

Top Inspirationsvideos für Game-Designer

Von Marc Victorin, Stand: Februar 2013

Inhaltsverzeichnis:

- MegaMan vs. MegaMan X by Sequelitis
- Jesse Schell: When games invade real life
- TED Talks
 - Jane McGonigal: Gaming can make a better world
 - David Perry: Are games better than life?
- Penny Arcade - The Hero's Journey
- Sequelitis Teil 2: Castlevania 1+2
- ZoominGames Top 5 Listen
- „Everything you know is wrong“ by Sid Meier
- The Heroes' Journey

MegaMan vs. MegaMan X by Sequelitis

In diesem Video wird auf lustige Art und Weise gezeigt, wie man Spieler durch Game- und Leveldesign Spielmechaniken lehren kann, ohne Tutorial-Texte oder Interface-Einblendungen zu benötigen. Der Hinweis „Strong Language“ oder „Not safe for work“ sei hier allerdings auch gegeben. Der Autor nimmt sich in seiner Wortwahl keineswegs zurück, was aber auch den gewissen Charme des Videos ausmacht.

<http://www.youtube.com/watch?v=8FpigqfcvIM>

Jesse Schell: When games invade real life

Jesse Schell, Autor von „The Art of Game Design: A Book of Lenses“, ein sehr gutes und empfehlenswertes Buch über Gamedesign erzählt von seiner Zukunftsvision. Ein Einblick in eine mögliche Zukunft, die nicht weit hergeholt scheint und ein Fazit, was doch recht überraschend ist.

<http://www.g4tv.com/videos/44277/dice-2010-design-outside-the-box-presentation/>

TED Talks

TED Talks sind 15- bis 20-Minütige Vorträge zu verschiedenen Themen. Der Slogan besagt dabei, worauf es ankommt: „Ideas worth spreading“ Hier referieren Menschen, die tolle Ideen oder Erfahrungen gemacht haben, die sie teilen möchten. Darunter auch Gamedesigner, die nicht immer darüber sprechen, wie man ein gutes Spiel macht, sondern meist sehr inspirierend darauf hinweisen, offen für neue Ideen zu bleiben.

Jane McGonigal: Gaming can make a better world

Jane McGonigal („Reality is broken“) zeigt, dass Zeit, die mit Spielen verbracht wird keineswegs verschwendete Zeit sein muss. Dazu zeigt sie einige Argumente auf, die nicht nur überzeugend, sondern es auch wert sind sie weiter zu verbreiten.

http://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world.html

David Perry: Are games better than life?

David Perry, Erfinder von "Earthworm Jim" und Gamedesigner von Spielen wie „Terminator“ und „Enter the Matrix“, erzählt aus seinem Leben und zeigt unter anderem hoch interessante Statistiken aus der Games-Welt, die jeder Gamedesigner kennen sollte. Außerdem wird gezeigt wie eng Realität und Virtualität inzwischen verzahnt sind.

http://www.ted.com/talks/david_perry_on_videogames.html

TED Talks sind nicht nur im Bereich Gamedesign interessant und es lohnt sich auf jeden Fall auch weitere Talks anzusehen, um die eigene Offenheit für neue Ideen zu fördern.

Penny Arcade - The Hero's Journey

Eine wunderbare Zusammenfassung vom Joseph Campbells Interpretation der Heldenreise, wie er sie in seinem Buch „The hero with a thousand faces“ beschreibt. Das Team von Penny Arcade geht hier auf die 10 Phasen der Heldenreise ein, die jeder kennen sollte, der mit Storytelling zu tun hat.

<http://penny-arcade.com/patv/episode/the-heros-journey-part-1>

<http://penny-arcade.com/patv/episode/the-heros-journey-part-2>

Sequellitis Teil 2: Castlevania 1+2

Auch hier wieder in typischer Sequellitis-Manier ein Vergleich zweier Spieleklassiker. Wie auch bei Megaman ein sehr guter Einblick in Spielmechaniken, wie sie funktionieren und wie eine schlechte Kombination derer zu einem schlechteren Spiel führen kann. Ebenso wie im ersten Teil sei hier auf die nicht immer jugendfreie Wortwahl hingewiesen.

<http://www.youtube.com/watch?v=Aip2aIt0ROM>

ZoominGames Top 5 Listen

An dieser Stelle ein Link zu einer Youtube-Playlist. Die „Top 5“-Serie von ZoominGames stellt nahezu jeden Aspekt in Spielen auf die Probe und listet sie auf. Besonders häufig geht es dabei um bestimmte Charaktere in Videospiele. Seien es die besten oder schlechtesten NPCs oder die Stärksten und krassesten Main-Characters. Viel Potential, um sich schnell ein Bild von Character-Design u.ä. zu machen. Besonders die Toplisten der „schlechtesten....“ sind interessant, um ein Gefühl dafür zu bekommen, was man nicht tun sollte.

<http://www.youtube.com/playlist?list=PLoD14CF5C4D1A480D>

„Everything you know is wrong“ by Sid Meier

Gamedesigner Legende Sid Meyer (Civilisation-Reihe) auf der GDC 2010. Er beschreibt die Psychologie, die für gutes Gamedesign von Nöten ist und das Verhältnis zwischen Gamedesignern und Spielern, die sich in einer, wie er sie nennt, „unheiligen Allianz“ befinden. Etwas länger als die anderen Quellen, aber interessant und informativ.

<http://www.youtube.com/watch?v=bY7aRJE-oOY>

The Heroes' Journey

Eine gute Zusammenfassung der Heldenreise, auf fünf Punkte herunter gebrochen, am Beispiel von Harry Potter, Star Wars und Der Zauberer von Oz.

<http://www.youtube.com/watch?v=KGV1BvnyvGo>

Auf diesen fünf Punkten basierend ist auch die Website der „Gallery of Heroes“ empfehlenswert, auf der sowohl fiktive Helden und ihre Geschichte in darauf untersucht werden, als auch wahre Persönlichkeiten. Zum Beispiel Eduardo Saverin, Freund von Mark Zuckerberg und (mit-)Erfinder von Facebook, oder Katniss Everdeen aus den „Hunger Games“.

<http://www.thegalleryofheroes.com/>