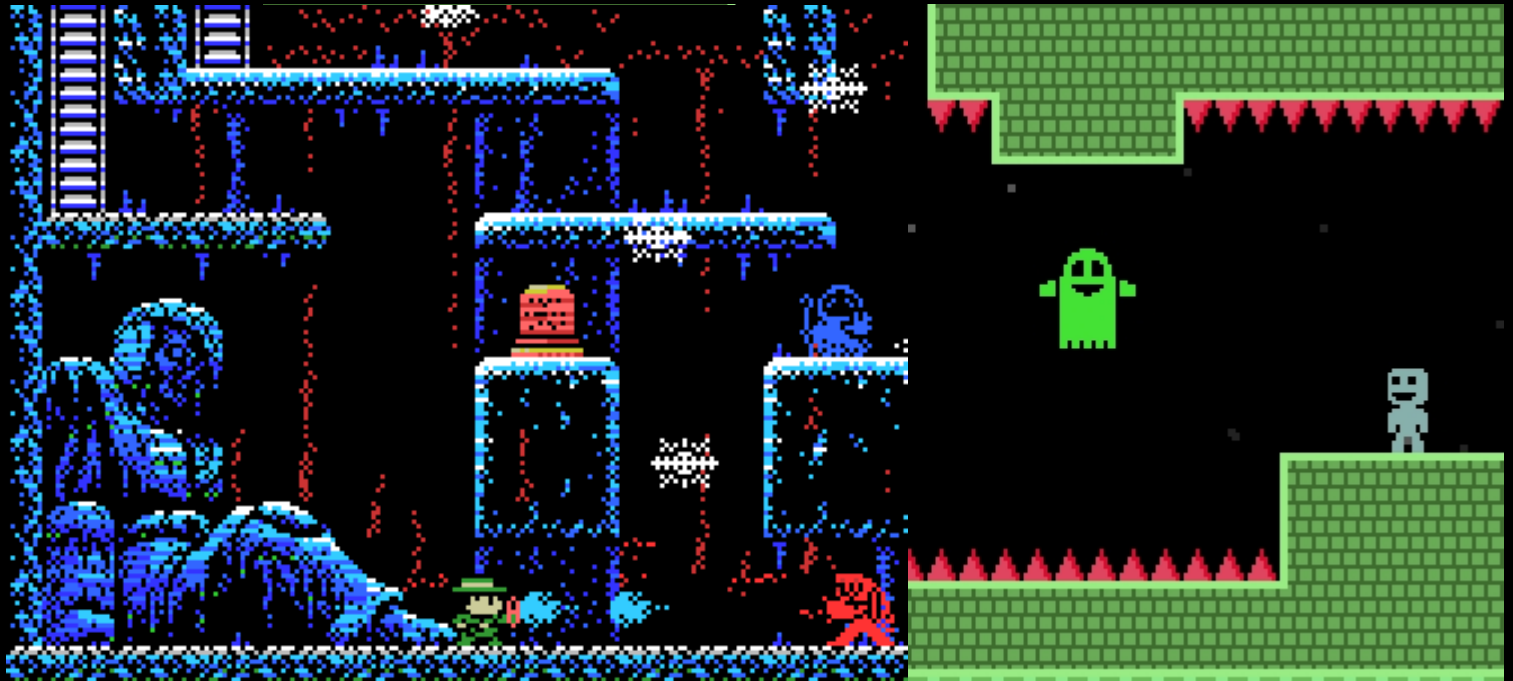


KLASSIKER DER SPIELGESCHICHTE 6



7 RETRO

13 DEZEMBER 2012

Retroästhetik in audiovisueller Gestaltung und Spielmechanismen

- Retro-Ästhetik zumeist bezogen auf einen Zeitraum von 10-30 Jahren
- Demythologisierung der Vergangenheit, Modus der Distanzierung (Baudrillard)
- Prinzip postmoderner Gestaltung und Gegenbewegung zu technischer Entgrenzung
- Inklusions-/Exklusionsprinzip

Entwicklung für Original-Hardware

- [Pier Solar](#) (Sega Genesis)
- [Dreamcast](#)
- [Commodore C64](#)

- technische Machbarkeitsstudien
 - z.B. [Konversionen](#) aktuelle Independentspiele
 - z.B. 16kb-Beschränkung für Cartridges

- Spiele als Sammelobjekte
 - evocative objects (Turkle)
 - sozial strukturierend bzw. differenzierend, cognitive tools

- Medialität von Spieldistributionsformen
 - Cartridges, [Verpackung](#)

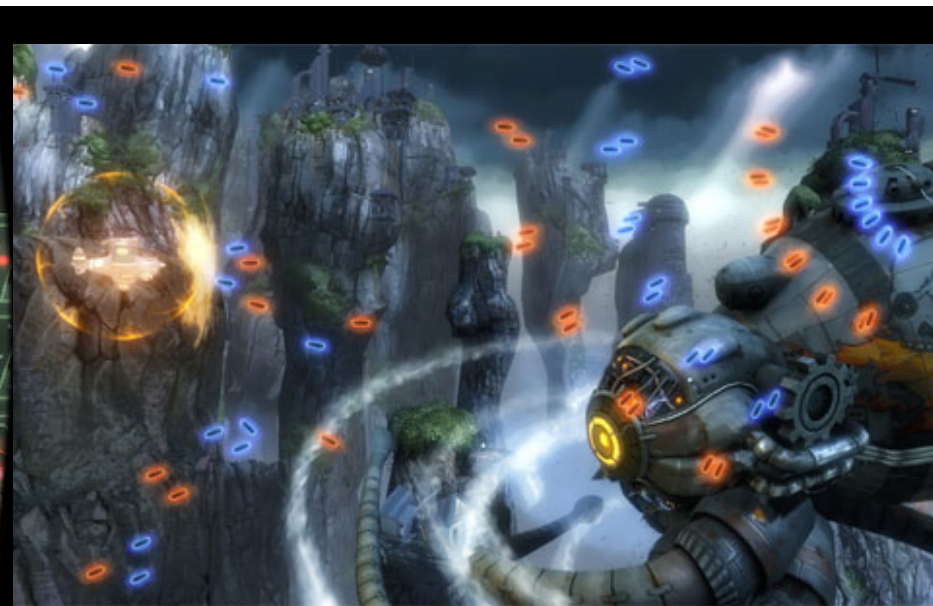
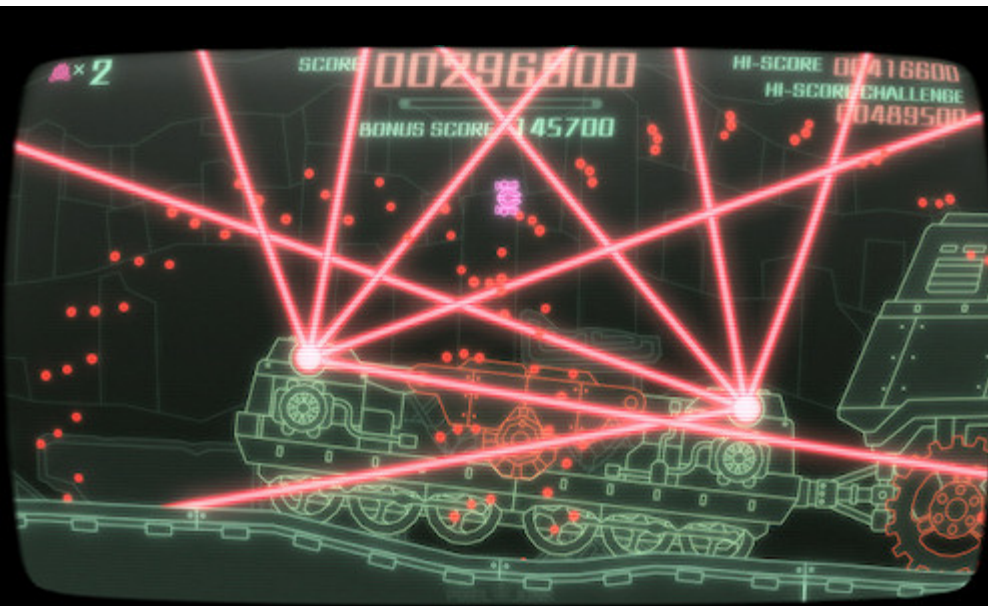
Demakes



- Reduktion eines Spielkonzepts auf eine frühere Hardwareplattform
- oft parodistisch verfremdet, allerdings auch als Gamedesign-Heuristik tauglich

Retro in Gameplay und Ästhetik

- Retrogameplay mit audiovisuellen Erweiterungen
 - BEISPIEL [Sine Mora](#)
- seltener: Retroästhetik mit erweitertem Gameplay
 - BEISPIEL [Pixeljunk Sidescroller](#)



Selbstbeschränkung als Spiel

- Kombination aus paidia und ludus (Caillois)
- operational aesthetics (Jason Mittell)

Retroästhetik als Vehikel für kritische Themen

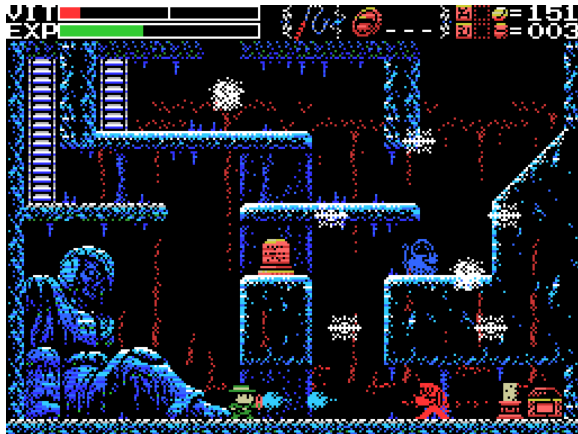
- Phantasie füllt textuelle bzw. audiovisuelle ‚Leerstellen‘
- verringert vorschnelle kognitive Abwehrhaltung
- *Hotline Miami* (Jonatan Söderström [cactus]/
Dennis Wedin)
- *Xoldiers* (Jonatan Söderström [cactus]/
Terry Cavanagh) [1](#),[2](#)

Retroästhetik als Vehikel für symbolisches Game Design

- ästhetische Minimalisierung intensiviert die symbolische Aufladung der Spielelemente
- [Value](#) (Sir Realism)
- [The Majesty of Colors](#) (Gregory Weir)

La Mulana

- referenziert die MSX-Hardware-Architektur
 - populär auch in Europa durch die [Metal Gear](#)-Franchise
 - Hybrid zwischen Homecomputer und Konsole
 - standardisiertes Cartridge-Format und hardwareseitige Grafikbeschleunigung



VVVVVV

- implementiert in Adobe Flash, später in C++ portiert
- technischer Prototyp: [Sine Wave Ninja](#)
- erstes kommerzielles Spiel von Terry Cavanagh
 - später extern portiert auf Nintendo 3DS



VVVVVV als Remix

- [Metroid](#)
 - Spielstruktur
- [Manic Miner](#)
 - Single-Screen, Raumbenennung
- Portal
 - Relativierung der Raumwahrnehmung
- [Metal Storm](#)
 - Umkehr der Schwerkraft als zentrales Spielprinzip
 - weiter ausgebaut in [MMMMMM](#)

VVVVVV und der Commodore C64

- Commodore C64-Ästhetik
 - Ladebildschirm: Farbgebung, Rahmenflimmern etc.
 - Zeichensatz
- Interface
 - nur 1 Action-Knopf
- Sounddesign
 - noise channel



Deep Remixing

- Lev Manovich: Remixing medienspezifischer Verfahren
 - (!= Remediation)
- BEISPIEL Analog-Glitch-Simulation
- BEISPIEL: [Retro City Rampage TV-Settings](#)

Weitere Retro-Spiele

- L'Abbaye des Morts (ZX Spectrum)
- Maldita Castilla (Arcade)
- Spelunky (Commodore Amiga)
- Thrust (Atari VCS 2600)

