

# GamesArchivierung



Beat Suter & René Bauer  
GameDesign ZHDK  
Aspekte der Archivierung von Games



# GamesArchivierung

## Überlegungen

- Fragen auch aus unserem aktuellen Projekt Games von 1968-2000
  - Verschiedene Aspekte
  - Gespräche auch mit Indie/Professionellen Studios
- > Offen behalten für zukünftige Forschung





# GamesArchivierung

## ProduktTypen

1. Mainstreamgame
  2. Indie/GameArt/Artgame
- > Kommerziell (Monitäres Kapital)
  - > Non-Kommerziell (Symbolisches Kapital)





# GamesArchivierung

## Zwei Methoden

1. Autor/Game-Daten
2. Eine Kiste: AllInOne-Harddisk





# GamesArchivierung

## Methode 1: Kuratierte Auswahl



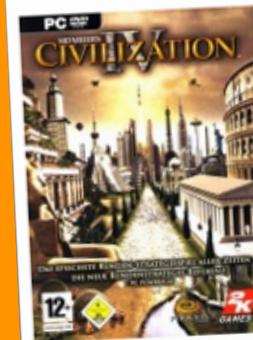


# GamesArchivierung

## Steckbrief

- Anfang Projekt
- Release-Titel
- Arbeitstitel / Codename
- Chronologie
- Ende Projekte

### Civilization 4



Plattform:	<a href="#">Macintosh PC</a>
Genre:	<a href="#">Strategie</a>
Untergenre:	<a href="#">Globalstrategie</a>
USK:	ab 6 freigegeben
PEGI:	12
Erscheinungsdatum:	29.10.2005
Entwickler:	<a href="#">Firaxis Games</a>
Publisher:	<a href="#">Take 2 Interactive</a>
Offizielle Website:	<a href="#">Link</a>

Nach dem überkomplexen 3. Teil war Civilization 4 wieder ohne vorheriges Studium G absolvieren. Wie jedes Globalstrategiespiel muss man aber teilweise fünf oder mehr man eine erlebt (gegen den Computer), die auch langfristig motiviert. Civ 4 sieht (fürs sich gut, ist aber dennoch nichts für die Mittagspause.

#### Addon/Zusatz-Content:

Civilization 4: Warlords  
Civilization 4: Beyond the Sword  
Civilization 4: Colonization

Gamesload Aktuelle Preise (€): [9.95](#) (Download) [8.96](#) (GG-Abonnenten)

Amazon.de Aktuelle Preise (€): [8.00](#) (PC)

Info: Per Klick auf den Preis kommt ihr zur Bestell-Seite, und wir erhalten einen



# GamesArchivierung

## Material: Inspiration

Konzept

- Andere Spiele / Romane / Filme
- Daily Life / Kultur
- Gegenstände
- > fließt in Moodboard ein





## Material: Konzept

### Konzept

- Sketches / Skizzen
- Moodboard
- Konzeptart
- Konzepte
- Paperprototypes
- Texte
- Storyboard
- Game Design Document
- Analoge Gegenstände







# GamesArchivierung

## Material: Pitches

Präsentationen  
Pitches  
Videos





# GamesArchivierung

## Material: Tools

Verwendete Tools

- Graphicprogramm
- 3D Programme
- Soundprogramme
- Videoprogramme
- Textprogramme

> Liste oder konkrete Programme  
(Archiv hat diese Programme)





## Material: Team & Zusammenarbeit (Rollen)

Welche Rollen?

- Impressum: Designer\*, 3D, Storytelling, Spielmechaniking, Coding ...
- Organisation: Art der Zusammenarbeit (Wasserfall, )
- Austauschsoftware: DB, GoogleDoc, Versioning (GitX), Trello, Chats, Discord etc.





# GamesArchivierung

## Material: Netzwerk

Angaben zum Netzwerk  
Zusammenarbeiten  
Bekannte





# GamesArchivierung

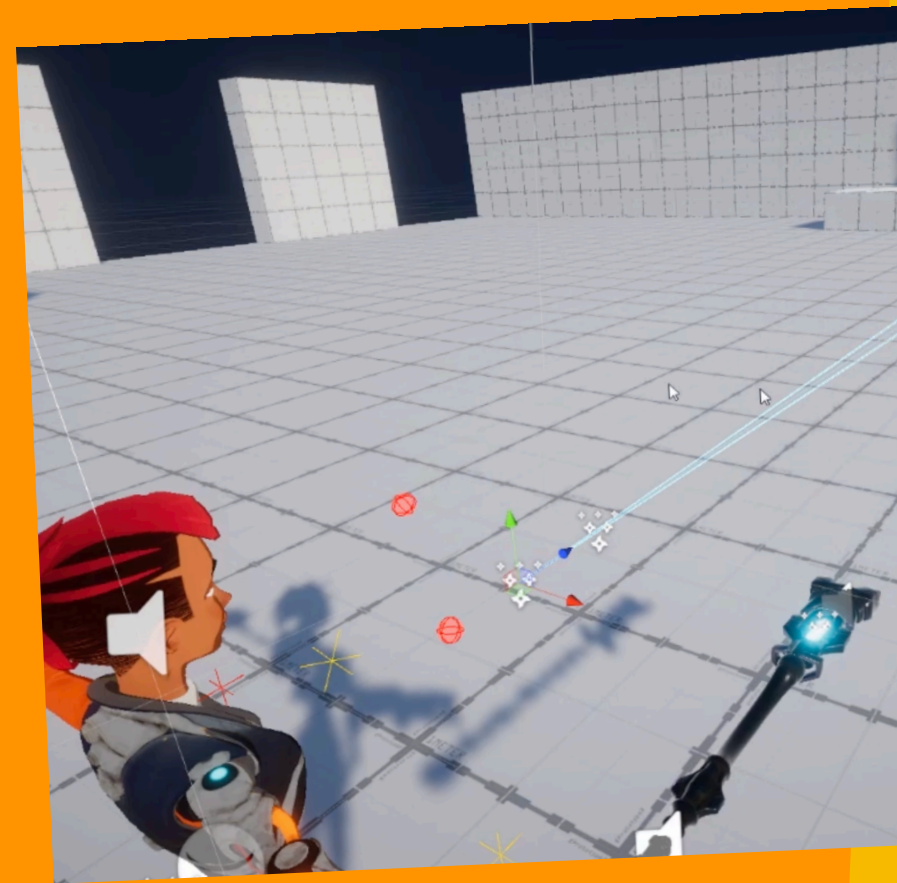
## Material: Prototypen

Prototypen (Entwicklungsschritte):

- Source & Assets (Bauteile)  
(am Besten kompilierbar zum Produkt,  
Anleitung > evt Später anpassbar)  
**> GitArchiv! Automatisierbar**
- Builds

Final: SourceCodes

- Source & Assets
- Build (Verschiedene Plattformen wenn möglich)





# GamesArchivierung

## Material: Released Game

Final: SourceCodes

- Sources & Assets (Source Codes!!)R
- Build (Verschiedene Plattformen wenn möglich)

Zugänge (verschieden Plattformen):

- SteamKeys etc





# GamesArchivierung

## Pressekits und AdMaterial

Trailers

PDFs

Screenshots





# GamesArchivierung

## Budgets

Geplante Kosten  
Finanzierung  
Finanzierungsmodell  
Effektive Kosten







# GamesArchivierung

## Spieldaten

Verkäufe

Versionen

Wie wurde es gespielt?

Wer hat das Spiel gespielt? (Zielgruppen,  
Auswertungen)

Promotion

Videos

Review

Let's play





# GamesArchivierung

## Methode 2: Eine Kiste - All in One

Auswertung > Wie in Methode 1

> Fehlendes Material ergänzen/erfragen





# GamesArchivierung

## Säuberung

Die Daten müssen im Notfall deklariert werden.

Inventarisierung:

- Freigabe der Daten (selektion)

Problem: 'Persönliche Daten'/Userdaten: Chats, Emails, Pornographie (Archivierungspraxis 80er Jahre)

Evt. Kategorien: Private, Forschung, Ausstellung, Public





# GamesArchivierung

## Analoge Gegenstände

- Archivierung



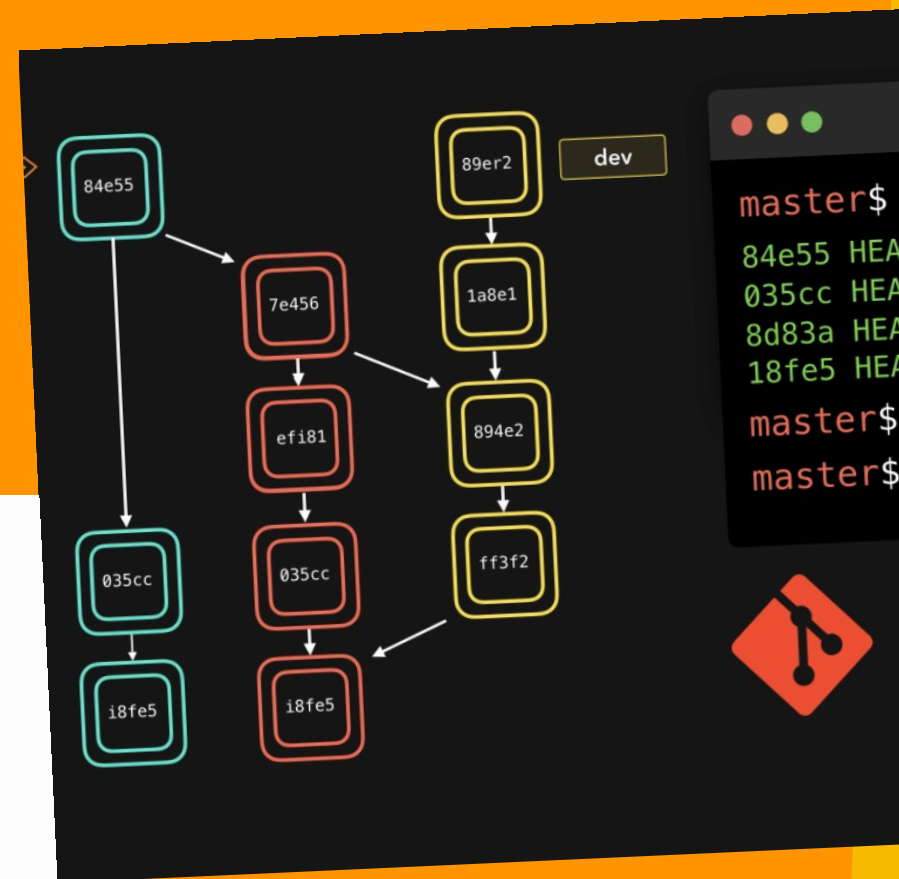


# GamesArchivierung

## Git&Co-Archiv

Alternative Möglichkeit:

- Einmalige Freigabe GitArchiv
- Alle Daten zugänglich



```
master$
84e55 HEA
035cc HEA
8d83a HEA
18fe5 HEA
master$
master$
```





# GamesArchivierung

## Zugänglichkeit

Differenz: Archivierung > Zugänglichkeit  
(Forschung/  
Ausstellungen/Public)

Material frei gegeben vom Autor

- Archiv-Release-Datum (ab in 10 Jahren)
- direkte Nachfrage



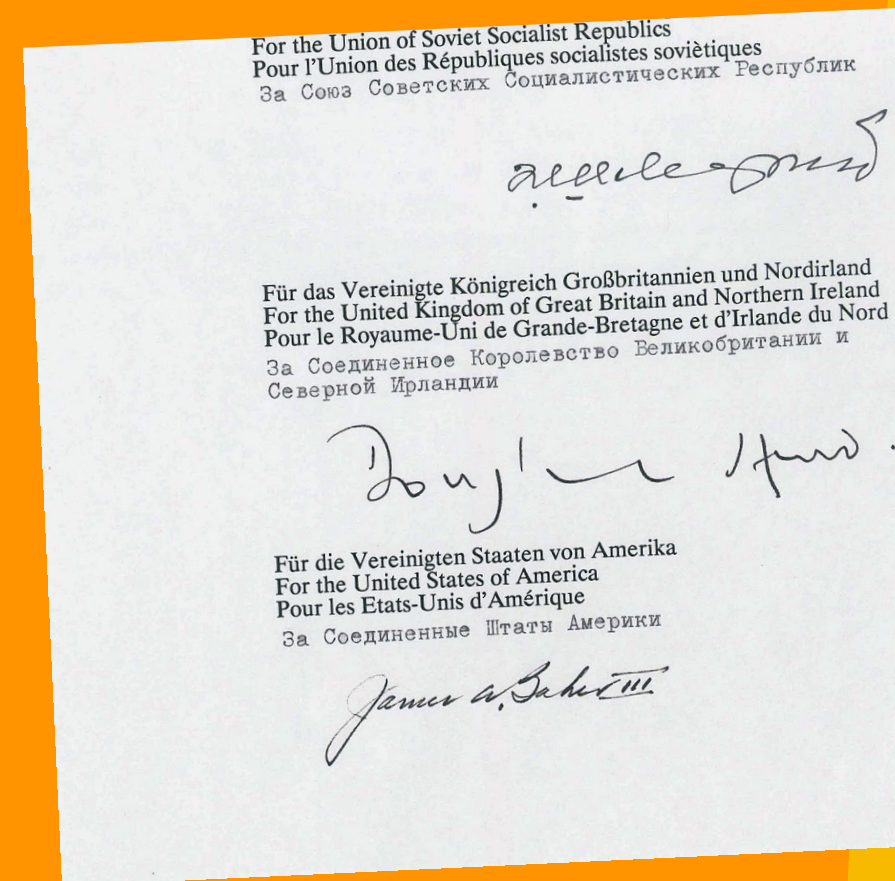


# GamesArchivierung

## Verträge

Oft Endlosverträge

- > Einfacher Standardvertrag  
(regelt wichtigste Dinge wie Vorlass  
oder Nachlass)





# GamesArchivierung

## OralDigital History (Mille Plateaux)

Oral History  
Zitate, Quotes

- > Mille Plateaux
- > Zukünftig andere Forschungsfragen

(vgl. [www.swissdigitization.ch](http://www.swissdigitization.ch))

