



KLASSIKER DER SPIELGESCHICHTE 6

Passage



1 INDEPENDENT SPIELE

18 OKTOBER 2012

Independentspiele

- technologische Entwicklung/Standardisierung begünstigen Independentproduktion in den unterschiedlichsten Bereichen
 - independent film (günstige Tools, crowdsourcing)
 - independent music (günstige Tools, Web-Radios)
 - independent comics (Self-publishing, Web-Comics)
 - DIY-Elektronik (Arduino etc.)
 - DIY-Design (Plattformen wie Etsy, 3D-Druck)

Independentspiele

- mehrere Dimensionen der Unabhängigkeit
 - Themen
 - Organisations- und Produktionsformen
 - Distributionsformen
- begriffliche Abgrenzung immer vorläufig:
 - Browser-/Flashspiele, Episoden-Spiele, Homebrew-Spiele, art games, Casual-Spiele, Doujin, Shareware-Spiele

Independentspiele: Ursprünge

- Shareware-Spiele
 - z.T. Grundlage für spätere/heutige AAA-Studios
 - Apogee Software → 3D Realms
 - Epic Megagames → Epic Games
 - id Software
- digitale Distribution und Online-Kommunikation als technologische Grundlage

Independentspiele: Themen

- Möglichkeit zur **Auslotung des ästhetischen Potentials des Mediums**
 - Remixing als Gamedesign-Heuristik
 - BEISPIEL [RomCheckFail](#) oder [Flee Buster](#)
 - Form der Analyse spielästhetischer Kategorien
 - BEISPIEL Sophie Houlden, [The Linear RPG](#)
 - Überschneidungen mit anderen Mediengattungen wie dem Musikvideo
 - BEISPIEL [Stalwart](#) oder [Inside a Dead Skyscraper](#)

Independentspiele: Themen

- **Grundlage für Herausbildung von Subgenres**
 - Runner ([Canabalt](#), *Bit Trip: Runner*, *Stalwart*)
 - Tower Defense (*Desktop Tower Defense*, *Defense Grid: The Awakening*, [Plants vs. Zombies](#))
 - Weapon Recoil ([In another Brothel](#), *No time to explain*, [Lethal Application](#))
 - [Escape the Room](#)
 - Launching Games ([Nanaca Crash](#), *Burrito Bison*, *Legend of Fat Ninja*)
 - Web Toys ([Powder Game](#), *Line Rider*, *iNudge*)

Independentspiele: Themen

- **Intertextuelle Referenzen** zu Indie- sowie kommerziellen Produktionen
 - [Super Meat Boy](#)
 - [Dust: An Elysian Tale](#)
 - [Retro City Rampage](#)

Independentspiele: Themen

- **Spiele als Form des politischen Kommentars**
 - vgl. Thompson, „[Dot-Columnist](#)“
 - [New York Defender](#)
 - Newsgames wie *September 12*, [Madrid](#)
 - durch (damals) neue Software wie *Adobe Flash* erst möglich

Independentspiele: Themen

- **Spiele als kontrollierte Provokation**
 - BEISPIEL [Molleindustria](#)
 - BEISPIEL Rohrer, *Diamond Trusts of London*

Independentspiele: Themen

- kulturelle Unterschiede: **Doujin**
 - zunehmend lokalisiert und im Westen zur Profilschärfung genutzt (z.B. [PSN](#))
 - oft hoher Schwierigkeitsgrad bzw. komplexe Punktemechaniken
 - zumeist Variationen von [Spielhallenkonzepten](#)
 - z.T. beeinflusst von japanischen popkulturellen Phänomenen wie Moé oder [Gundam](#)

Independentspiele: Organisation

- **Strukturen und Arbeitsabläufe** in der Independentszene mehr oder weniger bewusst ungeregelt
 - „independent game networks“ mildern soziale Härten
 - „casualization of work“ durch Heimarbeit etc.
 - Events als dezentrales Strukturprinzip
 - nur bedingt kompatibel mit industriellen Strukturen
 - vgl. Guevara-Villalobos, Orlando (2011): "Cultures of independent game production: Examining the relationship between community and labour."

Independentspiele: Organisation

- **Gamejams als spezifische Organisationsform**

- ebenfalls dezentrales Strukturprinzip

- stiftet Verbindungen zwischen Programmierern, Grafikern etc.

- BEISPIEL [Ludum Dare](#)

- jeweils thematisch gebunden: bspw. evolution, islands, chain reaction, light and darkness oder indirect interaction

Independentspiele: Organisation

- **Zunehmende Standardisierung der Werkzeuge**
 - Unity 3D
 - z.T. Unreal Engine 3 (UDK)
 - Adobe Flash
 - GameMaker 8.1 und Studio
 - XNA
 - HTML5/PhoneGap
 - Spezialtools

Independentspiele: Organisation

- **Übergänge zwischen Indie- und AAA-Produktion zunehmend fließend**
 - Nutzen Tools, die in ähnlicher Form auch in der Industrie eingesetzt werden
 - d.h. verringern die Barriere zwischen Produzenten und Rezipienten
 - AAA-Produzenten gründen oft eigene Indie-Projekte
 - z.B. [Arkedo](#)-Serie oder [Ninja Robot Dinosaur](#)/Shane Neville

Independentspiele: Distribution

- zumeist **online vertrieben bzw. verteilt**
 - kostenlose Distribution
 - direct sales oder pay-what-you-want per PayPal
 - parallel dazu Crowd-Funding durch *Kickstarter* etc.
 - dedizierte Plattformen wie [Desura](#) imitieren die Funktionalität ‚offizieller‘ Plattformen wie *Steam*
 - Bundles wie das Humble Bundle oder [Indie Royale](#)
 - mittlerweile Zugang zu offiziellen Plattformen wie XBOX Live Indie Games, [PSN](#), [Steam](#) oder den App Stores

Independentspiele: Distribution

- **Distributionsformen prägen das ästhetische Potential**
 - Spiele für 1 Euro können auch kurz sein ↔ reguläre Spiele müssen marktgängigen Ansprüchen genügen
 - ermöglicht neuartige Erzählformen
 - [Hack This Game](#) gibt sein Cover als Belohnung aus
 - Distribution als Medium

Exkurs: der Vorlesungsplan

- 18.10. *Passage* (Einführung in die Independentspiele)
- 25.10. *Braid* (verteilte Erzählung)
- 01.11. *World of Goo, Crayon Physics Deluxe* (Physik)
- 08.11. *The Path* (Adaption, Symbolismus)
- 15.11. *Amnesia: Dark Descent, Dear Esther* (Environmental Storytelling)

- 22.11. FEIERTAG

- 29.11. *Façade* (Procedural Literacy)
- 06.12. *Cave Story, Spelunky, VVVVVV, La Mulana* (Retro)
- 13.12. *Super Meat Boy, Gish* (Autorenspiele)
- 20.12. *Castle Crashers* (Multiplayerkonzepte)

- Weihnachtsfeiertage --

- 10.01. *Machinarium, Dream Machine* (Adventures, Interactive Fiction)
- 17.01. *Limbo, Knytt, Outland* (Plattformspiele)
- 24.01. *Flow, Flower, Pixeljunk Eden, Journey, Proteus* (Flow, Kunstspiele)
- 31.01. *Minecraft, Dwarf Fortress* (Open-World-Spiele)

- 07.02. Klausur

Bezug zum Independentfilm

- seit den 1940er Jahren als Gegenreaktion auf das Hollywood-Studio-System mit den fünf großen Studios
- 1941 Gründung der Society of Independent Motion Picture Producers (SIMPP), u.a. durch Charlie Chaplin, Walt Disney und Orson Welles
- Verbreitung günstiger tragbarer Kameras seit dem zweiten Weltkrieg
- mit dem Kollaps des Studio Systems (1950er) wurde Independentfilm experimenteller und als Modell interessant
- Gesellschaftskritik ca. seit den 1960er Jahren (Night of the Living Dead, Texas Chainsaw Massacre etc.)
- Parallelphänomen zur AAA-Produktion seit den 1970er Jahren, Independent-Studios wie z.B. American Zoetrope (George Lucas, Francis Ford Coppola)

Bezug zum Independentfilm II

- in beiden Fällen zunehmen durchlässig
- in beiden Fällen ermöglicht durch technische Standardisierung
- in beiden Fällen mit der Zeit Imitation ökonomischer Strukturen
 - z.B. Ressourcenbündelung in ‚Studios‘, Cross-Marketing
- Independentspiele weniger deutlich in ‚Phasen‘ einteilbar

Jason Rohrer als ‚Prototyp‘ des Independententwicklers

- Abschluss in Informatik/KI der Cornell University
- Spiele z.T. autobiographisch, immer aber stark persönlich gefärbt
- inszeniert z.T. Aspekte seines Privatlebens



- künstlerischer Habitus, d.h. Selbst-Einschränkung zur Fokussierung auf elementare Emotionen

Jason Rohrer: Ludographie

- [Transcend](#) (2005)
- Cultivation (2007)
- **Passage** (2007)
- Gravitation (2008)
- [Between](#) (2008)
- [Primrose](#) (2009)
- [Sleep is Death](#) (2010)
- [Inside a Star-filled Sky](#) (2011)
- [Diamond Trust of London](#) (2012)

Rohrer: Chain World

- Rohrer's Beitrag zur 2011 Game Design Challenge über Religion
 - „We become like gods to those who come after us”
 - an einen USB-Stick gebundener Minecraft-MOD
 - jeder Spieler gibt nach seinem virtuellen ‘Tod’ das Spiel weiter an eine Person ihrer Wahl
- Spiel als Performanz bzw. performance art
 - „I can't believe this is happening, Rohrer thought. He placed the stick in the man's palm. What he said next was misheard by several people as “Be healed,” but it was actually more of a startled bleat. [...] Rohrer returned to the dais, and the man with the walker muttered, “Thanks,” and bowed his head to the crowd.”

Passage

- Beispiel für symbolisches Gamedesign und das Spiel mit Genrekonventionen
- Spiel als Möglichkeit, ‚mit Worten Unsagbares ausdrücken‘
 - unbestimmter als verbale Sprache (ähnlich wie Musik)
 - BEISPIEL: Funktion von Musik im Gottesdienst
 - Botschaft erscheint verbalisiert banal und evtl. unfreiwillig komisch

- DEMO -

Passage II

- **Heuristik:**

- Ausformulieren einer spezifischen Befindlichkeit in Form einer Mindmap
- Übertragung aller Teilaspekte in Gameplay-Elemente
- Minimalisierung der verwendeten Spielelemente, d.h. Streichung aller nicht essentiellen Gestaltungsmittel

Passage III: close reading

- Explizierung der Metapher des ‚Lebensweges‘
 - links nach rechts entspricht westlicher Leserichtung, daher vertraut / positiv konnotiert
- ‚Abzweigungen‘ vom Lebensweg immer schwerer einschätzbar als Kontinuität
 - geringe Sicht nach oben und unten
- jeder ‚bewertet‘ Lebensentscheidungen, letztlich sind diese jedoch vergänglich
 - Punktesystem, allerdings kein High-Score-System

Passage IV: close reading

- ‚Rückschritte‘ im Leben sind unvermeidbar
 - Sackgassen und Hindernisse immer später absehbar
- in der Jugend liegt das Leben vor einem, im Alter hinter einem
 - symbolisiert durch Verschiebung des Scroll-Ausschnitts
- Partnerschaft kann behindern, bereichert aber jeden ‚Schritt‘ im Leben
 - vgl. Metapher des Schritts, jeder Schritt nach vorn gibt Punkte
- unbeabsichtigte Konnotationen?:
 - Rückschritt gibt keine Punkte, d.h. implizit teleologisch
 - Lebensabschnitte lediglich äußerliche, d.h. ästhetische Veränderungen, d.h. nur graphische Veränderungen, nicht im Gameplay

Passage V: Abschluss

- vgl. [Creator's Statement](#) zum Spiel
 - Spiel ist programmlogisch ‚unendlich‘, d.h. es gibt kein erreichbares ‚Endziel‘, aber die Abfolge der Phasen suggeriert die Existenz eines solchen!
 - Markierungen auf den Kisten verweisen auf deren Inhalt, d.h. (Spiel-)Erfahrung zahlt sich aus
 - „Yes, you could spend your five minutes trying to accumulate as many points as possible, but in the end, death is still coming for you.”
 - “That's me and my spouse in there, distilled down to 8x8 pixels each.”

Literaturverzeichnis

- <http://www.moddb.com/>
- <http://www.indiegames.com>
- <http://www.tigsource.com>
- <http://www.jayisgames.com>
- <http://www.pixelprospector.com/>