2	86	88	2
Crysis	91	92	1
Empire: Total War	90	90	0
Football Manager 2009	83	83	0
Bioshock	96	91	-5
Spore	84	78	-6

<sup>1</sup> laut Metacritic.com; <sup>2</sup> laut Critify.de

## Altersfreigaben weltweit

Die verschiedenen Institutionen zur Altersfreigabe kommen bei gleichen Spielen teilweise zu sehr unterschiedlichen Schlüssen. Die nachfolgende Tabelle zeigt, welche Einstufung die jeweilige Originalversion bei Veröffentlichung erhalten hat. Angegeben ist jeweils das empfohlene Mindestalter.

Spiel	ESRB (Nordamerika)	PEGI (Kontinentaleuropa)	USK (Deutschland)	Australien
Ankh	13	12	0	- 1
C&C: Alarmstufe Rot 3	13	16	16	15 <sup>2</sup>
Die Sims 3	13	12	6	15 <sup>2</sup>
Fahrenheit	18 <sup>3</sup>	16	16	MA15+
Fallout 3	17	18	indiziert <sup>4</sup>	MA15+
GTA 4	17	18	18	- <sup>5</sup>
Left 4 Dead	17	18	indiziert <sup>6</sup>	MA15+
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	18	18	18	verboten
Risen	17	16	12	verboten

<sup>1</sup> Keine Veröffentlichung in Australien; <sup>2</sup> Nicht restriktiv, lediglich empfohlen; <sup>3</sup> Version ohne Sexszenen: 17+; <sup>4</sup> Deutsche Version ohne abtrennbare Körperteile: ab 18; <sup>5</sup> Originalversion wird in Australien nicht verkauft. Editierte Fassung mit weniger Blut und ohne sexuelle Handlungen mit Prostituierten: MA15+; <sup>6</sup> Deutsche Version mit anderem Cover, schnell verschwindenden Leichen und ohne abtrennbare Gliedmaßen: ab 18



Oft passen Publisher die Packungen an den jeweiligen Markt an – hier am Beispiel von Siedler 6 (Deutschland, Europa, USA).



## Wieso hat Australien den strengsten Jugendschutz der Welt?

Drogen in **Risen** oder in **Fallout 3**, ein Überangebot menschlicher Fortpflanzungsanatomie in **Leisure Suit Larry**, zu viel Gewalt in **Left 4 Dead 2** oder **GTA 4**: Der Jugendschutz down under vereint die Strenge von Deutschland und den USA. Der Grund dafür ist in erster Linie eine bürokratische Besonderheit. Denn als höchste Altersfreigabe-Stufe gilt MA15+, also ab 15 Jahren. Reine Erwachsenenspiele sind in Australien nicht vorgesehen.

Mitte der 90er-Jahre wurde die Zuständigkeit des Office of Film and Literature Classification (OFLC) auf Computerspiele ausgedehnt. Damals lehnte die zuständige Kommission um den Justizminister Michael Duffy eine Ab-18-Einstufung mit dem Hinweis auf die interaktive Natur von Spielen ab. Eine Änderung ist derzeit trotz zahlreicher Bemühungen nicht absehbar. Das heißt: Ein Spiel, das nach Ansicht der Prüfer keinesfalls in die Hände von 15-Jährigen gehört, wird gar nicht erst verkauft. Auch nicht unter der Ladentheke. Auch nicht in braunen Tüten. Auch nicht online.

Dass Nachrichten über Drogen als Verbotgrund in Australien so häufig die Runde machen, hat wenig mit sozialen Eigenheiten zu tun. Im australischen Kriterienkatalog tauchen sie genauso auf wie Gewalt, Sexualität oder Rassismus; andere Klassifikationssysteme wie PEGI besitzen eine ähnliche Auswahl. Nur sehen diese eben auch Spiele nur für Volljährige vor.



## Warum finden US-Amerikaner Sex anstößiger als Gewalt?

Blut und Morde: kein Problem; nackte Haut: um Himmels Willen! Der Jugendschutz in den USA scheint die in Deutschland geltenden Kriterien ins Gegenteil zu verkehren. Shooter-Reihen, die hierzulande eine Index-Stammplatzgarantie haben, werden in Nordamerika an Minderjährige verhökert, Adventures mit pubertären Späßchen oder gar echter Beischlaf dagegen lässt die Alarmglocken der US-Sittenwächter schrillen. Diese Haltung erstreckt sich nicht nur auf Spiele, sondern auch Fernsehen oder Printmedien.

Die Regelungen sind wie auch hierzulande ein Spiegelbild dominanter gesellschaftlicher Werte. Religiöse Gruppen, die voreheliche oder öffentliche Sexualität missbilligen, haben in den USA wesentlich größeres soziales und politisches Gewicht als in Deutschland, besonders im Süden und in ländlichen Gebieten. Auf medialer Darstellung von Sexualität liegt deshalb ein Tabu. Der Besitz einer Schusswaffe ist in den Vereinigten Staaten dagegen ein verbrieftes Grundrecht. Die bewaffnete Selbstverteidigung gilt als Selbstverständlichkeit. Beide Haltungen finden ihre Entsprechung in der öffentlichen Wahrnehmung und im politischen Handeln.



## Wie konnte Starcraft in Südkorea zum Volkssport werden?

Am 31. März 1998 standen die ersten **Starcraft**-Schachteln in koreanischen Läden. Seither wurden dort knapp fünf Millionen Kopien des Echtzeit-Strategiespiels abgesetzt, in einem Land mit 48 Millionen Einwohnern. Um diese Zahl ins Verhältnis zu setzen:

Schätzungen gehen davon aus, dass in ganz Europa (!) ähnlich viele Menschen

**World of Warcraft** spielen. In Korea übertragen Fernsehsender **Starcraft**-Matches, die besten Spieler werden verehrt wie Popstars.

Für den südkoreanischen Markt traf Blizzard ins Schwarze: Der Veröffentlichungszeitpunkt war optimal, denn Internetanschlüsse begannen gerade, massenkompatibel zu werden. Handelsbeschränkungen mit Japan wiesen Konsolen eine Komparsenrolle zu. Als reines 2D-Spiel mit nur 640 mal 480 Bildpunkten belächelten Grafik-Enthusiasten **Starcraft** zur Veröffentlichung, doch die angestaubte Technik stellte sich als Vorteil her-

aus: Niedrige Systemanforderungen vergrößerten den Kreis möglicher Spieler, und die einheitliche Auflösung garantierte die gleiche taktische Übersicht für alle.

Vor allem aber erwischte die Entwickler den Nerv der koreanischen Spieler. **Starcraft** bot im Gegensatz zu **Warcraft 2** interessante Unterschiede zwischen den einzelnen Fraktionen und im Unterschied zu **Command & Conquer** eine ausgewogene Spielbalance: das ideale Umfeld für Menschen, die, wie es **Starcraft 2**-Produzent Tony Hsu ausdrückte, »großartige Möglichkeiten mit einfachen Mitteln austüfeln« wollen. Vielleicht war es das, was gerade für Jugendliche im für seine wirtschaftliche Effizienz und Bildungspolitik bekannten Tigerstaat einen besonderen Reiz ausmachte.

Blizzard garantierte diese optimale Basis durch jahrelange Produktpflege und schuf mit dem Battle.net die ideale Plattform für Online-Matches, an der sich auch Jahre später andere Studios noch die Zähne ausbeißen.



## Weshalb stehen die größten Entwicklerstudios in Kanada?

Knapp zweitausend Mitarbeiter stehen bei Ubisoft Montreal auf dem Lohnzettel. Damit ist das ostkanadische Studio einer der größten Arbeitgeber der gesamten Branche. Wenige paar Straßenzüge weiter baut Eidos Montreal an **Deus Ex 3** und **Thief 4**, das EA-Studio der Stadt hat **Army of Two** entwickelt und sitzt unter anderem am nächsten **Sims 3**-Addon. Jüngst reihte sich auch THQ in den Reigen der Publisher mit Montreal-Niederlassungen ein. Ein paar Tausend Kilometer weiter westlich brütet Relic Entertainment über eine **Dawn of War 2-Erweiterung**, und unter einem weiteren EA-Firmenlogo entstehen FIFA, NBA und NHL, während die Rockstar-Vancouver-Angestellten Max Paynes drittes Abenteuer kreieren. Dann wäre da natürlich noch Bioware (**Dragon Age, Mass Effect**), Ironclad (**Sins of a Solar Empire**), Radical Entertainment (**Prototype**) ... Luft holen! Und das in einem Land mit weniger Einwohnern als Polen oder Spanien.

Was macht Kanada so attraktiv für die Industrie? Kulturell lehnt das zweitgrößte Land der Erde zwar nahe an den USA und damit dem wichtigsten Markt, gleichzeitig besteht aber, insbesondere in den Städten und in der französischsprachigen Provinz Quebec, eine starke Europa-Affinität. Weil Kanada in seiner Einwanderungspolitik weit weniger restriktiv und etwa beim Gesundheitssystem deutlich arbeitnehmerfreundlicher ist als die USA, übt es für Entwickler aus dem Ausland große Anziehungskraft aus.

Nicht zuletzt spielte auch staatliche Hilfe eine Rolle, die Ubisoft für die Gründung des riesigen Studios in Montreal erhielt, das aufgrund seiner schieren Größe zum Magnet für Spieleentwickler wurde und aus dem sich wiederum die Gründungsmitglieder von EA Montreal und Eidos Montreal rekrutierten. Diese Konstellation aus wirtschaftspolitischen und soziokulturellen Rahmenbedingungen bildet bis heute den idealen Nährboden für eine florierende Entwicklerszene.



## Warum zahlen Asiaten lieber für Items als für Abos?

Mit Ausnahme von Südkorea war Asien für PC-Spieleentwickler lange Zeit ein weißer Fleck auf der Landkarte. Die regelrecht absurden Ausmaße der Piraterie machten die Region für traditionelle Verkäufe gänzlich unattraktiv. Schätzungen gehen von teils mehr als 80% urheberrechtswidrig kopierter Software aus, gebrannte oder illegal industriell vervielfältigte Ware findet sich ganz normal auf dem Markt. Gleichzeitig führte die Dauerverfügbarkeit von »Gratis-Software« bei asiatischen Spielern zu einer wesentlich geringeren Bereitschaft, Abo-Gebühren zu zahlen. Folglich war ein Vertriebsweg gesucht, der das etablierte Grundbedürfnis nach kostenlosem Spielen befriedigte, aber trotzdem Profite abwerfen könnte. So setzten asiatische Hersteller schließlich auf den Verkauf von Items. Dabei spielt ihnen in die Hand, dass fernöstliche Spieler großen Wert auf Individualisierung und Wettbewerb legen und folglich bereit sind, für virtuelle Accessoires auch Geld auszugeben. Die Kleinbeträge schrecken isoliert betrachtet weit weniger ab als monatliche Entgelte, und der Spieler fürchtet auch nicht den Ausschluss, wenn ein klammer Monat ansteht. Darauf basieren Free-2-play-Modelle und feiern entsprechende Erfolge: 100 Millionen Spieler zählt etwa **Maple Story**, die überwältigende Mehrheit davon aus Asien.



## Warum sind so viele Chinesen spielsüchtig?

Internetcafés sind in der Volksrepublik seit Jahren ein boomender Wirtschaftszweig. Über hunderttausend davon gibt es bereits. Besonders jüngere Männer suchen sie häufig auf, weil es die günstigere oder einzig mögliche Lösung ist, an einen PC zu gelangen. Einer der Hauptzeitvertreiber dabei: Spiele.

So weit nicht verwunderlich; doch für viele Chinesen hat das Spielen besorgniserregende Ausmaße angenommen. Jeder sechste chinesische Jugendliche gilt als gefährdet für Internet-Abhängigkeit, die Hauptursache sind Online-Rollenspiele. Mehr als 300 Entwicklungslager nehmen Kinder ratloser Eltern auf und versuchen, die Spielsucht zu brechen, oft mit rabiatischen Methoden. Die chinesische Regierung belegt Online-Spiele seit Jahren mit Einschränkungen: Wer spielen will, muss sich mit seiner Ausweisnummer anmelden, nach einigen Stunden wird der mögliche Fortschritt im Spiel verlangsamt oder gar gestoppt.

Warum ist das Suchtproblem gerade im totalitären China so präsent? Gegenwärtig wächst die Generation der Ein-Kind-Politik heran, der gesellschaftliche Druck im bevölkerungsreichsten Land der Erde ist gigantisch. Den Alltag erleben viele chinesische Jugendliche als Mischung aus Verhätschelung und Drill, Konformität und Unterordnung werden erwartet. Spiele mit ihren offenen, abenteuerlichen Welten, dem bunten Sozialgefüge und individualisierten Helden erscheinen im Kontrast wesentlich einladender als die Realität.



## Warum mögen die Japaner die Xbox nicht?

In Japan herrscht eine große Verbundenheit des Marktes mit dem eigenen künstlerischen Stil und etablierten Marken. Dass Microsoft sich im Kampf gegen Nintendo und Sony so schwer tut, lässt sich auf eine Reihe von Fehlern bei der Einführung der Xbox zurückführen. Es begann mit der Klobigkeit des Endgeräts und Controllers und fand seine Fortsetzung in der falschen Wahl der Spiele zum Verkaufstart: kein **Final Fantasy**, keine Dating-Spiele, durch einen Dolmetscher-Fehler (der von Spielen nicht als »Kunst«, sondern als »Spielkram« sprach) zunächst auch keine Produkte von Capcom (**Resident Evil**, **Devil May Cry**) – damit waren die Erfolgchancen der Konsole von Anfang an dezimiert.

Zudem nutzte Sony seine dominante Stellung aus; Händler berichteten von Drohungen, dass sie nicht mehr beliefert würden, sollten sie die Xbox ins Sortiment aufnehmen. Da konnte auch die wuchtige Marketingkampagne zum Start nichts mehr reißen, mit der Microsoft versuchte, in Fernost Fuß zu fassen. Zwei Millionen Konsolen setzte der Windows-Hersteller insgesamt in ganz Asien ab. Sony kommt allein in Japan auf 21 Millionen Exemplare der Playstation 2. Mit der Xbox 360 sieht es ganz ähnlich aus, hier kommen in Japan auf jedes verkaufte Exemplar mehr als drei Playstation 3.



## Kommen Top-Spiele künftig aus Indien?

Vertrauenserweckend ist anders: Weder **Gothic 3: Götterdämmerung** (GS 01/09: 71) noch **Die Gilde 2: Venedig** (GS 12/08: 61), die beide in Indien erstellt wurden, taugen als Beispiele für gute Software-Entwicklung.

Dabei ist die Qualität indischer Softwarehäuser unbestritten. Namhafte Unternehmen wie Microsoft oder IBM lassen Teile ihrer Programme dort entwickeln. Damit der Subkontinent auch bei Spielen aufschließen kann, bedarf es mehr Vertrauen der großen Publisher. Derzeit wird Indien zum Outsourcing einzelner Projektbestandteile wie Grafiken benutzt, gelegentlich auch für Beta-Tests oder die Handy-Version eines Spiels. Problematisch für eine Vollproduktion: Indien ist für europäische oder nordamerikanische Entwickler und Designer in leitenden Positionen kaum attraktiv, im Gegensatz etwa zu Kanada. Gerade Vollpreisspiele aber müssen haargenau den Geschmack, das ästhetische und kulturelle Empfinden der Zielgruppe bedienen. Zudem befürchten manche Publisher einen Image-Schaden, wenn der Einsatz von »Billigkräften« in großem Stil publik würde.

Trotzdem ist klar, dass Indien auch in der Spielebranche an Bedeutung gewinnen wird. EA-Chef John Riccitiello nannte Indien ein finanziell attraktives Land zur Spieleentwicklung, EA eröffnet demnächst dort ein Studio, Ubisoft besitzt bereits eine Niederlassung; dass Ubisoft India an einem größeren Projekt sitzt, gilt als gesichert.

### Weltweite Studios der fünf wichtigsten Publisher

- Activision Blizzard ●
- Electronic Arts ●
- Ubisoft ●
- Take 2 ●
- THQ ●



### Warum erscheint Arcania in den USA in einer hellen Grafikkfassung?

Brockige, gedeckte Umgebungen gelten als typisch deutsch. Wer ein **Gothic** mit **Oblivion** oder auch die älteren **Siedler** und **Anno**-Spiele mit den international ausgelegten Nachfolgern vergleicht, gewinnt den Eindruck, der Grafiker sei über dem Schieberegler für Farbsättigung ausgerutscht. Für **Arcania** (das umbenannte **Gothic 4**) sind Jowood und Spellbound konsequent und liefern gleich zwei Versionen aus: düster für Europa, hell und farbenfroh für Nordamerika. Woher rühren die verschiedenen Vorlieben?

Zum einen verliert die kulturelle Prägung in den USA anders: Die Medienlandschaft lebt von einer wuchtigen Hollywood-Ästhetik. US-Kulturimporte in Europa sind zweifellos in relevantem Umfang vorhanden, treten aber in Konkurrenz zu heimischen Produktionen mit einer anderen Optik, die kulturell oder auch schlicht finanziell bedingt sein kann. In der europäischen Populärkultur dominiert ein raues, schmutziges Mittelalterbild, das auf die Fantasy ausstrahlt. Bei der Farbwahl deutscher Rollenspiele lassen sich sogar Parallelen zur romantischen Malerei in Europa entdecken.

Zudem entscheidet auch die dominante Plattform über die Ästhetik: Konsolenprodukte zeichnen sich nicht nur durch oft größere Schriften aus, sondern greifen auch tiefer in den Farbtopf – vielleicht, weil im Wohnzimmer einfach ein strahlenderes, kontrastreicheres Bild besser passt. Deshalb gilt schlicht: Wer in internationalen, konsolenlastigen Märkten wie den USA oder Japan Erfolg haben will, sollte auf farbenfrohe Grafik setzen.



### Was wird in Osteuropa und Russland gespielt?

Der Markt jenseits der Oder entspricht in vielem den guten alten Zeiten, von denen die älteren deutschen PC-Spieler-Semester immer so mit leuchtenden Augen schwärmen. Klassische Rollenspiele, rundenbasierende Strategietitel – gerne! **King's Bounty** zum Beispiel, das sich selbst im strategiefreundlichen Deutschland nur schleppend verkaufte, ging in Russland über die Ladentheken wie frische Pelmeni. Auch **Gothic** und natürlich **The Witcher** erfreuen sich einer lebhaften Fangemeinde.

Einer der Gründe: Der PC-Markt stellt in Osteuropa trotz wuchernder Piraterie eine solide Basis dar, besonders für Spiele mit niedrigen Hardware-Anforderungen. Die letzte Konsolengeneration dagegen tut sich wirtschaftlich bedingt schwer. Somit stehen im Osten die Zeichen für typische PC-Genres günstig, und es wundert auch nicht, dass die meisten Produkte aus Russland dem Strategie- oder Rollenspiel-Genre zugeordnet werden können (**Dawn of Magic**, **Fantasy Wars**, **King's Bounty**, **Theatre of War** ...). Fantasy war in Osteuropa ohnehin schon immer beliebt, auch wenn von den dortigen Schöpfungen zu Zeiten des Eisernen Vorhangs wenig durchdrang. Dass sich das zunehmend ändert, zeigt nicht zuletzt der Erfolg von **The Witcher**.



### Warum flopen deutsche Fußballmanager in England?

Erst der **Bundesliga Manager**, später **Anstoss** und nun seit vielen Jahren **EAs Fußball Manager**: Wo Schalke-Wimpel und HSV-Schals liegen, verkaufen sich Fußball-Manager made in Germany wie Currywurst in der Halbzeitpause. Doch im gleichermaßen fußballverliebten England finden die deutschen Werke deutlich seltener Publisher oder gar Käufer. Woran liegt's, dass auf der Insel die Abwehr der heimischen Programme **Championship Manager** und **Football Manager** hält?

Tatsächlich an Unterschieden in den Spielschwerpunkten. Englische Manager konzentrieren sich auf die sportlichen Aufgaben, sie stellen die Rolle des Trainers in den Mittelpunkt; selbst Transferentscheidungen hängen von Vereinsleitung oder Aufsichtsrat ab. Der Aufstieg der deutschen Fußballmanager hingegen fällt nicht umsonst in die Zeit der großen Wirtschaftssimulationen. Stadionausbau, Sponsorenverhandlungen, Privatleben-Management – die hiezulande so beliebte Mannigfaltigkeit ist für englische Fans kaum mehr als lästiges Beiwerk, das vom Geschehen auf dem Rasen ablenkt. Gerade eine Extraschippe Leidenschaft aber zeichnet englische Fußball-(Spiel-)Fans aus. Zudem fehlt den sportlichen Lokalpatrioten schlichtweg ihr Verein im Spiel: Wo die englischen Manager alle Clubs bis hinunter zur Football Conference (der sechsten Liga) erhalten, lizenzieren die Importprodukte oft nur die Premier League und rauben den Spielern damit Identifikationspotenzial.



### Wieso ist Japan der zweitgrößte Spielmarkt der Welt?

Ausgerechnet Japan, das Land mit der vorbildlichen Arbeitsethik, ist gleich nach den USA die zweitverspieltste Nation der Erde. Den wirtschaftlichen Aufstieg nach dem Zweiten Weltkrieg verdankt das Land seiner oft wegweisenden Hightech-Industrie. Das schlägt sich auch im Alltagsleben der Einwohner nieder. In wenigen Ländern der Welt blinkt und leuchtet es dermaßen intensiv auf der Straße, weit verbreitet ist der Hang zu technischen Spielereien. Was liegt da als entspannendes Freizeitvergnügen näher als Videospiele? Zudem stammen sowohl Hardware als auch Spiele von heimischen Herstellern und sind damit ideal auf die Bedürfnisse der Konsumenten zugeschnitten, was sich für die Produzenten bei 130 Millionen Einwohnern auch viel schneller rechnet als in bevölkerungsärmeren Ländern. Beispiel: Die Kombination aus Playstation und **Final Fantasy** passt perfekt zum Markt, spricht das »Coole Technologie!«-Gefühl ebenso an wie den kulturellen Hintergrund.



### Welche Rolle spielt der Mittlere Osten für die künftige Spieleentwicklung?

Nordamerika und Australien, Europa, die großen asiatischen Volkswirtschaften, sie alle werden von den etablierten Studios seit einiger Zeit gut bedient. Aber wie sieht es mit dem riesengroßen Potenzial im arabischen Raum aus? Die dortigen Länder spielen derzeit noch nicht einmal eine untergeordnete Rolle, beim Fachverband PC Gaming Alliance tauchen sie selbst bei den aufsteigenden Märkten nicht auf.

Gründe dafür gibt es viele: Konsolen sind in der Anschaffung zu teuer, auch einfache PCs weit von der Verbreitungsrate Osteuropas entfernt. Dazu kommt eine schlechte Situation für die Durchsetzung von Urheberrechten sowie, mit regionalen Unterschieden, die gehinderte publizistische Freiheit und politische Situation generell. Dass die Region und ihre Einwohner in vielen sich realistisch gebenden Spielen außerordentlich stereotypisch dargestellt wird, ist dabei Ursache wie Folge der Situation.

Doch auch hier kündigt sich eine Änderung an, bei welcher der Türkei eine Türöffnerfunktion zukommt. Die junge und internetaffine Bevölkerung des 72 Mio. Einwohner zählenden Landes dürfte schon lange eine Wunschzielgruppe in den Chefetagen sein. Daher wird es spannend, zu betrachten, inwieweit Hersteller ihr Orient-Bildnis ändern, nicht nur in fantasievollen oder historischen Szenarien wie bei **Assassin's Creed** oder **Anno 1404**.

## Vertriebswege im Vergleich

Wo kaufen sich PC-Spieler Daten-träger im Laden, wo erfolgt fast der gesamte Umsatz über Item-Käufe und Abo-Gebühren? Der Fachverband PC Gaming Alliance kommt für das Jahr 2007 auf folgende Umsatzzahlen.

- Einzelhandel
- Abogebühren/Itemkäufe (online)
- Online-Direktvertrieb
- Werbung

Umsatz in Mio. \$, nur PC-Spiele

2007	Amerika	Europa, Mittlerer Osten, Afrika	Japan	Asien, Ozeanien
Einzelhandel	1.231	1.898	58	80
Abo-Gebühren, Item-Käufe	776	860	134	2.999
Online-Direktvertrieb	450	569	120	783
Werbung	222	170	42	358
<b>Summe</b>	<b>2.679</b>	<b>3.497</b>	<b>354</b>	<b>4.220</b>

Quelle: PC Gaming Alliance



### Warum kommt die größte europäische Spielefirma aus Frankreich?

Ubisoft ist heute ein Konzern mit mehr als einer Milliarde Dollar Umsatz, rund 4.500 direkten Angestellten und zig Niederlassungen. Dabei ist es kein Zufall, dass eine französische Firma zum größten europäischen Publisher wurde und keine englische oder deutsche. Den Anfang machte der Publisher von **Far Cry**, **Assassin's Creed** 1986 als Software-Vertrieb, erst Anfang der Neunzigerjahre wagte sich Ubisoft daran, eigene Spiele zu entwickeln. Nach dem Börsengang 1996 setzte die Firma ihren Internationalisierungskurs fort und holte klangvolle Entwickler- und Spielnamen ins Portfolio.

Dass es kein deutsches Äquivalent gibt, hängt zum großen Teil mit schlichter Wirtschaftsmathematik zusammen, denn alle größeren Aspiranten der Zeit (darunter Bomico, Software 2000, später auch Ascaron) verstopelten sich auf dem Weg. Vor allem aber hat es die Spielebranche in Deutschland traditionell schwer, Investoren zu finden. Französische Firmen wie Ubisoft oder Infogrames (heute Atari) profitierten dagegen vom Protektionismus der französischen Wirtschafts-

und Kulturpolitik. So wie in Frankreich Sprache und Filmkultur institutionell gefördert werden, so kommt auch der heimischen Spieleindustrie besondere Zuneigung zugute. Der ehemalige Premierminister Raffarin brachte einen Fonds für Spieleprototypen auf den Weg, auch Präsident Sarkozy erklärte öffentlich seine Unterstützung für den Videospielektor. Die Steuervorteile, die Frankreich Spieleentwicklern »mit kulturellem Inhalt« gewährt, führten sogar zum Streit bei der Europäischen Kommission, die einen unfairen Wettbewerbsvorteil vermutete. Als EA 2004 ein knappes Fünftel der Ubisoft-Aktienpakete übernahm, bot die Regierung Hilfe gegen eine mögliche feindliche Übernahme an.

Auch bei der Gründung ihrer Außenstelle in Montreal, die mittlerweile rund 2.000 Mitarbeiter beherbergt, profitierte Ubisoft von staatlicher Unterstützung, diesmal aus Kanada. Die Kombination aus glücklichen Management-Entscheidungen und einem klugen Expansionsdrang, zusammen mit guten staatlichen Rahmenbedingungen, machten Ubisoft zu Europas größtem Unternehmen der Spielebranche.

