

# 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](#)

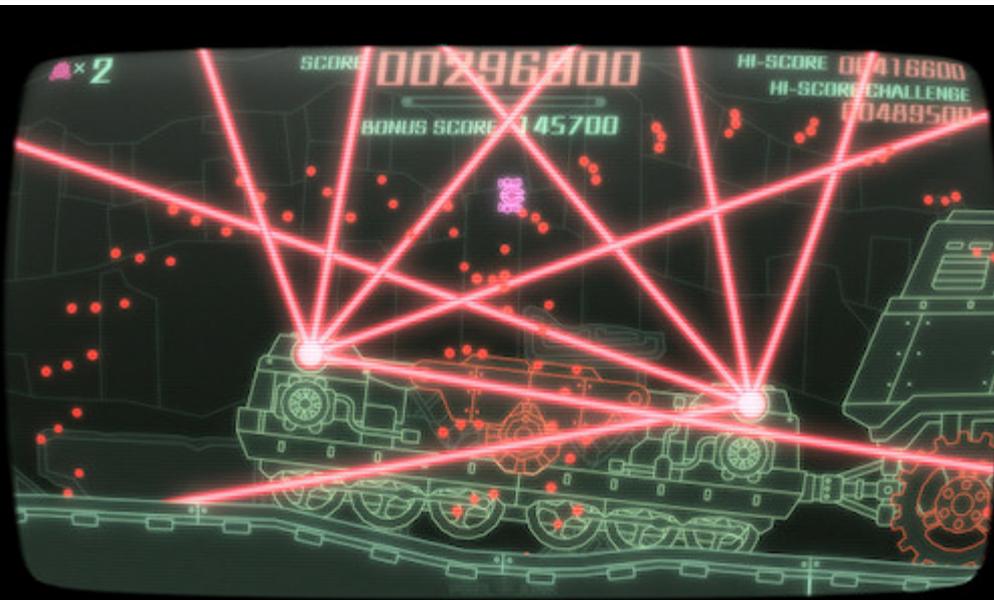
# Demakes



- 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)

