

Psychologické benefity pôsobenia nostalgie

Na to, aby sme mohli ťažiť z psychologických benefitov nostalgie, nemusíme reprodukovat hru presne ako bola. Napríklad Pokémon Go^[1] jednoznačne nadväzuje na pôvodný Pokémon vydaný v roku 1996, ale kým mechanika zbierania Pokémonov ostala zachovaná, miesto ich chytania sa zmenilo z na augmentovanú realitu a pribudli viaceré nové prvky.^[2] Mark Brown vysvetľuje úspech hry založenej na nostalgii na príklade Shovel Knight^[3], odkazujúcej na 8-bitové NES (Nintendo entertainment System) hry odporúča, aby hra dobre pracujúca s nostalgiou nebola len remake (prerobenie staršej hry) pôvodnej verzie. Je potrebné, aby hra čerpala inšpirácie z viacerých zdrojov, aby stávala na tom, čo funguje, a modernizovala to, čo v predchádzajúcich verziách nefungovalo predovšetkým z dôvodu technologických limitov (možno aplikovať vylepšený zvuk, viac vrstiev grafiky, lepšie možnosti ovládania, znížiť nutnosť opakovať dlhé pasáže hry a i.).^[4]

^[1] Niantic Inc.: Pokémon Go. [digitálna hra]. San Francisco : Niantic, Inc., 2012.

^[2] Wulf and Baldwin, 2018 In WULF, T. et al.: Video Game Nostalgia and Retro Gaming. In *Media and Communication*, 2018, roč. 6, č. 2, s. 61.

^[3] Yacht Club Games: Shovel Knight. [digitálna hra]. USA, L.A.: Yacht Club Games, 2014.

^[4] Shovel Knight and Nailing Nostalgia. [online]. [2022-10-01]. Dostupné na: <<https://www.youtube.com/watch?v=rHhX5GtWnr8>>.