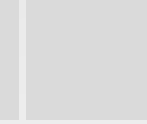


KLASSIKER DER SPIELGESCHICHTE 6



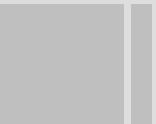
10 LIMBO

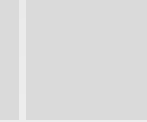
17 JANUAR 2013



Organisatorisches

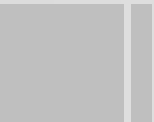
- » Workshop morgen zum Thema ‚Visuelle Entwicklungsumgebungen für Spielentwicklung (*Scratch, Stencyl, GameSalad*)‘
- » heute letzte Vorlesung vor der Klausur





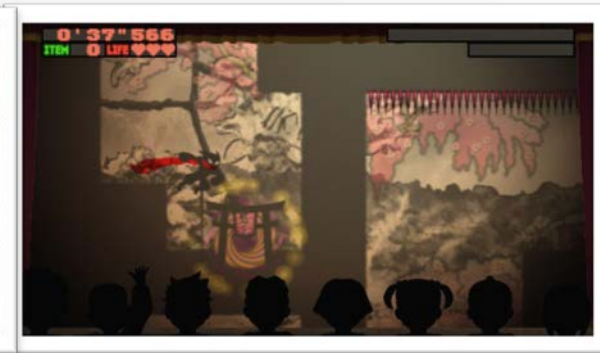
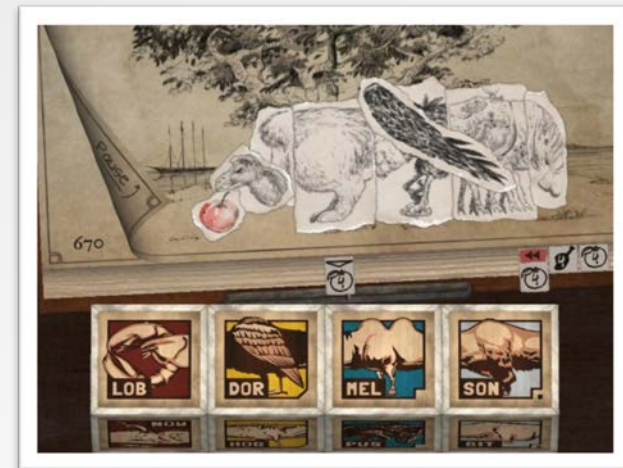
Remediation als medienhistorisches Prinzip

- » immediacy vs. hypermediacy
- » Im Kontext der new media studies zu sehen bzw. zu bewerten
- » Gründe:
 - » Legitimierung eines jeweils ‚neuen‘ Mediums
 - » Übergang‘ in den Mainstream und Erschließung einer erweiterten Zielgruppe
 - » Überwindung ästhetischer Stagnation bedingt durch technische Standardisierung



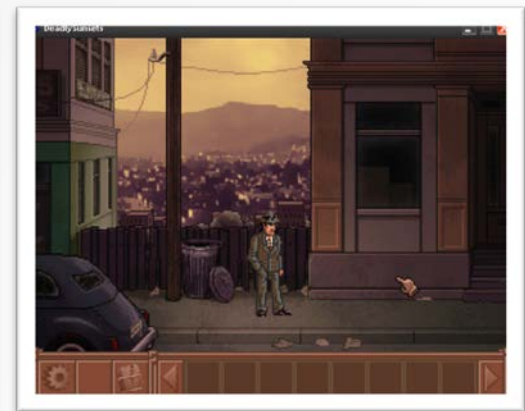
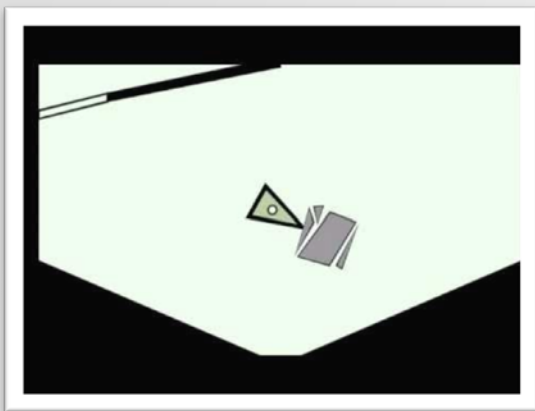
Remediation als Design-Heuristik in Independentspielen

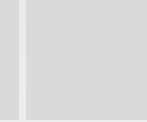
- » Nin-2 Jump (Theater)
- » Black Knight Story (Papier-Collagen)
- » Incredipede / Gua-Le-Ni (Enzyklopädien)
- » Apotheon (Ästhetik antiker griechischer Vasen)
- » Akaneiro: Demon Hunter (Ukiyo-e)



Remediation des film noir in Independentspielen

- » In Another Brothel
- » Flatland: Fallen Angle
- » The McCarthy Chronicles
- » The Deadly Sunsets
- » Gemini Rue





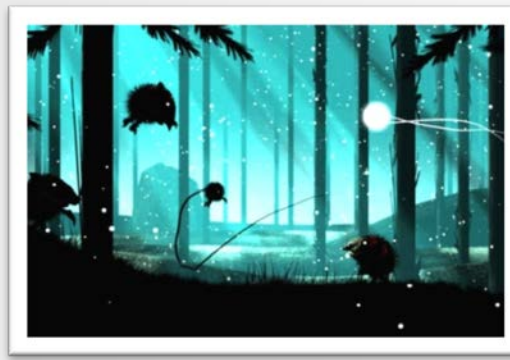
Abstraktion

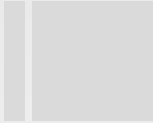
- » Abstraktion als bedeutungsgenerierendes Prinzip
 - » Bedeuten durch Weglassen
- » Grundproblem: Erzählung und Spielsystemik behindern sich gegenseitig
 - » Erzählung erschwert ‚Einüben‘ der Regeln, Regelmäßigkeit kompromittiert die Erzählung bzw. die hermeneutische Sichtweise
 - » wenn Spieler erfahrener werden stellen sie die Grafikeinstellungen herunter
- » THESE Abstraktion steuert das Wechselspiel von Regeln und Handlung
 - » z.B. Vereinfachung oder Standardisierung von Regeln betont Handlung

vgl. Jesper Juul: "A Certain Level of Abstraction". In Situated Play: DiGRA 2007 Conference Proceedings, edited by Akira Baba, 510-515. Tokyo: DiGRA Japan, 2007.

Scherenschnittästhetik als Grundlage von Subgenrebildung

- » [Die Abenteuer des Prinzen Achmed](#) (1926)
- » Outland (2011)
- » Night Sky (2011)
- » Closure (2012)
- » A Walk in the Dark (2012)
- » Feist (2013)
- » Badland (2013)





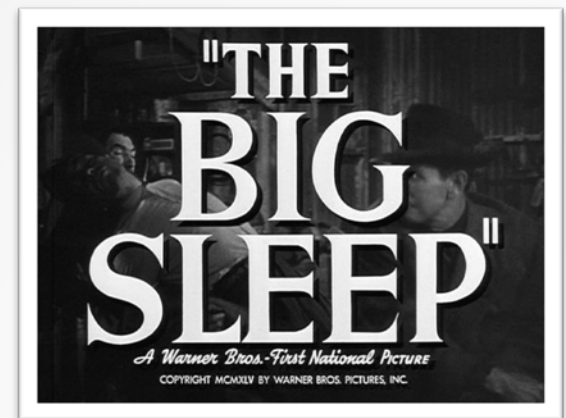
Der deutsche Expressionismus (1920-30)

- » Geringe Budgets erforderten experimentelle Sets und Kostüme
- » Exploration geometrischer Formen
- » Sozialer Realismus und Grenzthemen wie Wahnsinn oder Verrat
- » Wichtige ästhetische Grundlage des film noir



Ästhetische Aspekte des Film Noir

- » Spiel mit Proportionen und Tiefenschärfe
- » Auflösung von Bildrahmen und perspektivischer Darstellung
 - » aktiviert die Vorstellungskraft
 - » Derealisierung der Umgebung
 - » Close-Up, Western-Einstellungsgröße (amerikanische)
- » POV shots und gezielte Einschränkung des Bildrahmens wirken bedrohlich
- » emphatische (Handlung) und empathetische (Figuren) musikalische Untermalung



Ästhetische Aspekte des Film Noir II

- » Semantisierung von Beleuchtung (chiaroscuro)
 - » bspw. Intimität durch Beleuchtung
- » visuelle Ikonographie
 - » Schatten, Nebel, Gegenlicht, Straßenlaternen
- » Remediation photographischer Verfahren
 - » film noir als Abfolge einzelner Einstellungen

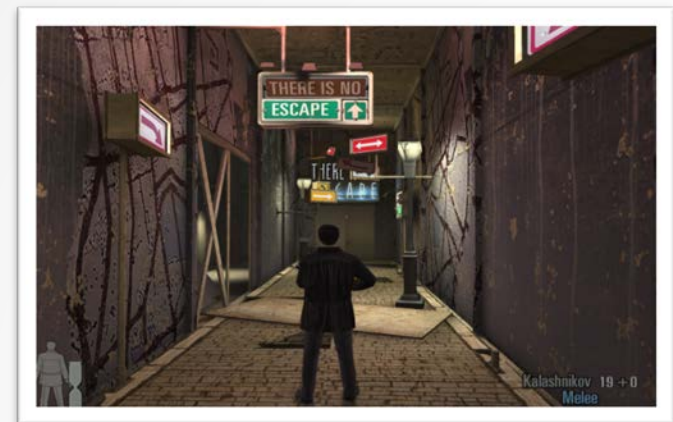
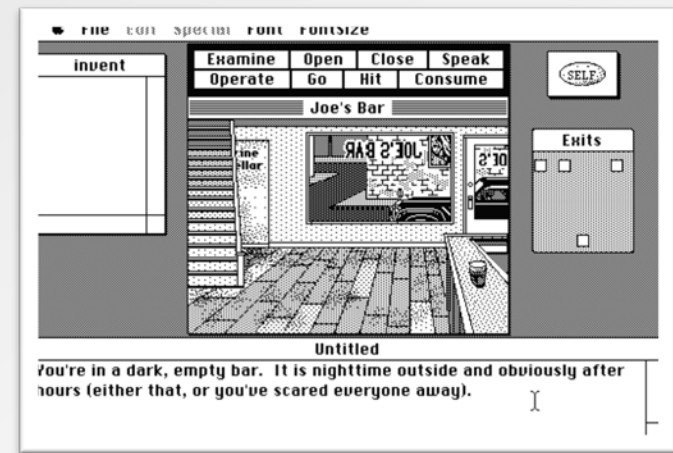


Konzeptionelle Aspekte des Film Noir

- » Moralische Ambivalenz und nihilistische Grundeinstellung bzw. Rhetorik
- » Inhaltlich geprägt durch den zweiten Weltkrieg
 - » Verarbeitung gesellschaftlicher Verunsicherungen
 - » Eskapismus
- » Subversion etablierter aber inhaltlich inadäquater filmischer Syntagmata
 - » Kriminalfilm, Western etc.
 - » selbstreflexiv gegenüber medialer Inszenierung
- » Reflektiert Auswirkungen der fortschreitenden Industrialisierung auf Gesellschaft und Stadtbild

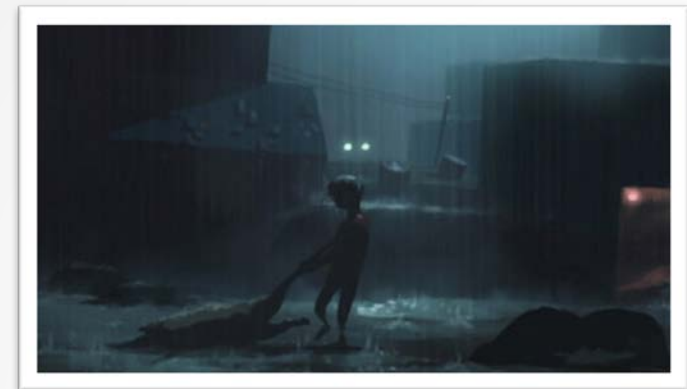
Aspekte des Game Noir

- » Déjà-vu (1985)
 - » empathetisch gebrochene bzw. ambivalente Bindung an die einzig spielbare Hauptfigur
 - » 'unzuverlässiger Erzähler
 - » Immersion: Spieler weiß nicht mehr als die Figur
- » Max Payne (2001)
 - » psychovisuelle/psychoakustische Techniken
 - » Spiel mit der Wahrnehmung (Traumsequenzen) bzw. Subjektivierung
 - » Umgebungsgestaltung und ‚Derealisierung‘ der Umgebung mediale Selbstreflexivität
 - » A Linear Sequence of Scares (d.h. medienspezifische Metapher)



Limbo (2010)

- » Erstes und bislang einziges Spiel des dänischen Entwicklers *PlayDead*
 - » Arnt Jensen vormals bei IO Interactive (Hitman, Kane & Lynch)
 - » 8 feste Mitarbeiter, bis zu 8 Freelancer
- » konzipiert von einem concept artist auf Grundlage einer [Skizze](#)
 - » [Filmtrailer](#) als Methode des Gameplay-Prototyping
- » Gefördert durch das Nordic Game Program zur Strukturförderung der regionalen Medienindustrie
 - » befördert die Idee einer spezifisch ‚skandinavischen‘ Game-Design-Tradition
- » Nutzt eigene, [für s/w-Grafik ausgelegte](#) Engine
 - » Unity für zweites Projekt
- » ‚tissue testers‘ als Teil des Produktionsablaufs



Limbo (2010) – Die Spinne

- » Design der Spinne als ‚[autobiographisches Moment](#)‘ im Game-Design-Prozess
 - » [Erfahrung der dänischen Wälder](#) und ihrer Darstellung in der Literatur
 - » Gebrüder Grimm, Astrid Lindgren, Tove Jansson
 - » anschlussfähig, da begründet auf [konsensuellen Erfahrungen bzw. Emotionen](#)
 - » unterstreicht Limbo als Metapher auf die Kindheit
 - » eigener Physik-Programmierer für die Bewegung in der Spinnenhöhle und die Kombination aus Physik und Animation
 - » Ein einzelnes dynamisch reagierendes Bein suggeriert KI, der Rest der Spinne ist voranimiert



Designaspekte in Limbo

- » Physikbasiertes Plattformspiel-Gameplay
 - » später auch variable Schwerkraft etc.
- » Visuelle Ambiguität
- » Undifferenzierbarkeit von Vorder-, Mittel- und Hintergrund
- » Verzicht auf jegliche Erklärungen bzw. Hinweise
- » Trial-and-error und Tod der Spielfigur als Gameplayaspekt
- » Gameplay wird im Spielverlauf immer ‚technischer‘
- » kaum Wiederholung von set pieces



Technische Aspekte von Limbo

- » Fokus auf schneller Iterierbarkeit (Designlogik)
- » Box2D für die Festkörper-Physiksimulation
- » Extreme Verwendung von Depth-of.Field-Shadern
- » Grain-Shader verweist auf altes Filmmaterial
- » prozedurale Animation der Spielfigur ermöglicht Identifikation
- » Fazit: eigener Stil vermeidet Vergleich mit AAA-Produktionen
 - » parallel dazu Noir-Ästhetik als strategische Möglichkeit des Umgangs mit begrenzten Ressourcen
 - » Neo-Noir und B-Filme

Das Sounddesign in Limbo

- » Kaum Musik bzw. strukturierter Klang
 - » d.h. reflektiert die eigene Interpretation des Spielers
- » Betont einzelne Geräuscheffekte
- » Klangliche Identität wird durch Effekte und Überlagerung verwischt
- » WICHTIG: die akustische Ambiguität reflektiert die visuelle Gestaltungslogik

Limbo als Game Noir

- » Moralische Ambiguität
- » Lebensfeindliche Umgebung
- » Protagonist bereits tot?
 - » gebrochene Identifikationsperspektive
- » Surreale Darstellung einer Stadtumgebung
 - » HOTEL-Schild als interaktiver Teil der Umgebung
- » Vermischung der Bildebenen wird Gameplayelement
- » Selbstreferentiell: Ästhetik durchkreuzt das eigentliche Charakteristikum von Puzzle-Plattformspielen, die präzise Bewegung

Limbo als Game Noir II

- » Auch Limbo referenziert und subvertiert das populäre (aber ggf. in der Form nicht mehr adäquate) Genre der Plattformspele
- » Derealisierung der Umgebung und Kamerarahmung

Lesarten von Limbo

- » Geistergeschichte um Geschwister
 - » limbus pueorum: die Vorhölle der ungetauft gestorbenen Kinder
 - » limbus = Grenze
- » Metapher über das Erwachsenwerden
 - » Wald, Siedlung, Stadt, Fabrik