

7 Osteuropa im Spiel und die osteuropäische Spieleproduktion (04. Juli 2013)

Szenarien des Kalten Krieges

- » [Missile Command](#) (1981)
- » Raid over Moscow (1984)
- » The Hunt for Red October (1987)
- » The Cardinal of the Kremlin (1990)



Sowjet-Ikonographie

- » Tetris (1987)
- » Strider (1989)
 - » Extrapolation sowjetischer Architektur und Symbolik
- » KGB (1992)
 - » Zerfall der Sowjetunion



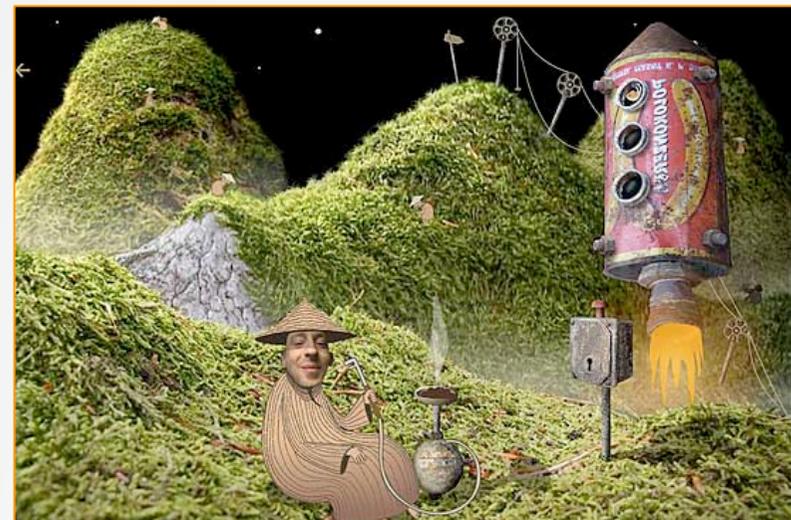
Russische Zaubermärchen

- » Konek Gorbunok (Humpbacked Pony)
- » Repka Silomer (Turnip Strength Tester)



Osteuropäische Kultur im Spiel

- » Tetris
 - » russische Spiele als ‚Kulturexport‘
 - » Korobeiniki [1](#) [2](#)
 - » NES-Version: Tschaikowsky
- » Samorost
 - » Ästhetik des tschechischen
Kinderfernsehen
- » Stacking (Double Fine, 2011)
 - » Matrioschkas



Spielhallenkultur

- » mechanisch-elektrische U-Boot- und Scharfschützensimulationen
 - » lichtempfindliche Ziele
- » später ‚offizielle‘ Spielhallen vornehmlich in Vergnügungsparks
- » auch ‚inoffiziell‘ auf Basis eines Mega Drive oder SNES in Supermärkten etc.
- » oft bezahlt nach Spielzeit, nicht Continues



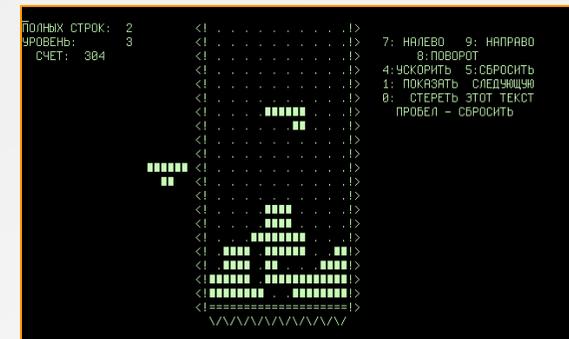
Die Bootlegszene und der frühe Computerspielmarkt in Russland

- » vornehmlich PC-Spiele
- » dauerhafte Verkaufsstände in Metrostationen
- » Spieläden organisierten den Tausch von Spielen
 - » sowohl für PC als auch Bootlegkonsolen
 - » daher oft immer nur wenige Spiele gleichzeitig
- » PC-Spieler spielen aus Kostengründen noch immer häufig in Internetcafes
 - » erst langsam echte Mittelschicht



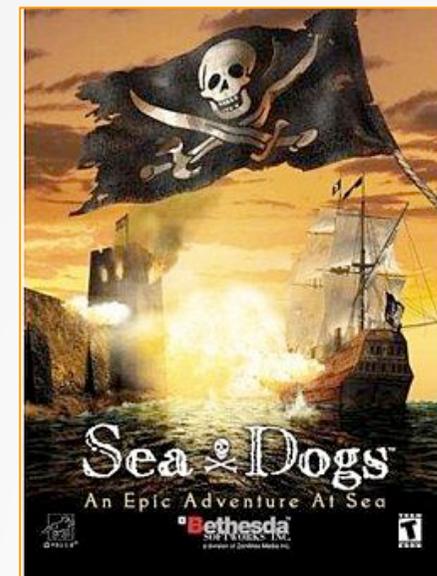
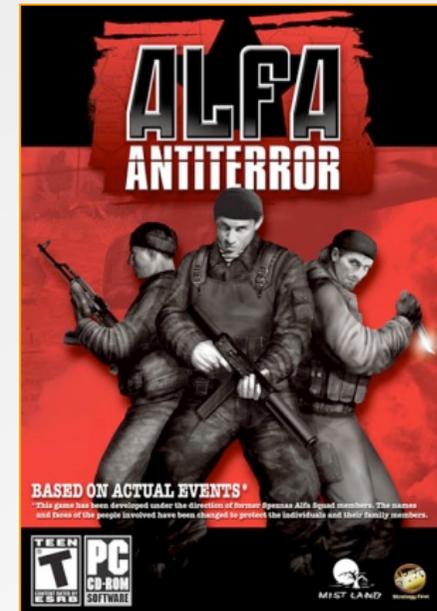
Tetris (1984)

- » Alexej Pájitnov
 - » Programmierer an der Sowjetischen Akademie der Wissenschaften
 - » Welltris, Hatris, Wordtris
 - » El-Fish, Hexic HD, Marbly
- » basiert auf dem russischen Pentamino-Spiel
 - » Test für den Elektronika-60-Rechner
- » dezidiert als sowjetisches Spiel vermarktet
 - » Elorg: „From Russia with Love/Fun“
- » prägte den Ruf russischer Spiele als mathematisch fundierte Logikrätsel
 - » Pajitnov: Pandora's Box und Microsoft Entertainment Pack: The Puzzle Collection



Die Spieleindustrie in Russland und den CIS-Staaten

- » mehrere Computerspielentwickler seit Mitte der 1990er Jahre
 - » 1996 MiST Land South (später: GFI Russia)
 - » The Power of Law, Alfa Antiterror
 - » 1995 Akella
 - » Sea Dogs, Age of Pirates, Postal III
 - » 1996 Nival
 - » Rage of Mages, Silent Storm, King's Bounty



Überschneidungen mit der Produktion von Anwendersoftware: 1C

- » ursprünglich Hersteller und Distributor von Unternehmenssoftware für Einsteiger
- » in Russland Marktführer, außerhalb fast unbekannt
- » dann Simulations- und Strategiespiele
 - » Sturmovik, Men of War, King's Bounty
- » meist zwei Versionen: Jewel Case und Deluxe



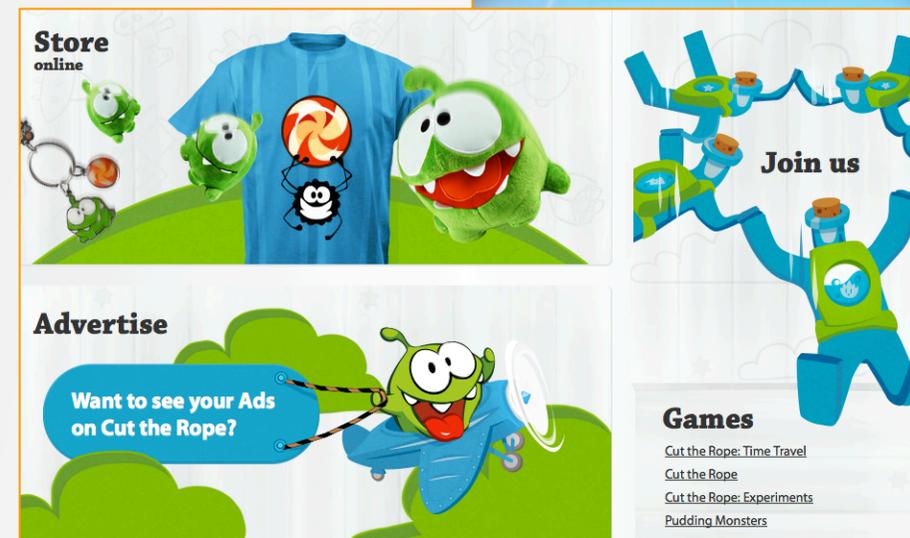
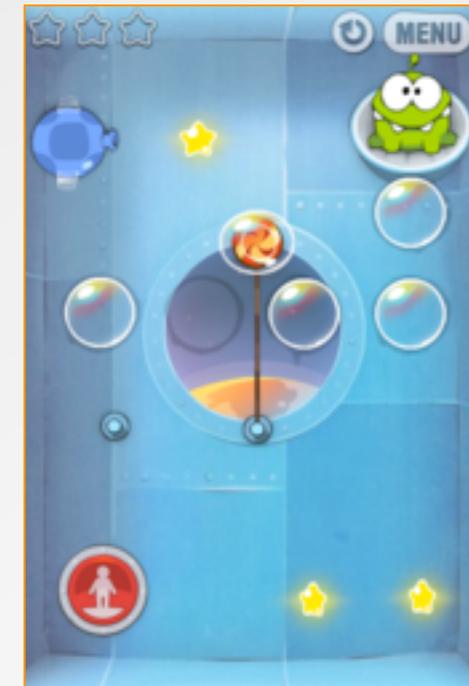
Überschneidungen mit der Produktion von Anwendersoftware: 1C - II

- » eigenes ‚Subgenre‘: Truckerspiele
 - » Hard Truck 2, King of the Road, Rig'n'Roll
- » verlegt viele für den heimischen Markt konzipierte Spiele
- » Fokus auf Shooter im Stile der späten 1990er Jahre
 - » Necrovision, You Are Empty
 - » erinnern stilistisch an Shooter um die Jahrtausendwende wie *Kingpin*



Entwicklung für mobile Plattformen

- » ZeptoLab: Cut the Rope
 - » autodidaktisch und selbstfinanziert
 - » Fokus auf Lizenzierung und Vermarktung der Spielfigur Om Nom
- » Game Insight
 - » Freemium und Social Games



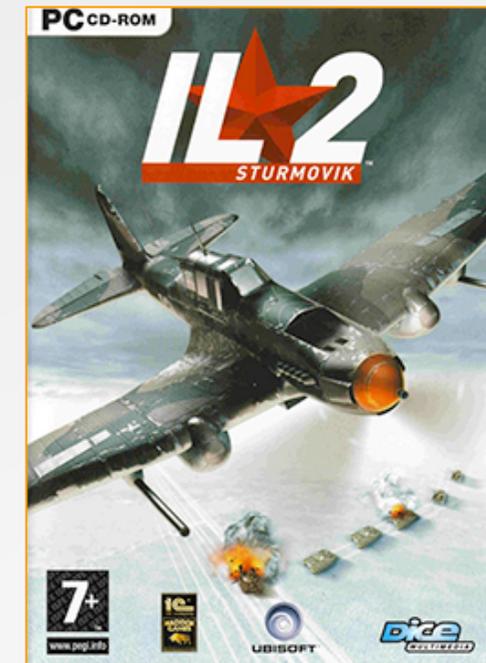
Co-Publishing

- » Perimeter (1C / Codemasters)
- » King's Bounty und Death to Spies (1C / Atari)
- » Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad
 - » co-published mit US-Entwickler Tripwire



Realistische Militärsimulationen

- » Operation Flashpoint bzw. ARMA (2001-2013)
 - » Bohemia Interactive (Tschechien)
 - » fiktive Invasion des postsowjetischen Russlands in Kroatien und Griechenland
- » *IL-2 Sturmovik* (2001-2013)
 - » co-published von 1C und Ubisoft



Übernahme westlicher Franchises

- » *King's Bounty* (NewWorld Computing)
 - » später Heroes of Might and Magic
- » Spiel von Katauri Interactive ursprünglich Battle Lord
- » Versuch, den US-Markt zu erreichen



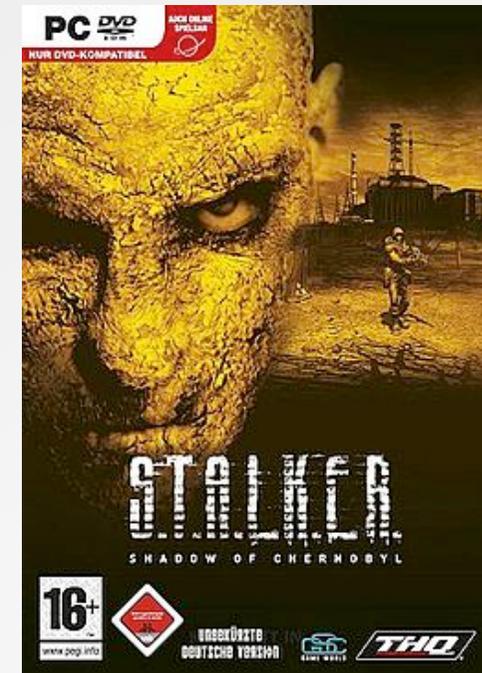
Eigene, spezialisierte Engines

- » *Oil Rush* (2012)
 - » Unigine Engine
 - » DirectX 11
- » *White Gold* (2005)
 - » aktualisierte Vital Engine 3



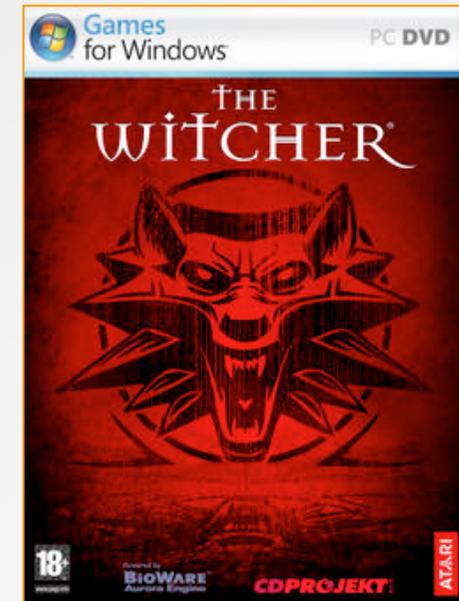
S.T.A.L.K.E.R – Shadow of Chernobyl

- » basiert auf der Novelle Roadside Picnic (1971)
 - » ursprünglich außerirdischer Einfluss nun bezogen auf Tschernobyl
 - » Selbstfiktionalisierung
- » ukrainischer Entwickler GSC Game World
 - » momentan inaktiv
- » X-Ray Engine
 - » verteilte, ‚passive‘ KI-Routinen Alife
 - » realistische Projekttilphysik
- » Konzept weitergeführt in F2P MMOG *Survarium* (Vostok Games)



Die Witcher-Franchise (2007-2013)

- » basiert auf den Romanen von Andrzej Sapkowski
 - » gleichsam ‚Gegenfranchise‘ zu dem *Herrn der Ringe*
- » Spiel als Gegenfranchise zu *The Elder Scrolls*
- » basiert auf der Aurora Engine (Bioware, *Neverwinter Nights*)



Computerspiele als Selbstreflexion auf den zweiten Weltkrieg

- » Mythos des ‚großen vaterländische Krieges‘
- » Die Death to Spies-Franchise
 - » russischer Protagonist
 - » Gegenspionage, d.h. eher introspektiv



Computerspiele als Selbstreflexion auf die sowjetische Vergangenheit

- » *You are empty* (2006)
 - » alternative Sowjetunion unter Stalin
 - » Plotparallelen zu *Return to Castle Wolfenstein* aus russischer Sicht
- » *The Stalin Subway*
 - » greift den Mythos eines Metro-2 Systems auf
- » zwiespältiges Verhältnis zur Sowjetgeschichte

