

# Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien II

Computerspielgenres

Prof. Dr. Jochen Koubek



# Genre

Ein Genre wird definiert durch eine Menge ästhetischer Merkmale.

Es umfasst alle Spiele, bei denen diesen Merkmalen ähnlich ausgeprägt sind.

Entsprechend unserer Gliederung aus VL 1 unterscheiden wir technische, grafische, narrative, ludische und performative Genres.

# Technische Genres

Prozessor, Speicher, Schnittstellen, Energieversorgung, Vernetzung



Großrechner



Arcade



Konsolen



Homecomputer



PC



Handhelds



Handy



Tablet



# Narrative Genres

Thema, Schauplatz, Charaktere, Handlung

Abenteuer

Detektivgeschichten

Erotik

Krieg

Krimi

Fantasy

Horror

Liebe / Romantik

Science-Fiction

Science Fantasy

Sport

Western

Die phantastischen Entwürfe von Albert Robida (1848-1928) haben mehr als ein Genre beeinflusst.

# Visuelle Genres (Stil)

Rendertechnik, Auflösung, Farben, Kamerawinkel, Dimensionen, Projektionsart, Abstraktionsgrad, Animationsart



Bastelarbeit



Cel-Shading



Illustration



Pixel (Retro)



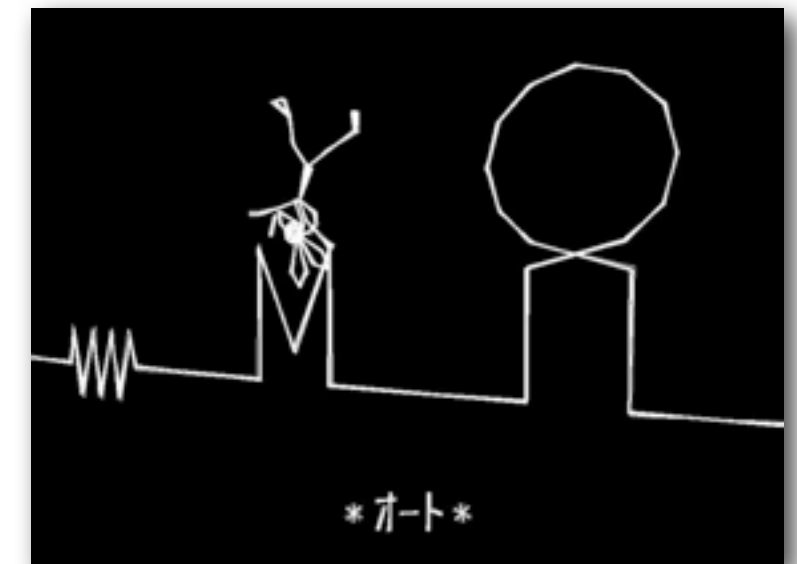
Lo-Poly



Abstract



Realismus



Wireframe

# Performative Genres

Spieler, Controller, Umgebung, Publikum, Handlungen, Funktion



# Ludische Genres

Regeln, Ziele, Abläufe, Ressourcen

<span>V</span> · <span>T</span> · <span>E</span>	Video game genres <span>[hide]</span>
<b>Action</b>	Beat 'em up · Fighting game · Maze ( <i>Pac-Man</i> clone) · Platform game · Shooter game (First-person · Light gun · Shoot 'em up · Tactical · Third-person)
<b>Action-adventure</b>	<i>Grand Theft Auto</i> clone · Stealth game · Survival horror
<b>Adventure</b>	Dating sim (Bishōjo · Eroge · Otome) · Graphic adventure (Escape the room) · Interactive fiction · Interactive movie · Visual novel
<b>Role-playing game</b>	Action role-playing game · Roguelike · MUD (MMORPG) · Tactical role-playing game
<b>Simulation</b>	Construction and management (Business · City · Government) · Life simulation (Dating sim · Digital pet · God game · Social simulation) · Sports game
<b>Strategy</b>	4X · Real-time strategy (MOBA · Tower defense) · Real-time tactics · Tactical RPG · Turn-based strategy · Turn-based tactics (Artillery) · Wargame
<b>Vehicle simulation</b>	Driving simulator · Flight simulator (Amateur · Combat · Space) · Racing game (Sim racing) · Submarine simulator · Train simulator · Vehicular combat
<b>Other genres</b>	<i>Breakout</i> clone · Exergame · Music (Rhythm) · Non-game · Party · Programming · Puzzle (Sokoban · Tile-matching)
<b>Related concepts</b>	Art game · Audio game · Casual game · Christian game · Clone game · Crossover game · Cult game · Dungeon crawl · FMV · Hack and slash · Indie game · Minigame · Nonlinear gameplay (Open world) · Online game (Browser game · MMOG · Social network game) · Serious game (Advergame · Edugame)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_genres](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_genres)

Eine hervorragende Quelle ist, wie so oft bei Computerspielen, die englischsprachige Wikipedia

# Computerspielgenres

Im Gegensatz zu den klaren Merkmalen der Aspekt-Genres (s.o.), sind die (je nach Autor verschiedenen) Klassifizierungssysteme der Spielgenres historisch gewachsen und nicht systematisch konsistent.

Insbesondere Subgenres kombinieren technische (Online Game), narrative (Dating Simulation), visuelle (Dungeon Crawler) und performative (Exergame) Aspekte.

Auch ist die Zuordnung einzelner Spiele nicht einfach, was insbesondere bei Rennspielen, Sportspielen und Simulationen auffällt.

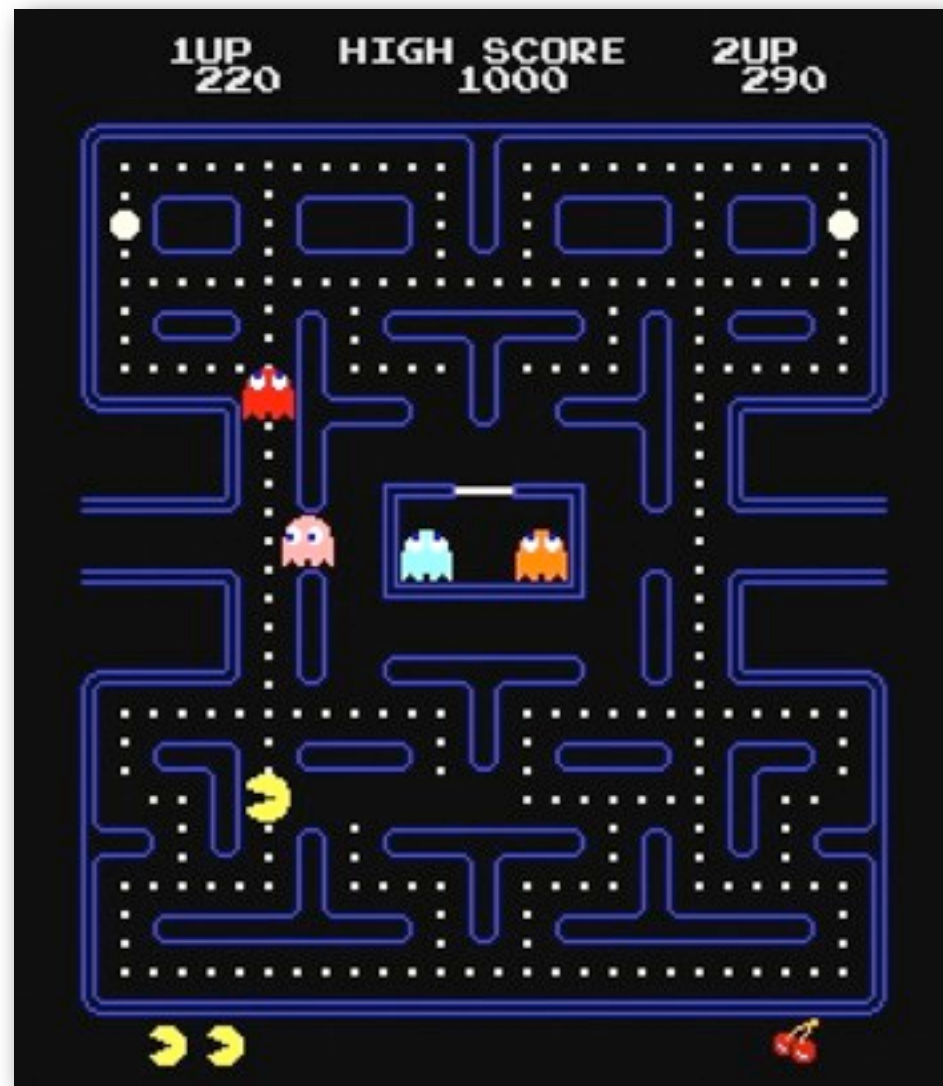
Das Ziel ist daher nicht ein vollständiges System eindeutiger Zuordnungen, sondern eine Menge sinnvoller Kategorien, um die Vergleichbarkeit und Abgrenzung untereinander zu vereinfachen.



# Actionspiele

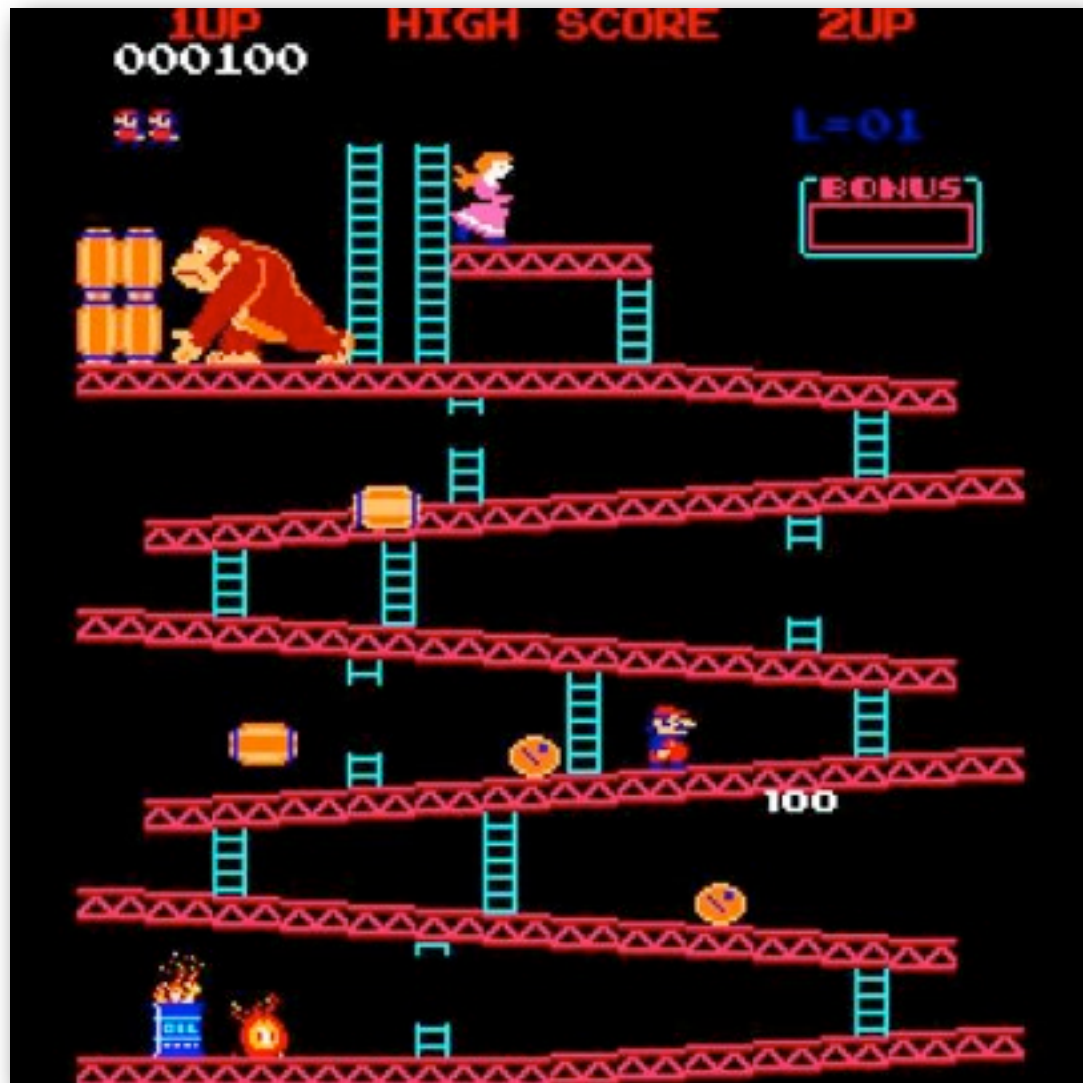
- ▶ Beherrschung des Raumes
- ▶ Schnelle Abfolge einfacher Entscheidungen
- ▶ Beobachtung und Ausnutzung von Mustern
- ▶ Genaues Timing und kinästhetisches Erlernen der Spielsteuerung

# Labyrinth (Maze)



Namco: Pac Man, 1980

# Jump'n'Run (Platformer)



Nintendo: Donkey Kong, 1981



Super Mario Galaxy 2, 2010

# Flipper / Pinball



Pinball FX 2

# Kampfspiel (Fighting)



Capcom: Street Fighter, 1987



Injustice: Gods among us, 2013

# Shoot'em'up



Taito: Space Invaders, 1978



Jamestown: Legend of the Lost Colony, 2011

# First-Person Shooter



Wolfenstein 3D, 1992



Bioshock Infinite, 2013

# Third Person Shooter



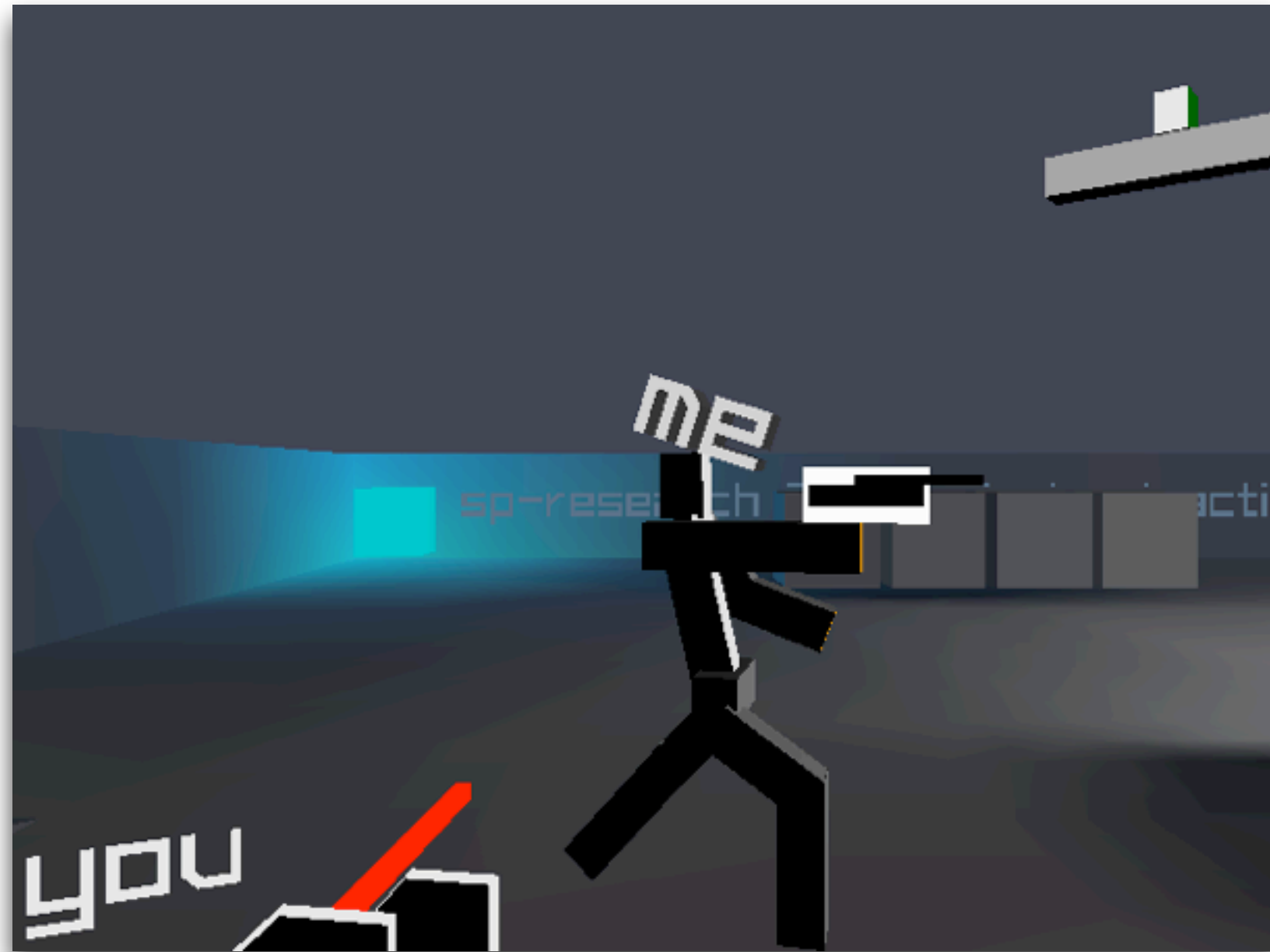
Buck Rogers: Planet of Zoom (1982)



Gears of War (2006)



# Variation: Second-Person Shooter

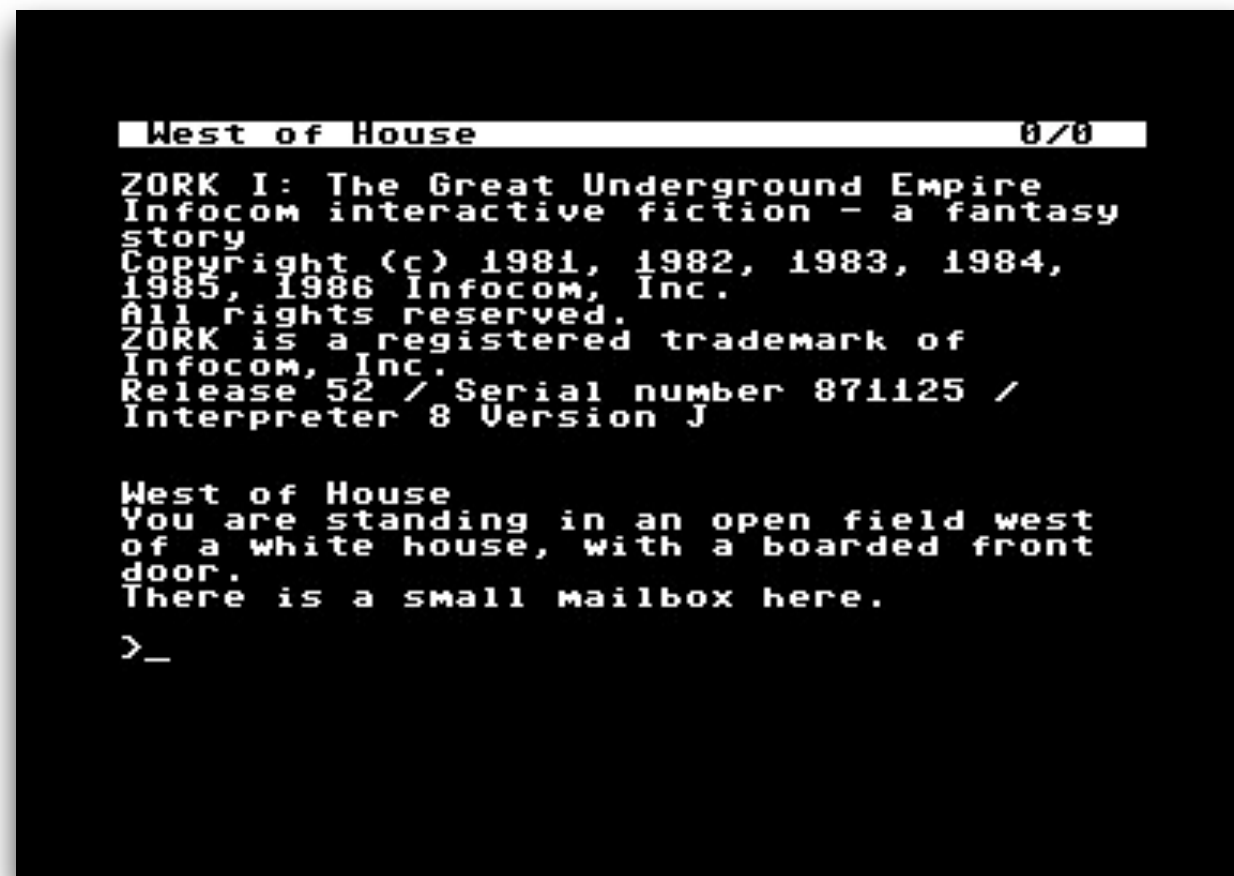


Genres als produktive ästhetische Konzepte: Second Person Shooter, 2005

# Adventures

- ▶ Objekträtsel
- ▶ Informationsrätsel
- ▶ Logikrätsel
- ▶ Finden von Objekten vor komplexen Hintergründen

# Text-Adventures



Zork I, 1979



The Hobbit, 1982

# Grafik-Adventures



Myst, 1993



The Book of Unwritten Tales, 2009

# Visual Novel

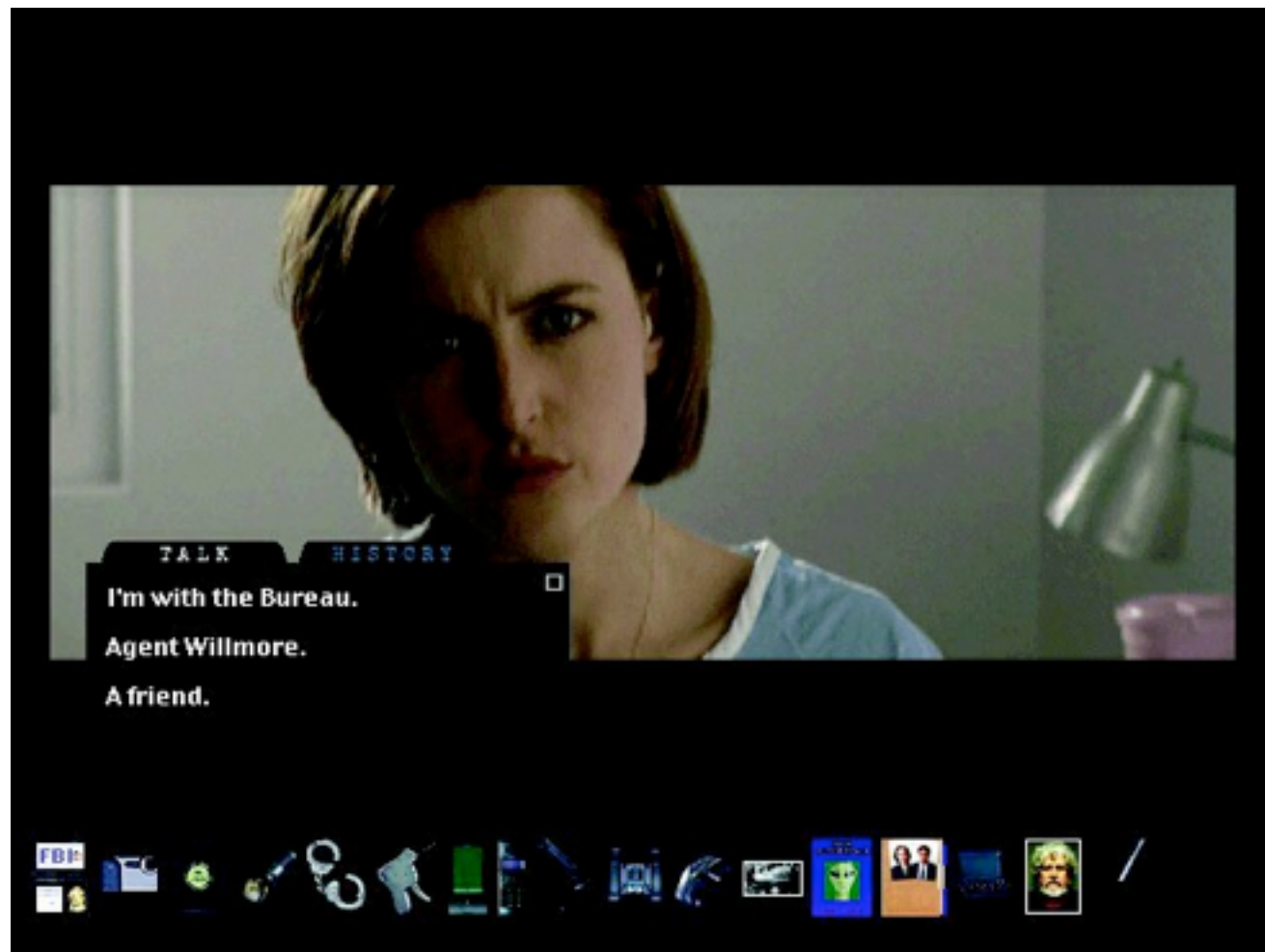


Hotel Dusk: Room 215 (2007)



Analogue: A Hate Story (2012)

# Interactive Movie



The X-Files Game (1998)



Heavy Rain (2010)

# Action Adventures

- ▶ Elemente aus
- ▶ Action und
- ▶ Adventure-Spielen

# Platform Action Adventure



Tomb Raider, 1996



Zelda: Ocarina of Time, 1998



# Open World Action Adventure



GTA 3, 2001



Saints Row 2,  
2010



Red Dead  
Redemption, 2010

# Stealth



Metal Gear Solid, 1998



Assassin's Creed, 2007

# Survival Horror



Resident Evil, 1996

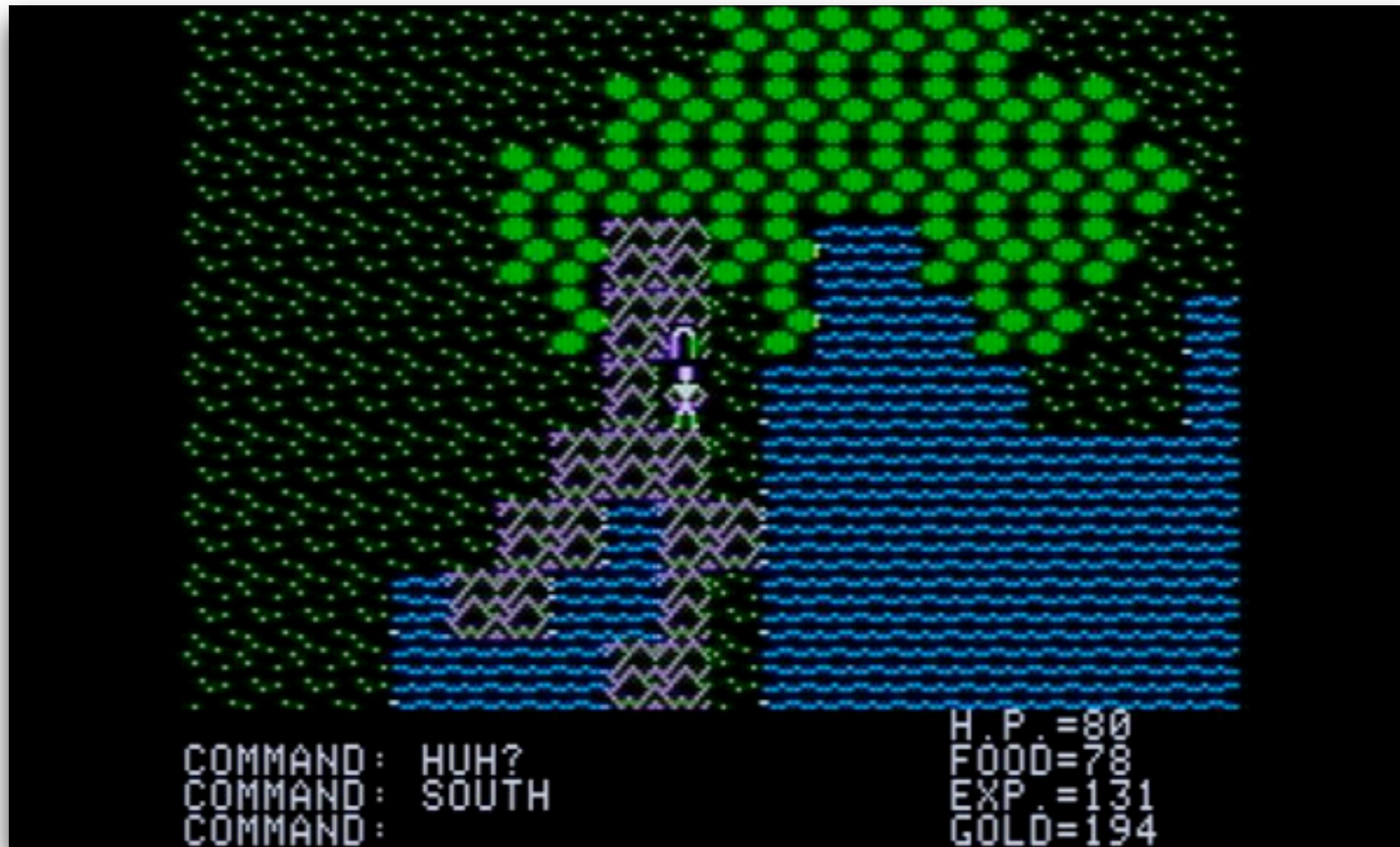


Dead Space, 2008

# Rollenspiele

- ▶ Quantifizierung und Optimierung der Spielfigur
- ▶ Quantifizierung und Abwägung moralischer Optionen (gut-böse)
- ▶ Maximale interne regelhafte Verknüpfung der Spielwelt
- ▶ Mikro-Management von Inventar und/oder Gruppe (Party)

# Fantasy Rollenspiel



Ultima I, 1980



Planescape: Torment (1999)

# Action RPG



Guybrush

A vertical UI element in the top-left corner. It features a red health bar and a blue mana bar. Below the bars are three circular icons representing different status effects or buffs. At the top, the name 'Guybrush' is displayed next to a small green icon.

A horizontal action bar at the bottom of the screen. It contains a central shield icon with a red and blue gradient. To the left of the shield are icons for skills 1 through 5, with numbers 24 and 19 above them. To the right are icons for skills 6 through 0, with numbers 2 and 6 above them. The bar also includes an 'Alt' key icon and a 'Tab' key icon.

Torchlight

# Open World RPG



The Elder Scrolls: Skyrim (2011)

# MMORPGs





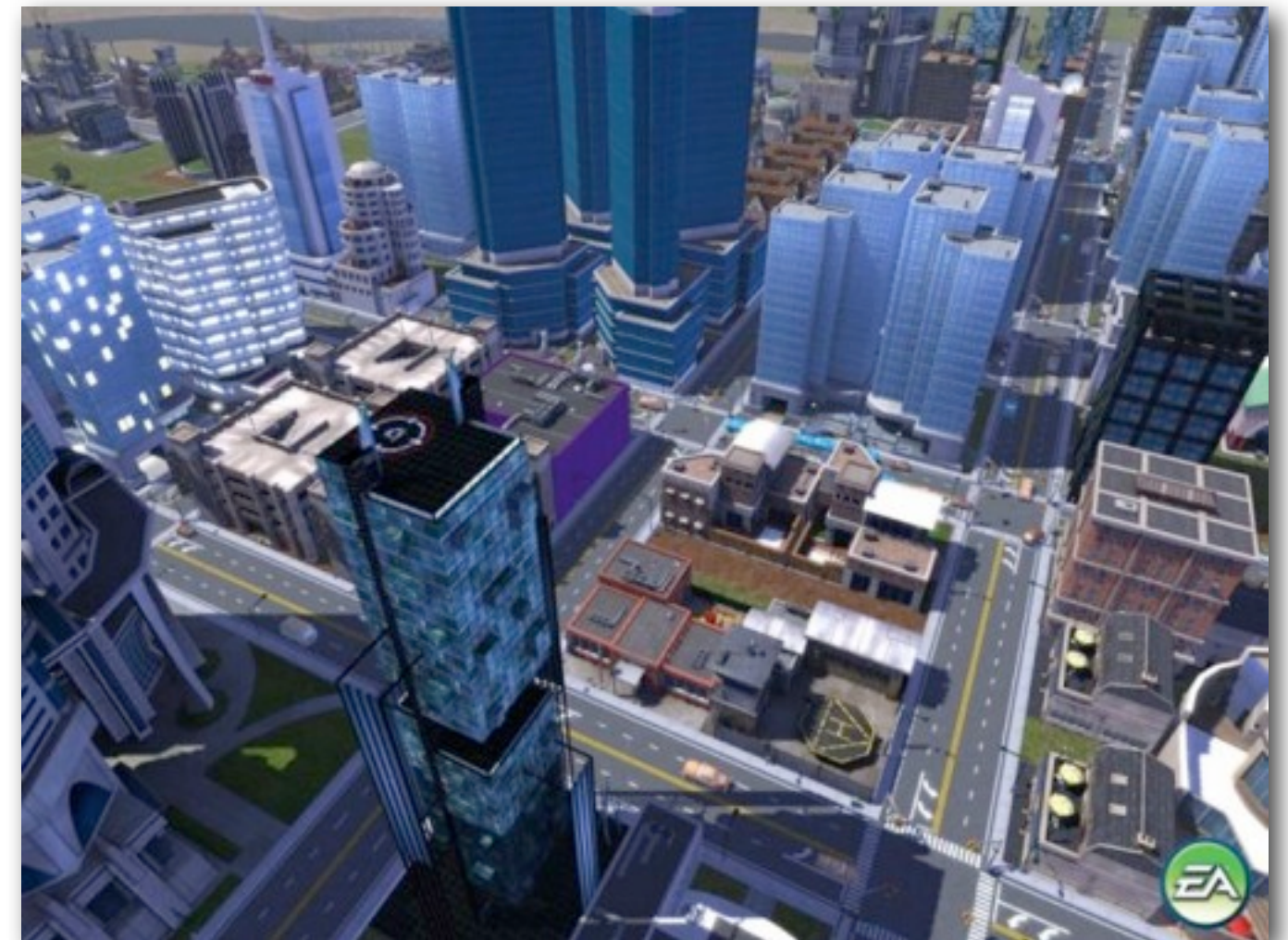
# Simulationen

- ▶ Identifizieren der Parameter
- ▶ Realistische Struktur der Parameter
- ▶ Einstellen der Parameter mit Blick auf die Spielziele
- ▶ Emergente Welten

# Simulationen: Aufbau und Verwaltung



Sim City, 1989








Sim City Societies, 2007

# Berufssimulator

06:46 



  10 km/h  
 828 (55%)  
 99 Liter  
 5,994 €

# Soziale Simulation

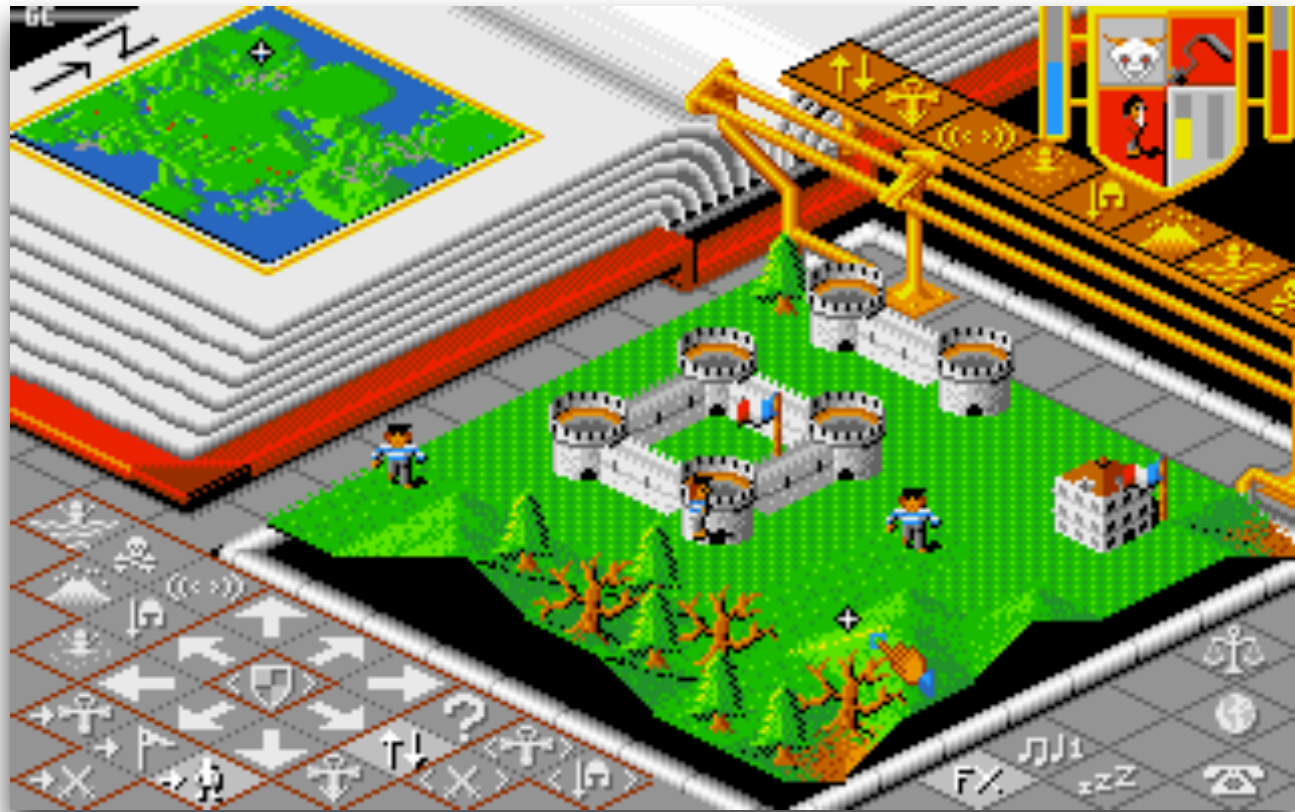


Little Computer People, 1986



The Sims 3, 2009

# God Games



Populous, 1989



Godus, 2013

# Rennspiele

- ▶ Fahrzeuge
- ▶ Renn-Wettbewerbe
- ▶ Polare Steuerung (Winkel, Richtung)
- ▶ Gummiband-KI

# Rennsimulatoren



Circuit de Spa-Francorchamps  
Belgien | iRacing

# Halb-Simulationen



Gran Turismo, 1997



Gran Turismo 6, 2013



# Kart



Mario Kart Wii

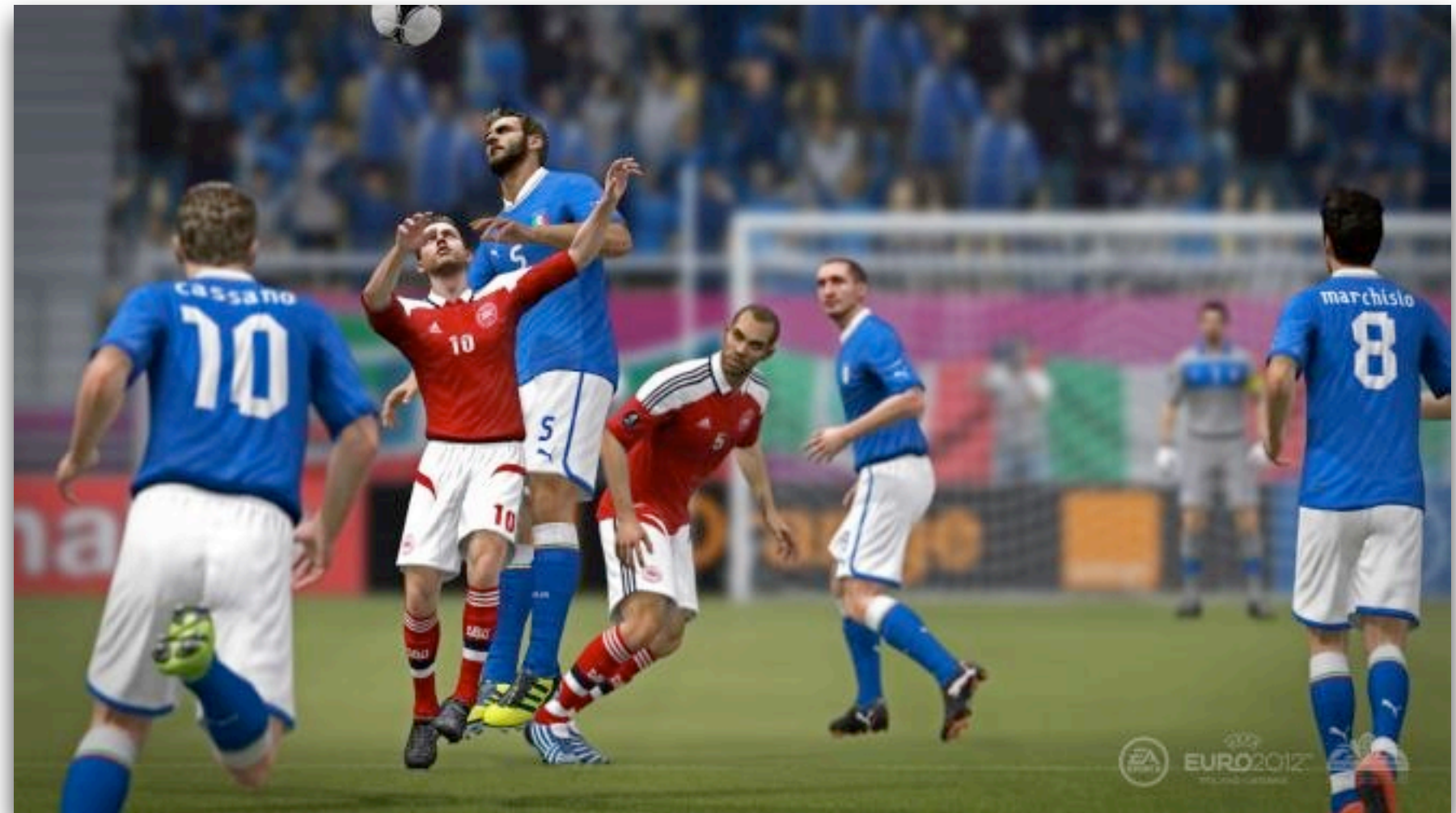
# Sportspiele

- ▶ Regeln orientieren sich an einer Sportart
- ▶ Kompetitive Mehrspielermodi
- ▶ Ligensystem
- ▶ Mimetische Steuerung

# Sportspiele



FIFA, 1993



FIFA, 2012

# Familien-Sportspiele



# Strategiespiele

- ▶ Erstellung eines eigenen stabilen Regelkreislaufs
- ▶ Ausnutzung und Ausbalancierung von Stärken/Schwächen (Schere-Stein-Papier)
- ▶ Einbeziehung der Spielumgebung (Terrain/Ressourcen etc.)
- ▶ Wechselwirkungen von Strategie (langfristig) und Taktik (kurzfristig)

# Globalstrategie



Civilization, 1991



Civilization V, 2010

# Real Time Strategy



Age of Empires, 1997



StarCraft 2, 2010

# Tower Defense



Desktop Tower Defense, 2007



Defense Grid, 2008



# Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)



**Hawkshot (1)** [E]  
No Cost 60 sec Cooldown  
**Passive:** Ashe gains 1 extra gold whenever she kills a unit.  
**Active:** Ashe animates a hawk to scout for her, revealing terrain as it flies toward target location.  
Next Level - click to level-up or press [Ctrl-E].  
**Bonus Gold** 1 -> 2  
**Range** 2500 -> 3250

87  
0  
0.912  
300  
39  
30  
1689  
Ashe

Q W E R D F B  
570 / 1027  
210 / 549

# Gesellschaftsspiele



Bomberman Land Wii



Mario Party 8

# Musikspiele



Parappa the Rapper (1996-98)

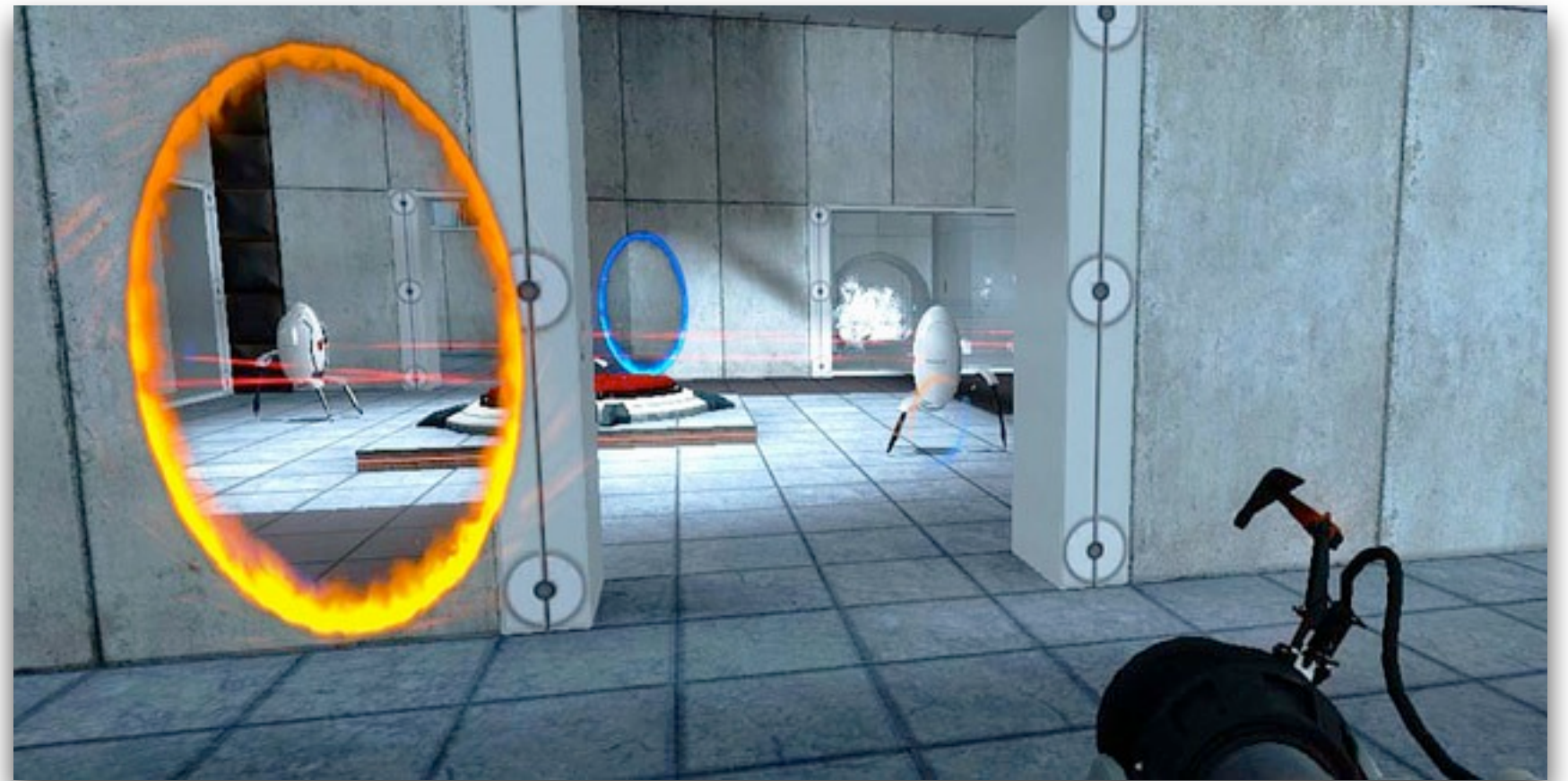


Amplitude, 2003

# Puzzle

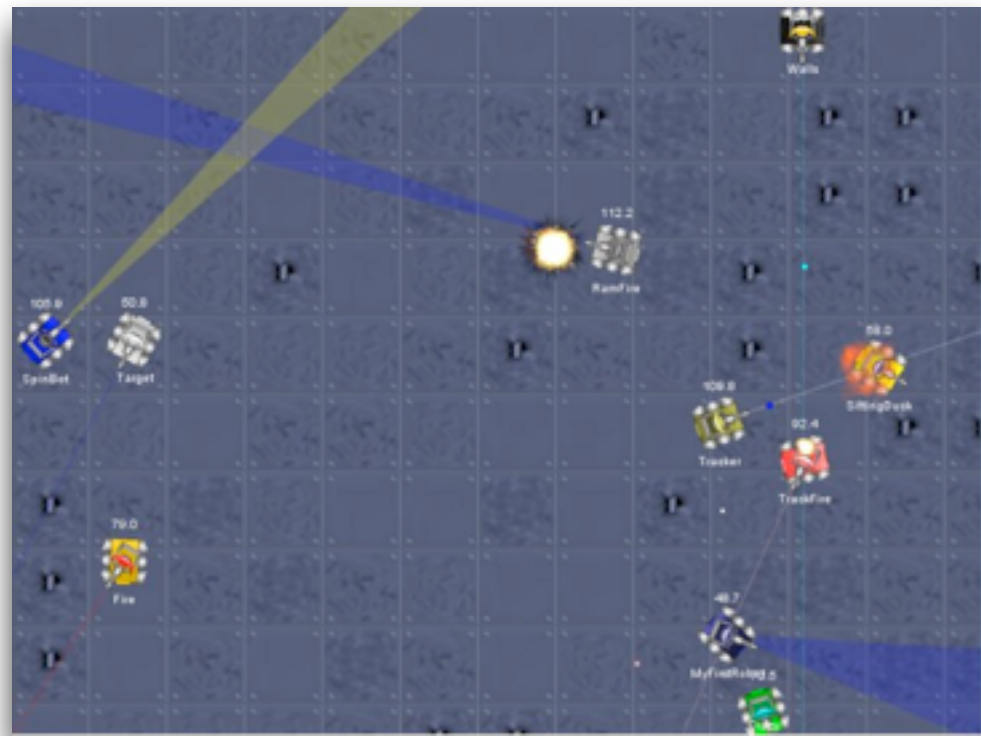


Tetris, 1984

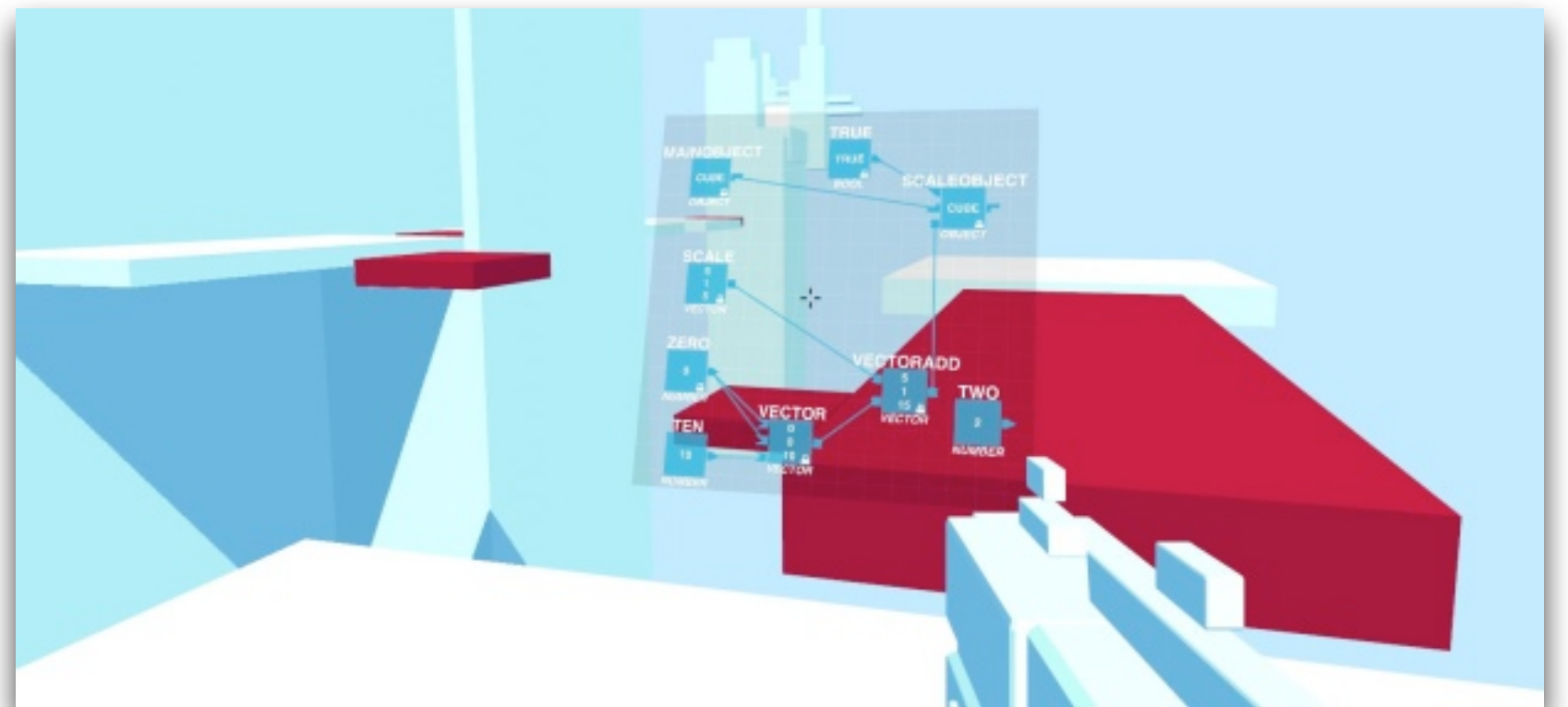


Portal 2, 2011

# Programmierspiele



Robocode



Glitch Space

# Sandbox-Spiele



Garry's Mod



Kerbal Space Program



Rez, 2001

# Kunstspiele



Passage, 2007

# Genre-Hybridisierung



ActionRPGAdventureShooter  
Deus Ex, 2000



MusicFighting  
DefJam: Icon (2007)