

RANDOM

Die Archäologie elektronischer Spielzeugklänge

Random heißt 'zufallsbasiert'. Was aber sind zufallsbasierte Klänge und wie hängen sie mit der Geschichte des elektronischen Spiels zusammen? Der Autor untersucht im vorliegenden Band elektronische Spiele und Spielzeuge der 1980er- bis 1990er-Jahre. Anhand konkreter Beispiele beleuchtet er ungewöhnliche und kreative Ansätze, mit denen in dieser Zeit trotz begrenzter Ressourcen abwechslungsreiche und interaktive Klänge erstellt wurden. 'Random' behandelt Computerspiele, in denen Musik generiert oder algorithmisch variiert wird ('Ballblazer', 'Monkey Island 2' und andere), einen sprechenden Spielcomputer (Speak & Spell) und zwei populäre historische Spielkonsolen (Ataris VCS/2600 und Nintendos NES). Die zentrale Rolle spielt der Aspekt des Zufälligen und Unvorhersehbaren im Kontext ästhetischer Überlegungen. Ebenso werden das Verhältnis von Rauschen und Signal in der Wahrnehmung und die psychologischen Hintergründe der Beschäftigung mit alter Technik untersucht.



20,00 €

18,69 € (zzgl. MwSt.)

sofort versandfertig, Lieferzeit: 1-3
Werktage

Artikelnummer: 9783897334298

Medium: Buch

ISBN: 978-3-89733-429-8

Verlag: Projekt Verlag

Erscheinungstermin: 09.04.2018

Sprache(n): Deutsch

Auflage: 1. Auflage 2018

Serie: Computerarchäologie

Produktform: Kartoniert

Gewicht: 480 g

Seiten: 321

Format (B x H): 133 x 211 mm

