

5 Afrika im Spiel und die afrikanische Spieleproduktion (30. Mai 2013)

Repräsentation Afrikas im frühen Arcadespiel

- » Congo Bongo (1983)
 - » afrikanisches Setting als eine exotische Semantik unter vielen
- » Jungle Hunt (1982)
 - » inszeniert filmspezifische Topoi als dezidierte Level

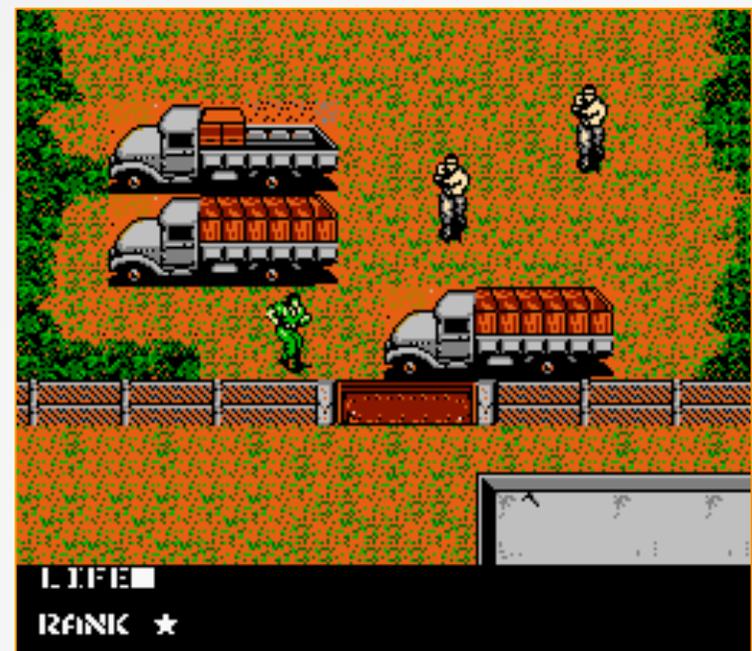


Repräsentation Afrikas im Computerspiel

- » *Heart of Africa* (1985)
 - » damals noch der Thematik angepasste spezifische Designelemente
 - » Geschenkökonomie als Gameplaymechanik

- » *Tusker* (1989)
 - » zunehmend standardisierte Rätsel
 - » Wasserflasche, Machete, Liane etc.

- » *Metal Gear* (1987)
 - » fiktiver unabhängiger Staat in Südafrika
 - » gegründet von lokalem Warlord



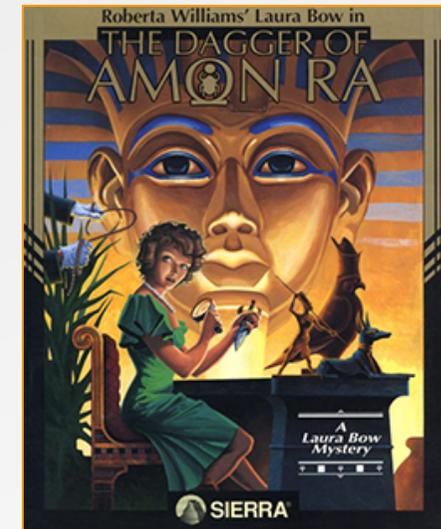
Afrika als heterogenes Konstrukt: Ägypten, das ‚historische Afrika‘

- » BEISPIEL: *Serious Sam*
- » Schnittstelle zum arabischen Kulturraum
- » oft als sinnbildlich für die kulturhistorische ‚Relevanz‘ Afrikas verstanden



Afrika als heterogenes Konstrukt: Ägypten, das ‚historisierte‘ Afrika

- » BEISPIEL: *The Dagger of Amon Ra*
 - » metahistorisch, d.h. thematisiert Raub und Schmuggel historischer Kunstschatze
 - » Vehikel für klassische, noir-inspirierte Detektivgeschichte



Afrika als Projektionsfläche

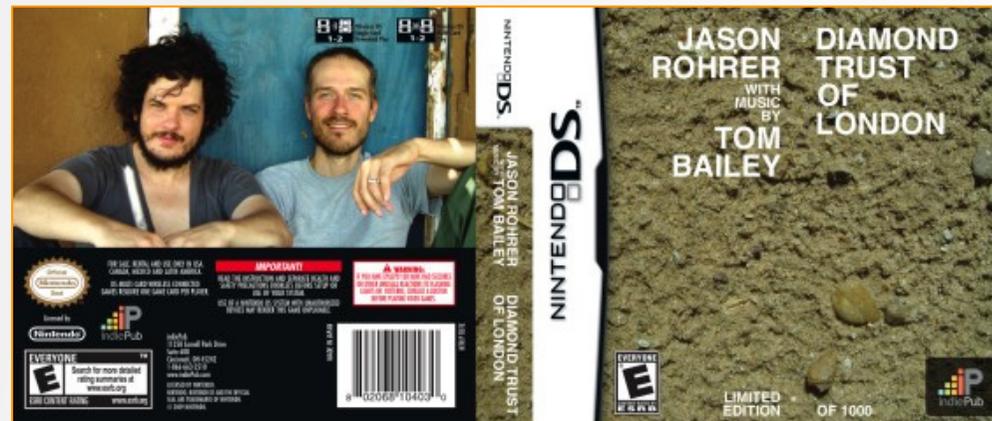
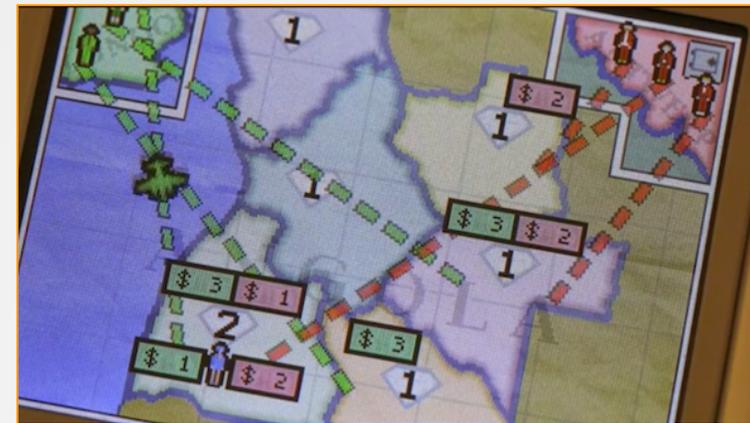
- » BEISPIEL: *Halo 2*
 - » fiktive Stadt New Mombasa
 - » East African Protectorate
 - » sehr reiche Nation durch ‚orbital elevator‘
 - » auch Multiplayer-Maps wie Zanzibar
 - » erster Angriffspunkt der außerirdischen Rasse auf der Erde



Der sozialkritische Blick auf Afrika

» BEISPIEL: [Diamond Trust of London](#)

- » ursprünglich ein Brettspielprototyp
- » Versuch der psychologischen Ausdeutung des Diamantengeschäfts in Angola
- » Bestechung und unvollständige Information als zentrale Gameplay-Mechanismen



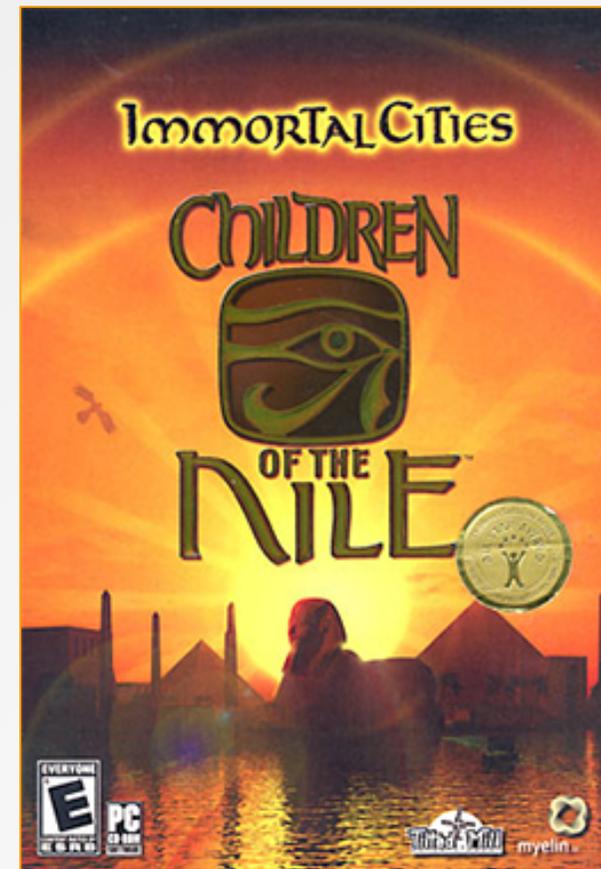
Umsetzungen von Filmstoffen

- » BEISPIEL: [Congo: Descent into Zinj](#)
 - » eines der ersten FMV-Spiele
 - » 3D-animierter Gorilla im Kontrast zu gefilmten Schauspielern



Afrika als heterogenes Konstrukt: Ägypten, das romantisierte Afrika

- » BEISPIEL *Immortal Cities: Children of the Nile*
- » sematischer Ausgangspunkt vieler Casual Games



Der Chronotopos der Safari

- » bereits früh in Spielen wie Safari Guns (Amiga)
- » Chronotopos (Bakthin)
- » Parallelen zu ähnlichen Spielen
 - » BSP Endless Ocean



Spiele als Ergänzung zur TV-Inszenierung Afrikas

- » [Expedition: Africa](#) (History Channel)
- » entspricht dem Sendeerzählschema der Expedition
- » verknüpft epistemisch Afrika mit westlichen ‚Entdeckern‘ und Expeditionen im 19. Jhdt.



„Entdeckung“ Afrikas als „unverbrauchte“ Semantik

- » BEISPIEL *Far Cry 2*
 - » speziell im Kontext von Open World-Games
 - » eine der wenigen geeigneten Topographien für das Genre
 - » szenariospezifische Gameplayelemente
 - » bspw. Jagd, Malaria, dynamisches Feuer, ein dynamisches Wettersystem und gradueller Verfall bzw. Defekt der Waffen



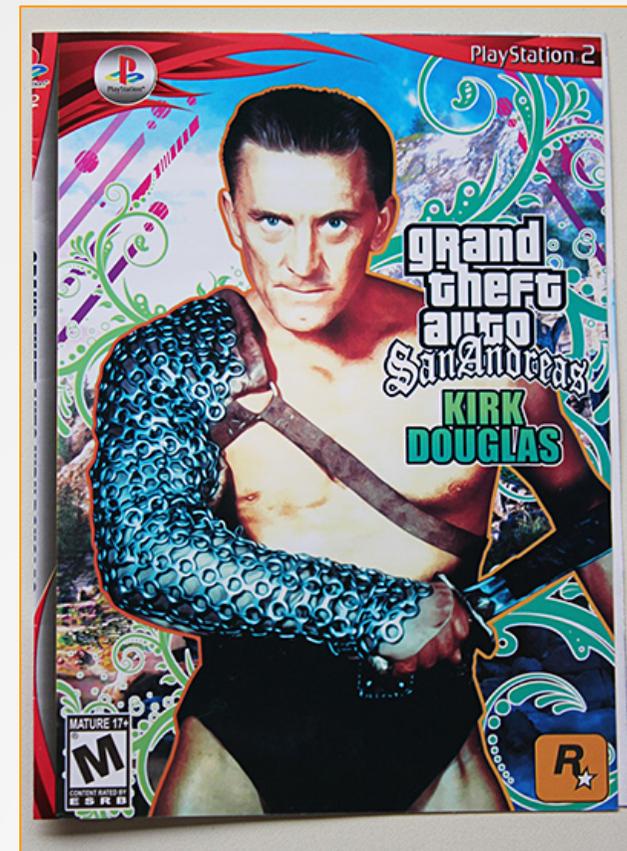
Kulturspezifische Sensibilitäten in der Repräsentation Afrikas im Spiel

- » Die *Resident Evil 5*-Kontroverse
 - » weißer Held eliminiert afrikanische Zombies
 - » Konflikt kultureller Sensibilität zwischen japanischer Gestaltung und westlicher Rezeption
 - » reflektiert und erweitert den zeitgenössischen Stand des Videospieldjournalismus
 - » spezifischer Status einzelner Publizisten (N'Gai Croal)



Vorstufe: Hacks und Bootlegs

- » eigene Ikonographie
 - » Regenbögen
 - » grüne Landschaften
 - » Remixing westlicher Popkultur
- » Bootleg-Kultur
 - » eigene Märkte und (vornehmlich chinesisch geführte) Läden
 - » „there was some official PAL support, but it was negligible and the cool kids imported”
- » Bootlegkonsolen wie Golden China und Reggie’s Entertainment System
 - » bezeichnet als "TV Games“
 - » zunächst dem NES, dann der PSX optisch nachempfunden
 - » hauptsächlich multi-packs in einer Cartridge
 - » 2002 TeleGamestation 2 basierend auf dem Sega Mega Drive/Genesis.



Videospielentwicklung in (Süd-)Afrika

Celestial Games (gegründet 1994)

- » Independentstudio in Johannesburg
- » Toxic Bunny (1996)
 - » veröffentlicht in Südafrika, England, Frankreich, Holland und Polen
 - » HD-Remake 2012
 - » Parallelen zu Jazz Jackrabbit (Epic Megagames, 1994)
 - » PS Vita-Version geplant für 2013
- » Muti: Subversion westlicher Stereotypen
 - » instrumentalisiert als Marketingvehikel



Bio

 **LOST SOULS**
THE DARK MINIONS OF MUTI

The lost souls have lost their identity. It's not exactly sure how the Lost Souls are created. Hard to kill and single minded in the tasks given to them. Lost Souls' faces are obscured as their identity is no longer that of an individual.

Lost Souls don't just attack they have tasks and often will leave people alone if they are not interrupted or disturbed. Unattended Lost Souls however can be very unpredictable. Their proximity causes fear and often induces hallucinations.

Ferals are an aspect of the Tokoloshe. The dark spirit of Muti summoned to do the bidding of an Sangoma that practices dark Muti. Ferals come in various physical forms and each form has its own power and purpose.

Taking on the basic physical form of the animal they possessed. These twisted creatures are cunning and always a danger.

 **FERALS**
ASPECT OF THE TOKOLOSHE

◀ ● ● ● ● ● ▶

Ägypten vs. Südafrika

- » BEISPIEL [Egypt Game Jam](#)
 - » Kooperation mit Nordic Game Jam
 - » verbindlicher Fokus auf der eigene Geschichte

GAMING EGYPT
Information Technology Institute

The 1st National Gaming Competition

First Prize 20,000 LE

Prizes for Top 5 Teams

Developed by: **ITI S/W Engineering & Gaming CoE**
Sponsored by: **BlackBerry** **NOKIA**

Develop Mobile or Desktop in 1 of 4 gaming scenarios

- Pharaohs Era - Building The Pyramids
- French Invasion Campaign - Calro Revolution
- Oct. 6th War - Suez Canal Crossover
- Jan. 25th Revolution - Post-Roadmap

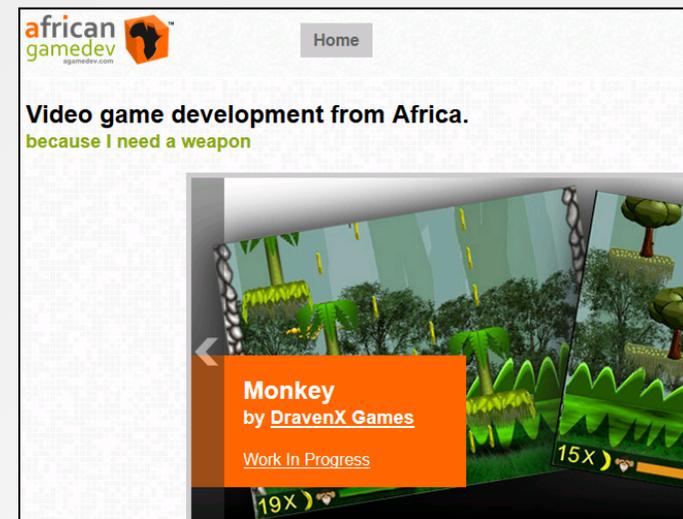
Timeline:
Beginning of Idea Submission: 27/05/2012
Top Ideas Announcement: 29/07/2012
Training Workshops: 05/08/2012
Winners Announcement: 13/10/2012

JOIN THE MAKING OF EGYPT'S GAMING
BE THERE...BE FIRST!

www.gamingegypt.com

Konsolidierung der afrikanischen Spielentwicklung

- » eigene [Onlineplattform](#)
- » eigene Toolentwicklung durch Independent-Entwickler wie [Univerb Gaming Studios](#)
- » Anfänge von [Serious Games](#)
- » eigene [Distributoren](#)
- » spezieller Fokus auf Handyspielen
 - » insbesondere Mainstream-Themen wie Fußball und Musik
 - » bislang weniger Smartphones aufgrund hoher Bandbreitenpreise



Südafrika als Anlaufstelle für überregionale Publisher

- » Vision Software (1990 gegründet)
 - » Büros in Durban und Cape Town
 - » 1995 [aufgekauft von Electronic Arts](#)
 - » Phase der Eröffnung direkter Verkaufskanäle in verschiedenen Regionen
 - » zuvor bereits Deutschland und Spanien

- » [Nintendo Südafrika](#)
 - » synchronisiert mit Nintendo of Europe
 - » dedizierter lokaler Distributor Core
 - » eigener [Wii U-Launch](#) kurz nach US-Launch
 - » eigener [Club Nintendo](#)

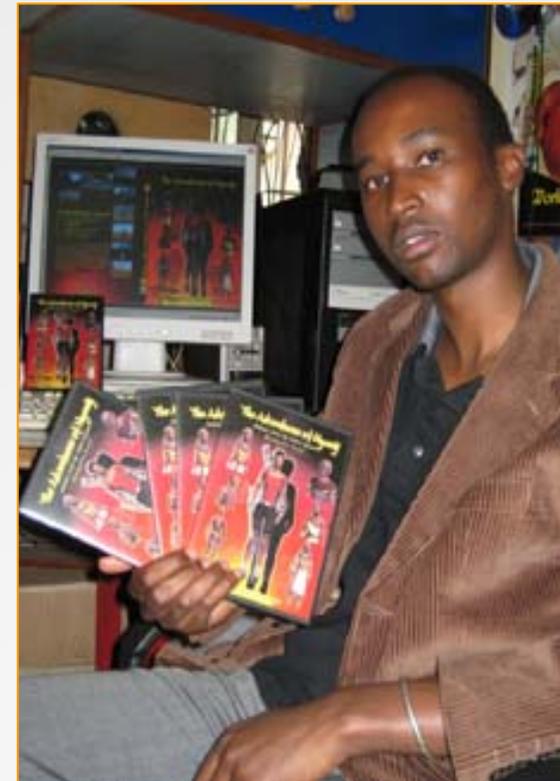
rAge Expo

- » wichtigste [Spielemesse](#) (Süd-)Afrikas
- » starker Konsumentenfokus (b2c)
 - » Cosplay, CCG-Wettbewerbe, Merchandise
- » Kooperation mit dem [NAG Magazine](#)
 - » sponsert auch die NGL (NAG Gaming League)
- » eigene LAN-Party
 - » „largest LAN in the southern hemisphere“



Adventures of Niyangi

- » entwickelt vom Kenyaner [Wesley Kirinya](#)
- » eines der ersten afrikanischen [3D-Spiele](#)
- » Parallelen zu Tomb Raider
 - » Protagonistin, Suche nach Artefakten
- » eigenentwickelte Engine
 - » z.T. bewusst, da als Kategorie medienpolitischer Dominanz wahrgenommen
 - » z.T. aus Kostengründen
- » Auslagerung von Art Assets an einen tschechischen Entwickler für 600\$
- » Kenya:
 - » damals ca. 1% der Bevölkerung Computer-Besitzer
 - » extrem teure Telefon- und Datenverbindung



Kulturspezifische Social Games

- » rekurren auf regionale Kultur und Tradition
 - » BEISPIEL [Mosquito Smasher](#)
- » soziale Funktionalität
 - » Highscorevergleich etc.
- » meist in kurze distinkte [Erzählsituationen](#) eingebettet und personalisiert erzählt
 - » einige [Erzählungen](#) sind kulturübergreifend
 - » kulturell verbindend durch Festschreibung gemeinsamer Ansichten/Erinnerungen
- » Einstieg in die professionelle Produktion
 - » bspw. durch erste Ports für Smartphones



The Tribes



Adanma



Mosquito Smasher



Football Goalie

Kulturspezifische Social Games II

- » Verkehr als kulturspezifische Erfahrung
 - » Okada Ride
 - » vgl. dazu [Dhaka Racing](#)
 - » Rickshawalas
 - » signifikante Gebäude: Flugplatz, Shugondha-Tor

- » Resemantisierung ‚universeller‘
Spielkonzepte
 - » Memory als Grundlage für [My Village](#)

