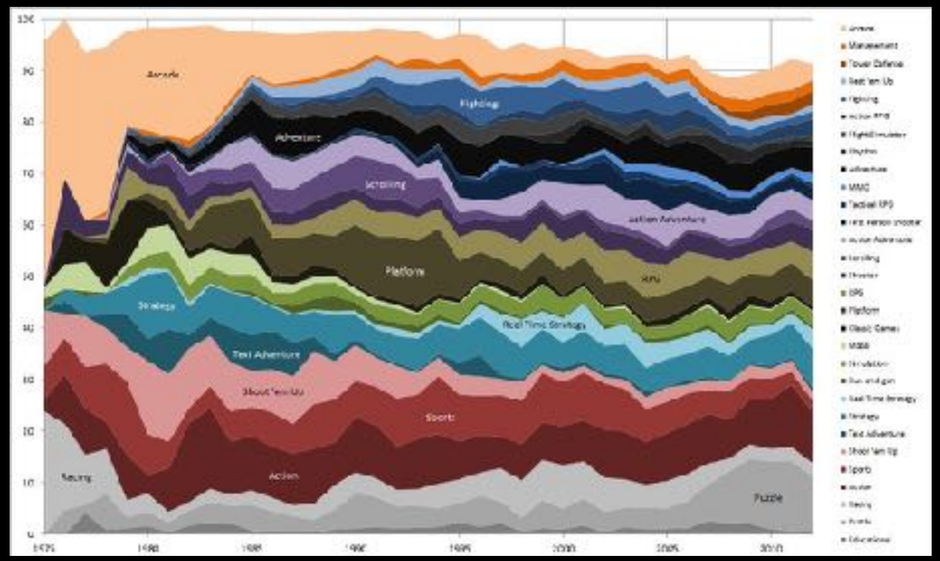
medien wissenschaft
UNIVERSITÄT BAYREUTH

SPIELEGESCHICHTE

COMPUTERSPIELGENRES

27.04.2017



http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2012/12/27/tracking-the-popularity-of-videogame-genre.aspx

Prof. Dr. Jochen Koubek | Universität Bayreuth | Digitale Medien | jochen.koubek@uni-bayreuth.de

Ziel der Vorlesung: Gaming Literacy

Spacewar!

Space Invaders

Xevious

Space Harrier

Doom

Far Cry

Bioshock Infinite

Spiele rezipieren: Genrekonvention als Spielkompetenz

Spiele verstehen: Historische Spielkunde als Medienkunde

Spiele entwickeln: Weiterentwicklung auf historischer Basis

Genre

Ein Genre wird definiert durch eine Menge ästhetischer Merkmale.

Diese Menge wird technisch, kulturell und werkimmanent bestimmt und befindet sich permanent im Prozess historischer Änderungen.

Das Genre umfasst alle Spiele, bei denen diesen Merkmalen ähnlich ausgeprägt sind. An den Rändern wird es entsprechend unscharf.

Entsprechend unserer Gliederung aus der VL „Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien 2“ unterscheiden wir

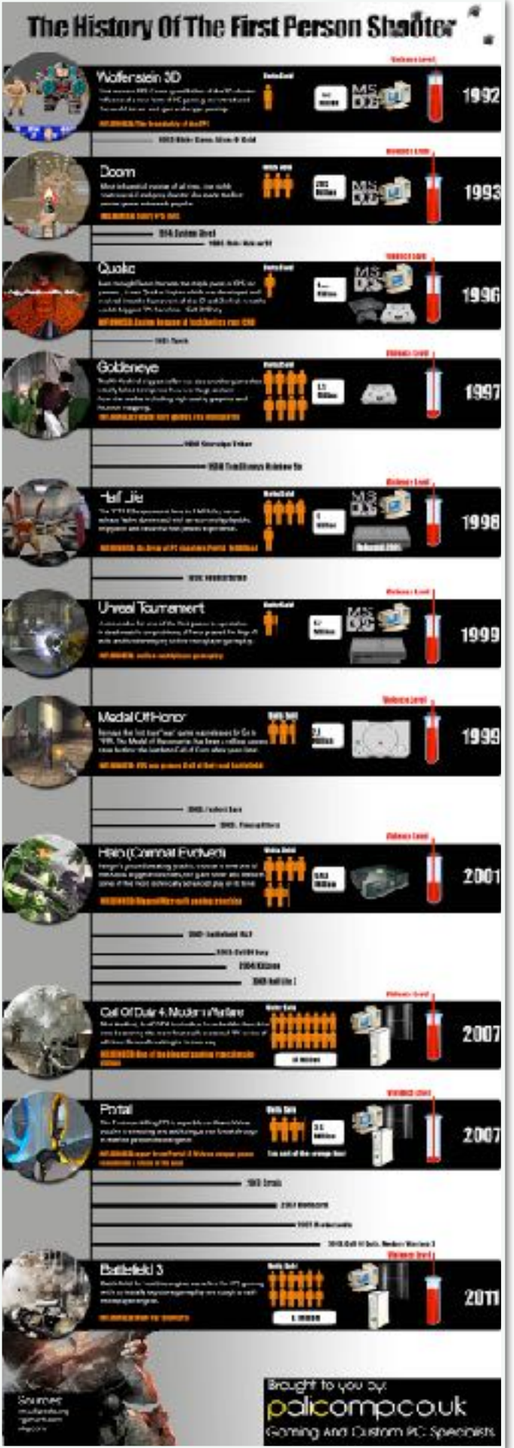
technische, grafische, narrative, ludische und performative Genres.

Diese Vorlesung gliedert sich anhand der ludischen Genres.

Franchise

Eine Medien-Franchise wird definiert durch eine gemeinsame Marke, Figuren, Settings, Handlungen etc., die urheberrechtlich geschützt sind.

http://orig09.deviantart.net/a9c2/f/2015/181/4/a/my_top_15_personal_favorite_mario_games_by_scilacticongalaxy-d8zf27w.png



Entstehung von Genres

Phasenmodell von Hickethier (Genretheorie und Genreanalyse. In: Felix, Jürgen (Hg): Moderne Film Theorie 2002: 62-96, hier: 71 ff.). Zusammegefasst von Kuhn et al: Genretheorien und Genrekonzepte, S. 7.

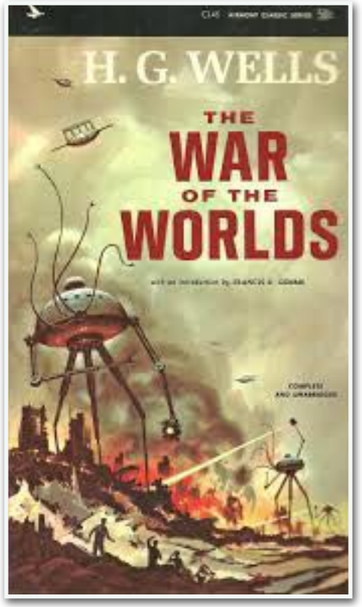
Entstehung, Stabilisierung, Erschöpfung, Neubildung

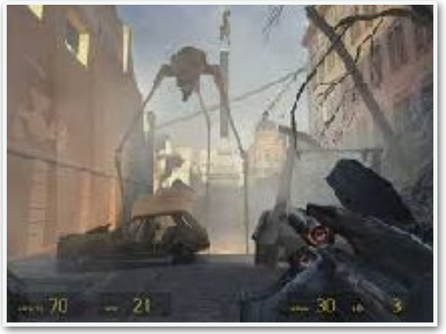
Ein Genre **entsteht**, wenn sich ein bestimmter Film bzw. eine Gruppe von Filmen beim Publikum als erfolgreich erweist und immer wieder kopiert wird, bis eine Mischung von Themen, Motiven und Typen gefunden ist, die sich reproduzieren lässt

Eine Genre **stabilisiert** sich, wenn immer neue Varianten entstehen, die im Kern noch mit dem zugrunde liegendem Schema übereinstimmen.

In der Phase der **Erschöpfung** hat sich das generische Muster für die Zuschauer abgenutzt, es stößt nur noch auf wenig Interesse. In dieser Phase verliert das Genre seine kulturelle Legitimation; häufig kommt es zur verstärkten Produktion von Genreparodien.

Eine **Neubildung** des Genres wird möglich, wenn ein oder mehrere filmische Überraschungserfolge erneut die Aufmerksamkeit auf das Genre lenken, das sich bereits weitgehend abgenutzt hat.





Der „Krieg der Welten“ liefert genügend ästhetische Merkmale für zahlreiche mediale Formen, die allesamt dem narrativen Genre der Science-Ficiton zugeordnet werden können.

Genrekonzept

Genres sind

Mehrdimensional bezogen auf Produktion/ Distribution, Werk, Rezeption.

Diskursiv, kontextuell und soziokulturell konstruiert durch Texte, Paratexte, Kontexte.

Intertextuell, intermedial und interkulturell vermittelbar.

Bezogen auf einen Genrekorpus mit prototypischen Vertretern und Merkmalen der Inklusion/Exklusion.

Praktisch nutzbar in der Analyse.

Paratexte: Zeitschriften

Spiele Test

They stole a Million

GRAFIK	45 ★
SOUND & MUSIK	50 ★
HAPPY-WERTUNG	85 ★

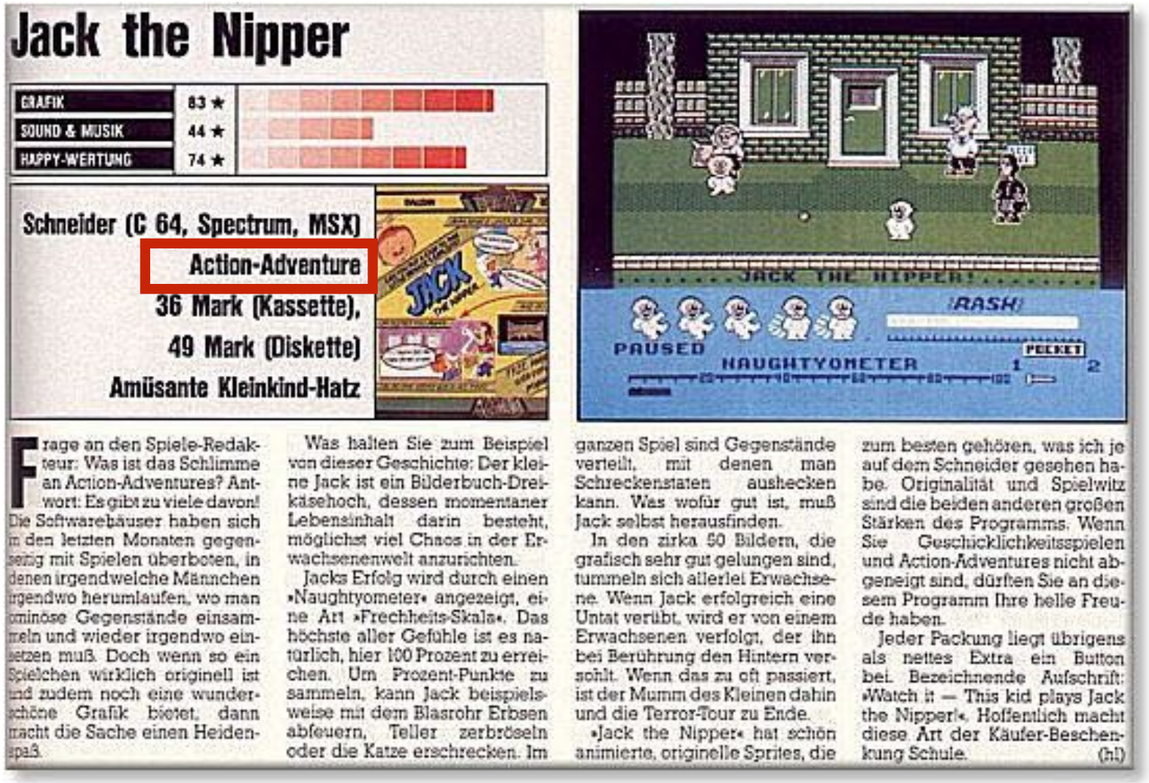
Schneider CPC (C 64, Spectrum)
Strategie-Spiel
29 Mark (Kassette),
39 – 49 Mark (Diskette)
Millionenklau für jedermann

Verbrechen macht sich bezahlt, wenn man es richtig anstellt! Aber wir wollen hier niemanden auf eine Karriere als Ganove, sondern lediglich auf ein neues Computerspiel namens »They stole a Million« (»Sie klauten eine Million«) aufmerksam machen.

Der Spieler schlüpft hier in die Rolle eines Unterwelt-Chefs, der einen großen Coup plant. Fünf verlockende Gebäude warten nur darauf, geplündert zu werden. Doch ein professioneller Raubzug geht ganz schön ins Geld. Zunächst müssen Sie Ihre 50000 Dollar Startkapital in Personal und Informationen investieren. Es gibt insgesamt 18 arbeitswillige Ganoven, die neben bestimmten Talenten auch recht unterschiedliche finanzielle Vorstellungen haben. Schließlich wählt man sich noch einen kompetenten Helfer aus und der große Raubzug kann steigen.

Zunächst plant man die Aktionen der angeheuerten Gauner sekundengenau voraus. Ein Schloß-Spezialist muß Türen öffnen, ein Tresor-Experte den Safe knacken etc. Das Timing muß sehr genau sein, denn bei dem Überfall darf keine wertvolle Sekunde verschenkt werden. Ist die Planung fertig, sieht man den Raub auf dem Bildschirm wie einen spannenden Krimi ablaufen. Sie können jetzt selber noch mit dem Joystick ins Geschehen eingreifen, denn als Boß der Bande dürfen Sie sich auch beim Super-Klau beteiligen. Während des Raubzugs kann man sich jederzeit ansehen, was welches Banden-Mitglied wo gerade treibt. Dieser Teil des Spiels wird zum ebenso ungewöhnlichen wie packenden Nervenkitzel.

Bis alle Gebäude einmal ausgeraubt sind, hat man alle Hände voll zu tun. Die Aktionen müssen nahezu perfekt geplant und ausgeführt werden, was aber großen Spaß macht. Die Bedienung ist kinderleicht und sowohl Anleitung als auch Bildschirm-Texte wurden hervorragend übersetzt. Daß Grafik und Sound eher durchschnittlich sind, stört nicht im geringsten. They stole a Million brilliert durch ein Spielprinzip, das keinen kalt läßt, der sich für Spiele begeistern kann, bei denen man ein bißchen denken muß. (hl)



Jack the Nipper

GRAFIK	83 ★
SOUND & MUSIK	44 ★
HAPPY-WERTUNG	74 ★

Schneider (C 64, Spectrum, MSX)
Action-Adventure
36 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette)
Amüsante Kleinkind-Hatz

Frage an den Spiele-Redakteur: Was ist das Schlimme an Action-Adventures? Antwort: Es gibt zu viele davon! Die Softwarehäuser haben sich in den letzten Monaten gegenseitig mit Spielen überboten, in denen irgendwelche Männchen irgendwo herumlaufen, wo man ominöse Gegenstände einsammeln und wieder irgendwo einsetzen muß. Doch wenn so ein Spielchen wirklich originell ist und zudem noch eine wunderschöne Grafik bietet, dann macht die Sache einen Heidenspaß.

Was halten Sie zum Beispiel von dieser Geschichte: Der kleine Jack ist ein Bilderbuch-Dreikäsehoch, dessen momentaner Lebensinhalt darin besteht, möglichst viel Chaos in der Erwachsenenwelt anzurichten.

Jacks Erfolg wird durch einen »Naughtyometer« angezeigt, eine Art »Frechheits-Skala«. Das höchste aller Gefühle ist es natürlich, hier 100 Prozent zu erreichen. Um Prozent-Punkte zu sammeln, kann Jack beispielsweise mit dem Blasrohr Erbsen abfeuern, Teller zerbröseln oder die Katze erschrecken. Im ganzen Spiel sind Gegenstände verteilt, mit denen man Schreckenstaten aushecken kann. Was wofür gut ist, muß Jack selbst herausfinden.

In den zirka 50 Bildern, die grafisch sehr gut gelungen sind, tummeln sich allerlei Erwachsene. Wenn Jack erfolgreich eine Untat verübt, wird er von einem Erwachsenen verfolgt, der ihn bei Berührung den Hintern versohlt. Wenn das zu oft passiert, ist der Mumm des Kleinen dahin und die Terror-Tour zu Ende.

»Jack the Nipper« hat schön animierte, originelle Sprites, die zum besten gehören, was ich je auf dem Schneider gesehen habe. Originalität und Spielwitz sind die beiden anderen großen Stärken des Programms. Wenn Sie Geschicklichkeitsspielen und Action-Adventures nicht abgeneigt sind, dürften Sie an diesem Programm Ihre helle Freude haben.

Jeder Packung liegt übrigens als nettes Extra ein Button bei. Bezeichnende Aufschrift: »Watch it — This kid plays Jack the Nipper!«. Hoffentlich macht diese Art der Käufer-Beschenkung Schule. (hl)

Spieletest "They stole a million", 03/1987

Spieletest "Jack the Nipper", 1986

Paratexte: Selbstzuschreibung

1998

Tactical Espionage Action
vs.
Stealth Action Adventure

2015

Funktionen von Genres

Verständigung

Ordnung

Analyse

http://www.gamesradar.com/how-will-you-fare-steam-tag-triva/

Verständigungsfunktion

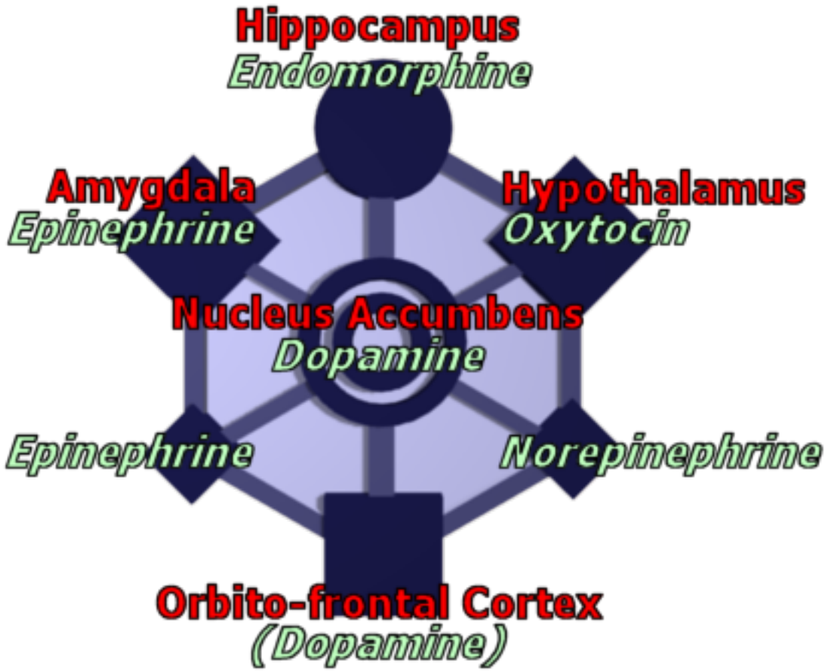
Verständigung zwischen Produzent, Händler und Rezipient (Werbung, Programmgestaltung, Online-Plattformen)

Standardisierung der Produktion (zunächst ist jedes Spiel bzw. Spielkonzept ein ‚Unikat')

Erleichtern der Kaufentscheidung

Steuerung von Erwartungen und Rezeptionshaltungen: Genrekontext prägt die Interpretation eines Medieninhalts

Ordnungsfunktion



http://blog.brainhex.com/

Klassifizierungen schaffen Ordnung, im Handel wie auch in der eigenen Sammlung

Vergleichsmöglichkeiten zwischen verschiedenen Spielen

Erstellen eines Spielerprofils

Systematische Lücken im eigenen Repertoire finden. Das machen auch Publisher mit ihrem Portfolio.

Analysefunktion

Analyse und Theoretisierung

Frage der Definitionsmacht (wer definiert Genres/ Gattungen?)

Kanonisierung im Genrekorpus

Abgrenzung zur Autoren(film)-Theorie

Idealtypische Definition: nahezu kein Werk gehört in nur ein Genre

Kritik am Genre-Konzept

Unsystematische Schematisierung

Innovationsfeindlich, Stagnation des Mediums

Reproduktion von Bekanntem

Bestätigung von Erwartungshaltung

Vorgefertigte Erfahrungen

Die chinesische Enzyklopädie

a) Tiere, die dem Kaiser gehören

b) einbalsamierte Tiere

c) gezähmte

d) Milchschweine

e) Sirenen

f) Fabeltiere

g) herrenlose Hunde

h) in diese Gruppierung gehörige

i) die sich wie Tolle gebärden

k) die mit einem ganz feinen Pinsel aus Kamelhaar gezeichnet sind

l) und so weiter

m) die den Wasserkrug zerbrochen haben

n) die von weitem wie Fliegen aussehen

Jorge Luis Borges, Die analytische Sprache John Wilkins', in: ders.: Das Eine und die Vielen. Essays zur Literatur, München 1966, 212, zitiert nach: Michel Foucault, Die Ordnung der Dinge, 12. Auflage, Frankfurt am Main 1994, 17.

zitiert aus https://www.univie.ac.at/gonline/htdocs/site/browse.php?a=2546&arttyp=k

Ludische Genres

Regeln, Ziele, Abläufe, Ressourcen

v · t · e	Video game genres [hide]
Action	Beat 'em up · Fighting game · Maze (*Pac-Man* clone) · Platform game · Shooter game (First-person · Light gun · Shoot 'em up · Tactical · Third-person)
Action-adventure	*Grand Theft Auto* clone · Stealth game · Survival horror
Adventure	Dating sim (Bishojo · Eroge · Otome) · Graphic adventure (Escape the room) · Interactive fiction · Interactive movie · Visual novel
Role-playing game	Action role-playing game · Roguelike · MUD (MMORPG) · Tactical role-playing game
Simulation	Construction and management (Business · City · Government) · Life simulation (Dating sim · Digital pet · God game · Social simulation) · Sports game
Strategy	4X · Real-time strategy (MOBA · Tower defense) · Real-time tactics · Tactical RPG · Turn-based strategy · Turn-based tactics (Artillery) · Wargame
Vehicle simulation	Driving simulator · Flight simulator (Amateur · Combat · Space) · Racing game (Sim racing) · Submarine simulator · Train simulator · Vehicular combat
Other genres	*Breakout* clone · Exergame · Music (Rhythm) · Non-game · Party · Programming · Puzzle (Sokoban · Tile-matching)
Related concepts	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

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

Dispositive (Technische Genres)

Prozessor, Speicher, Schnittstellen, Energieversorgung, Vernetzung

Forschung: Großrechner

Freizeit: Arcade

Wohnen: Konsolen

Experiment: Homecomputer

Arbeit: PC

Mobilität: Handhelds

Handy

Beiläufigkeit: Tablet

Präsenz: VR

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

Narrative Genres

Thema, Schauplatz, Charaktere, Handlung

Abenteuer
Detektivgeschichten
Erotik
Gangster
Krieg
Krimi
Fantasy
Horror
Liebe / Romantik
Science-Fiction
Science Fantasy
Sport
Western

http://popchartlab.com/products/a-plotting-of-fiction-genres

Stile (Visuelle Genres)

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

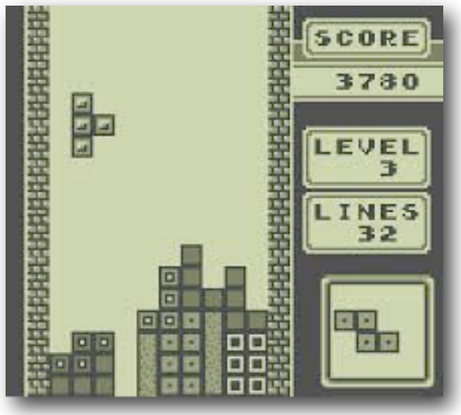
Bastelarbeit

Cel-Shading

Illustration

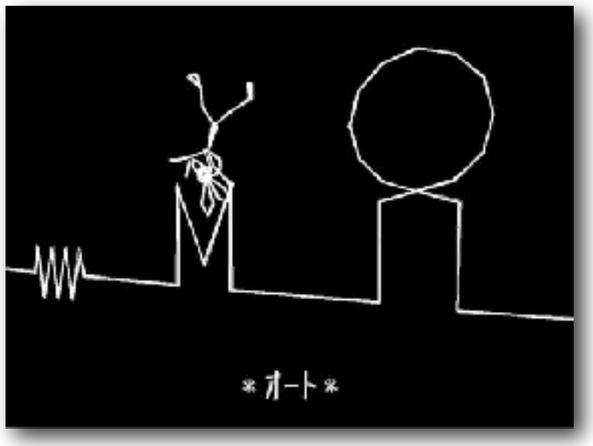
Pixel (Retro)

Lo-Poly



Abstract

Realismus



Wireframe

Spielverhalten (Performative Genres)

Spieler, Umgebung, Publikum, Handlungen, Emotion

Wettbewerb

Selbstausdruck

Zeitvertreib

Sensation

Soziales Erlebnis

Exploration

Phantasie

Demonstration

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 (Verständigungs- und Analysefunktion)

Genreerschließung

http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_genre

Von hier aus können Artikel zu einzelnen Genres ausgewählt und dort einzelne Werke erschlossen werden.

Weitere Listen gibt es bei Mobygames, IGN, Gamespot oder GiantBomb

Werkerschließung

Google *Spielname*

Wikipedia (Englisch)

evtl. Mobygames, IGN, Gamespot, GiantBomb

Paratexte, Reviews, Kritiken etc.

Spielen!
Falls das nicht möglich ist:

Youtube: *Name* +Gameplay

Qualitätssicherung der Wikipedia-Einträge

http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:WikiProject_Video_games/Article_guidelines
http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:WikiProject_Video_games/Templates

Star Fox/Starwing

North American SNES box art

Developer(s)	Nintendo EAD (Programming assistance by Argonaut Software)
Publisher(s)	Nintendo
Director(s)	Katsuya Eguchi
Producer(s)	Shigeru Miyamoto
Composer(s)	Hajime Hirasawa
Series	*Star Fox*
Platform(s)	Super Famicom/SNES
Release date(s)	JP February 21, 1993 NA March 26, 1993 EU June 3, 1993
Genre(s)	Rail shooter
Mode(s)	Single-player

Vorführ-Effekt

„audiences distract us for a variety of reasons, including our preoccupation with what they may be thinking of us. This causes conflict between our intention to perform a task or play a game and our intention to see (or even just ponder) what the audience thinks of our performance.“

Sanders, G. and Baron, R. (1975) The Motivating Effects of Distraction on Task Performance. Journal of Personality and Social Psychology, 32(6). 956-963.

http://www.psychologyofgames.com/2014/01/twitching-and-choking-the-audience-effect-in-games/

Gliederung der Vorlesung

Ludische Genres

Regeln, Ziele, Abläufe, Ressourcen

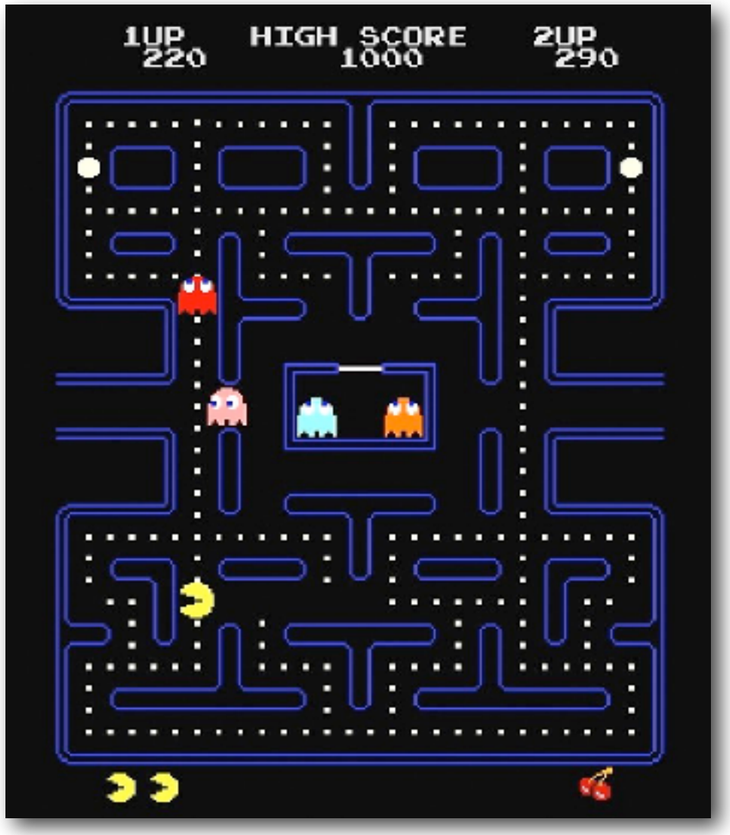
v · t · e	**Video game genres**	[hide]
Action	Beat 'em up · Fighting game · Maze (*Pac-Man* clone) · Platform game · Shooter game (First-person · Light gun · Shoot 'em up · Tactical · Third-person)	
Action-adventure	*Grand Theft Auto* clone · Stealth game · Survival horror	
Adventure	Dating sim (Bishōjo · Eroge · Otome) · Graphic adventure (Escape the room) · Interactive fiction · Interactive movie · Visual novel	
Role-playing game	Action role-playing game · Roguelike · MUD (MMORPG) · Tactical role-playing game	
Simulation	Construction and management (Business · City · Government) · Life simulation (Dating sim · Digital pet · God game · Social simulation) · Sports game	
Strategy	4X · Real-time strategy (MOBA · Tower defense) · Real-time tactics · Tactical RPG · Turn-based strategy · Turn-based tactics (Artillery) · Wargame	
Vehicle simulation	Driving simulator · Flight simulator (Amateur · Combat · Space) · Racing game (Sim racing) · Submarine simulator · Train simulator · Vehicular combat	
Other genres	*Breakout* clone · Exergame · Music (Rhythm) · Non-game · Party · Programming · Puzzle (Sokoban · Tile-matching)	
Related concepts	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

Actionspiele

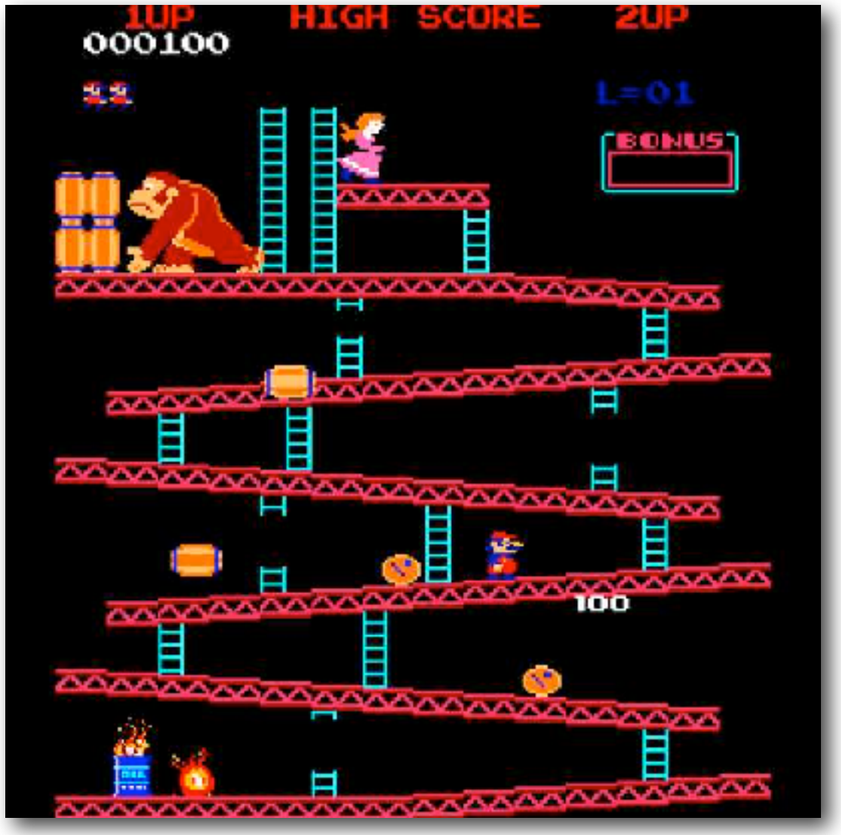
- Beherrschung des Raumes
- Schnelle Abfolge einfacher Entscheidungen
- Beobachtung und Ausnutzung von Mustern
- Genaues Timing und kinästhetisches Erlernen der Spielsteuerung

Labyrinth (Maze)



Namco: Pac Man, 1980

Jump‘n‘Run (Platformer)



Nintendo: Donkey Kong, 1981

Super Mario Galaxy 2, 2010

Flipper / Pinball

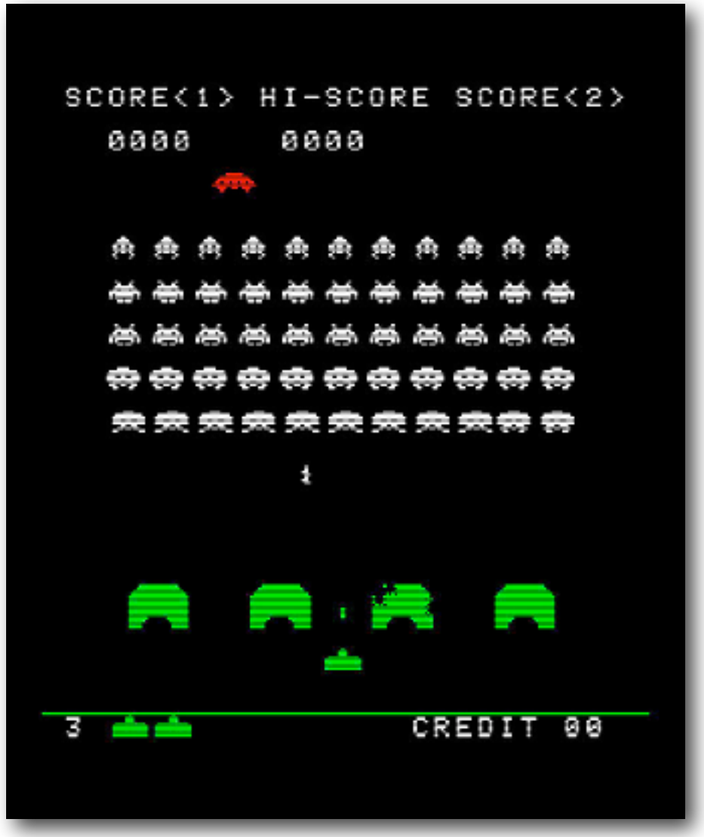
Pinball FX 2

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

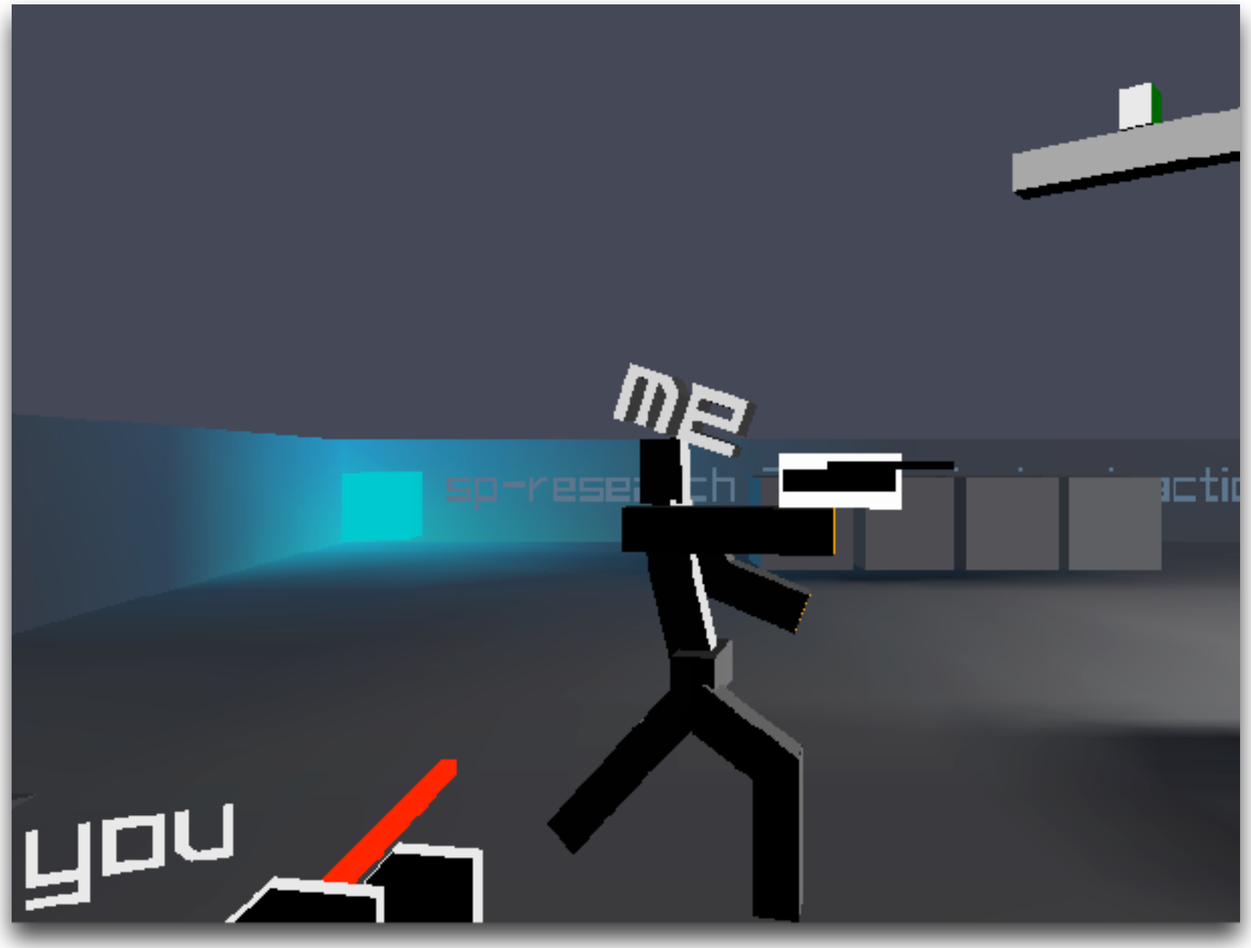
Bioshock Infinite, 2013

Third Person Shooter

Buck Rogers: Planet of Zoom (1982)

Gears of War (2006)

Variation: Second-Person Shooter

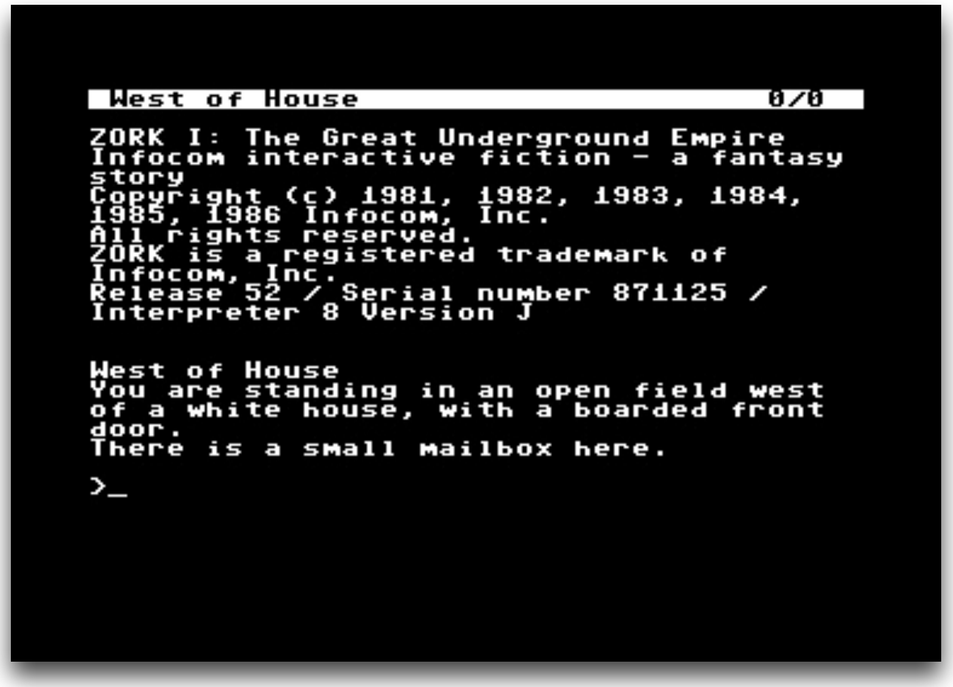


Genres als produktive ästhetische Konzepte: Second Person Shooter, 2005

Adventures

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

Text-Adventures



Zork I, 1979

The Hobbit, 1982

Grafik-Adventures

Myst, 1993

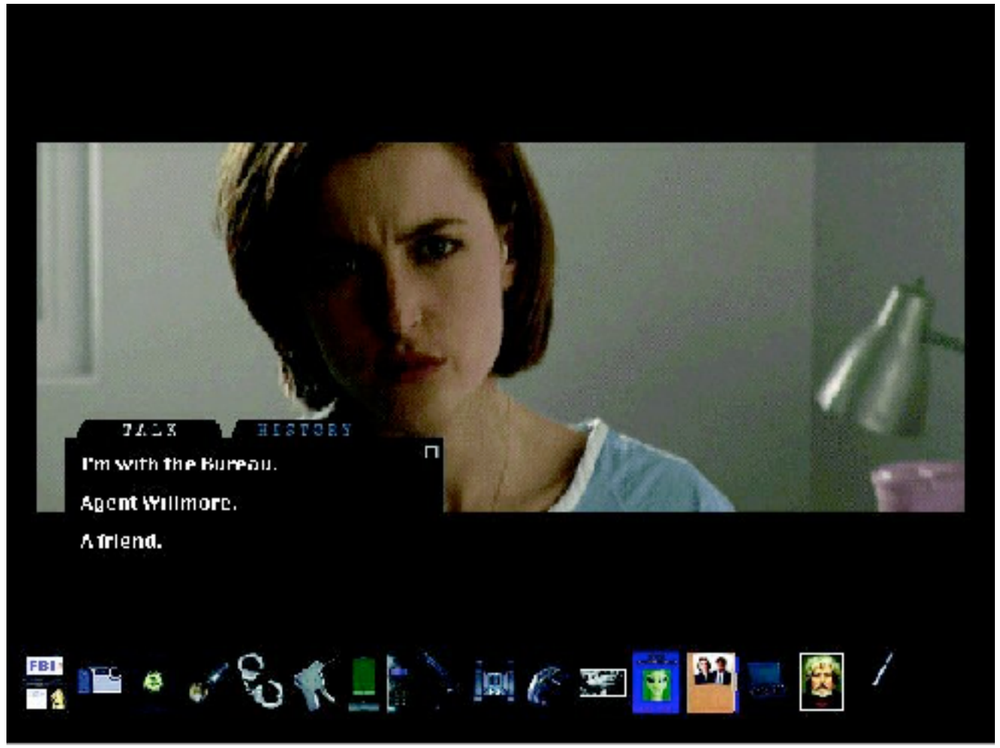
The Book of Unwritten Tales, 2009

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

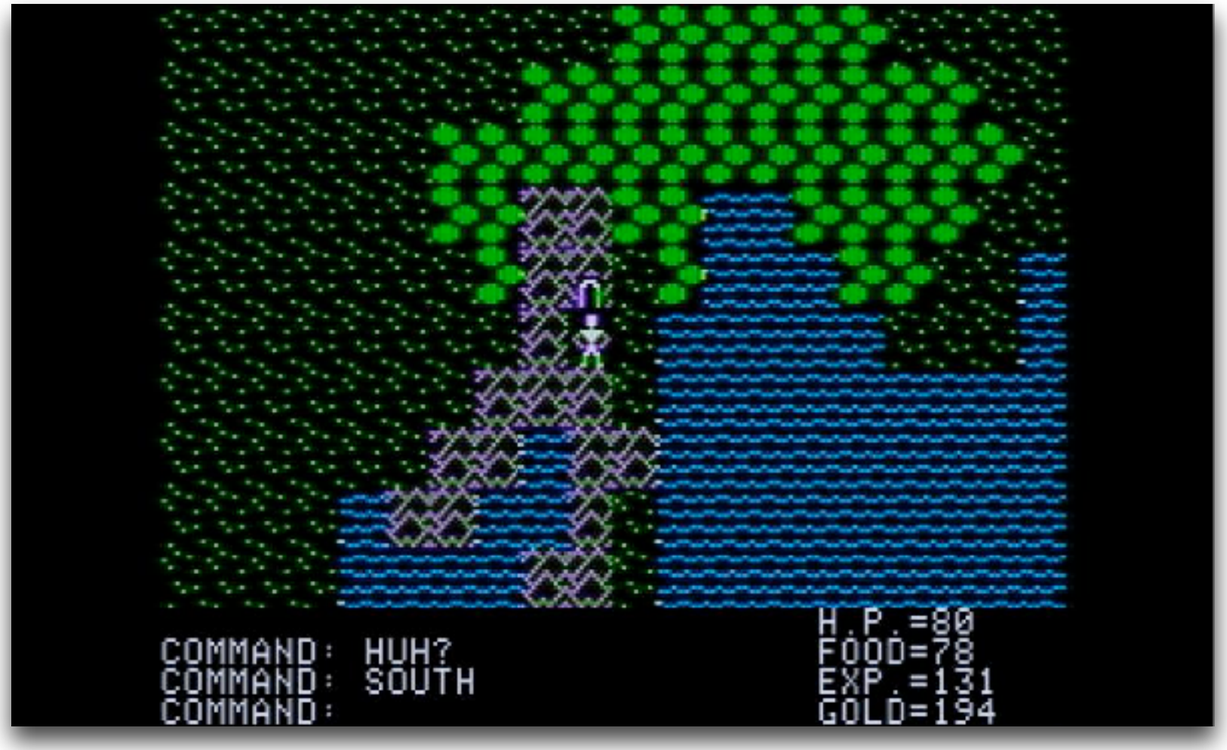
Resident Evil, 1996

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)

Guybrush
Crypt of the Chronicler
Action RPG
Torchlight

Open World RPG

The Elder Scrolls: Skyrim (2011)

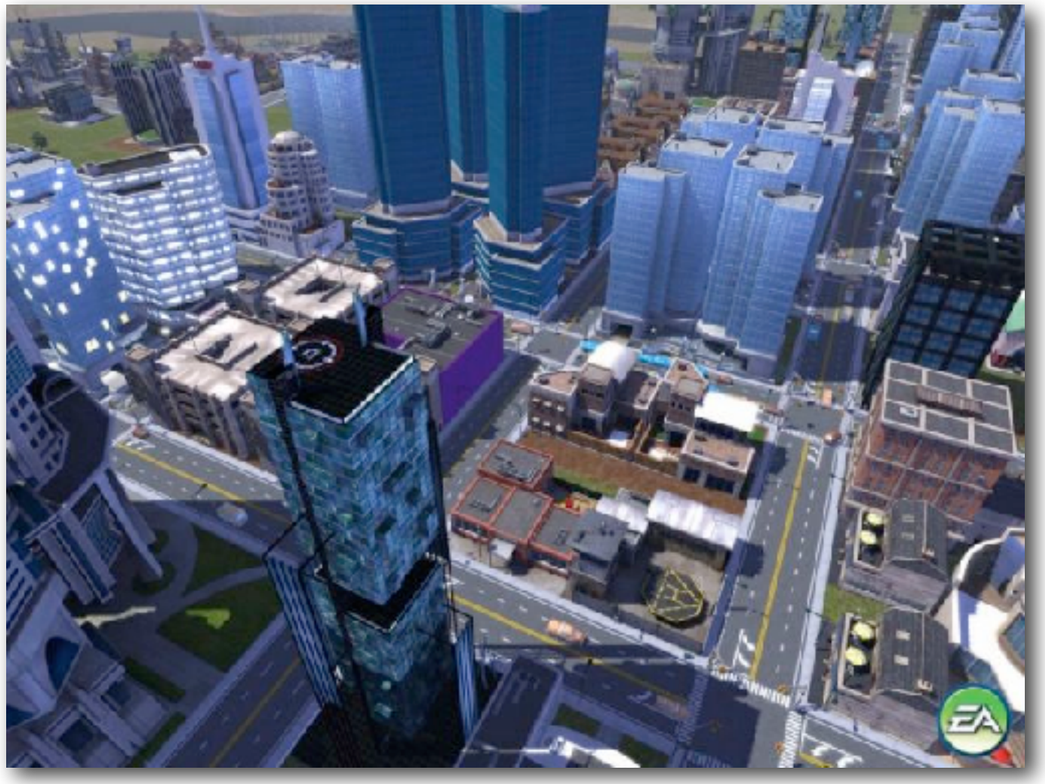
MMORPGs
Miss
Inforen
Mr. Smite
20
Indo
oh shnaps
You land lubbers are tougher than I thought! I'll have to improvise!
Ironclad Cove
N
[Inforen] says: Kill Smite
[Indo] says: Yes sir!
Your skill in Defense has increased to 270
[Inforen] says: Kill Smite
[Indo] says: Yes sir!
Mr. Smite says: You land lubbers are tougher than I thought! I'll have to improvise!
[Indo] says: oh shnaps

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

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

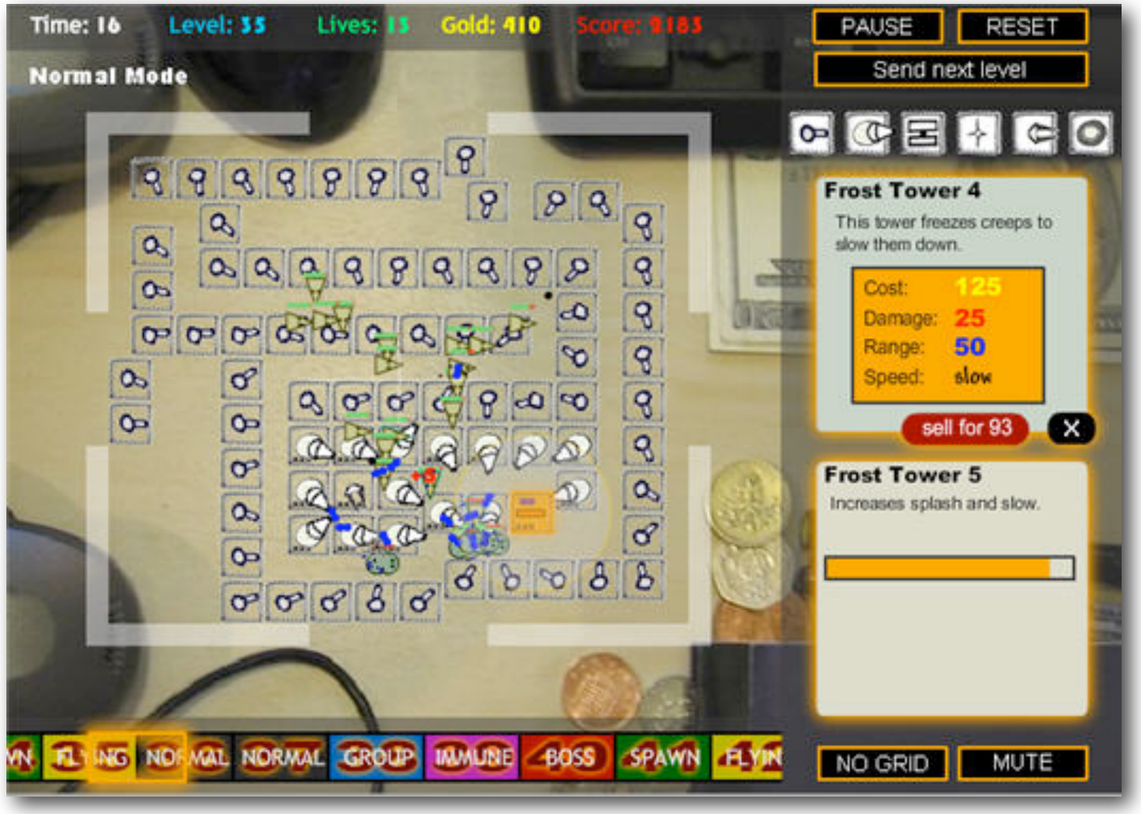
Civilization V, 2010

Real Time Strategy

Age of Empires, 1997

StarCraft 2, 2010

Tower Defense



Desktop Tower Defense, 2007

Defense Grid, 2008

Neue Genres: Tower-Defense-Spiele II

Warcraft III Tower Defense MapPack

- Entstanden als Spezialisierung von Real Time Strategy Spielen durch spezielle Maps (Starcraft, Warcraft III)
- Bestätigung durch Umkehrung
  z.B. ‘Reverse Tower Defense’ wie z.B. Anomaly Warzone Earth
- Doppelte Umkehrung: Anomaly Defenders als ‚Reverse Tower Offense‘
- Anwendung auf bestehende Franchises
  z.B. Final Fantasy Crystal Defenders
- Ausdifferenzierung in ‘Core-’ und ‘Casual’-Spiele
  z.B. Defense Grid vs. Plants vs. Zombies
- Grundlage von Genre-Mash-Ups
  z.B. Dungeon Defenders

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)

Gesellschaftsspiele

Bomberman Land Wii

Mario Party 8

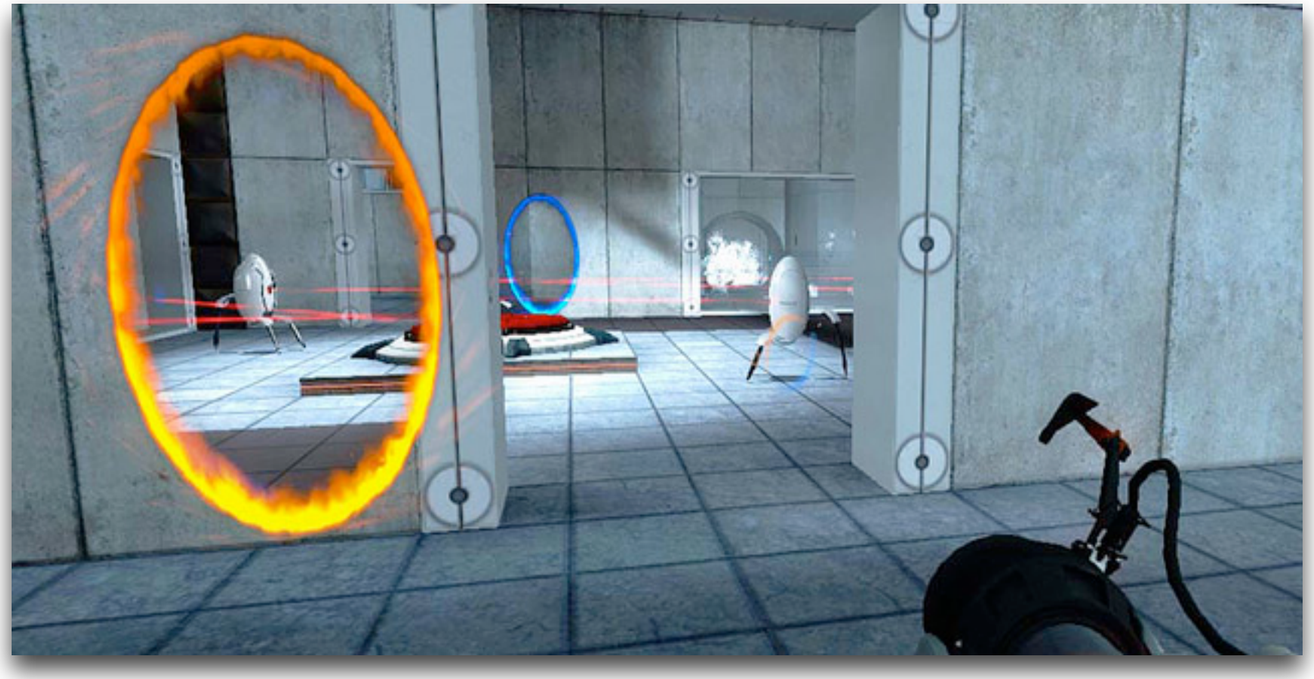
Musikspiele

Parappa the Rapper (1996-98)

Amplitude, 2003

Puzzle

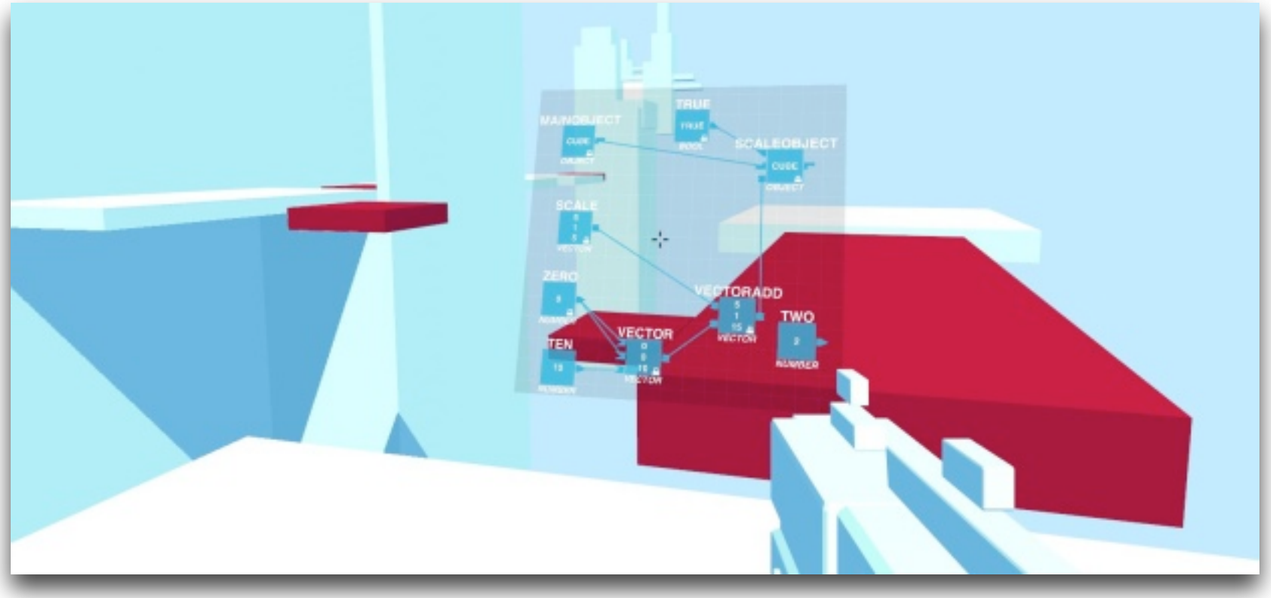
Tetris, 1984



Portal 2, 2011

Programmierspiele

Robocode



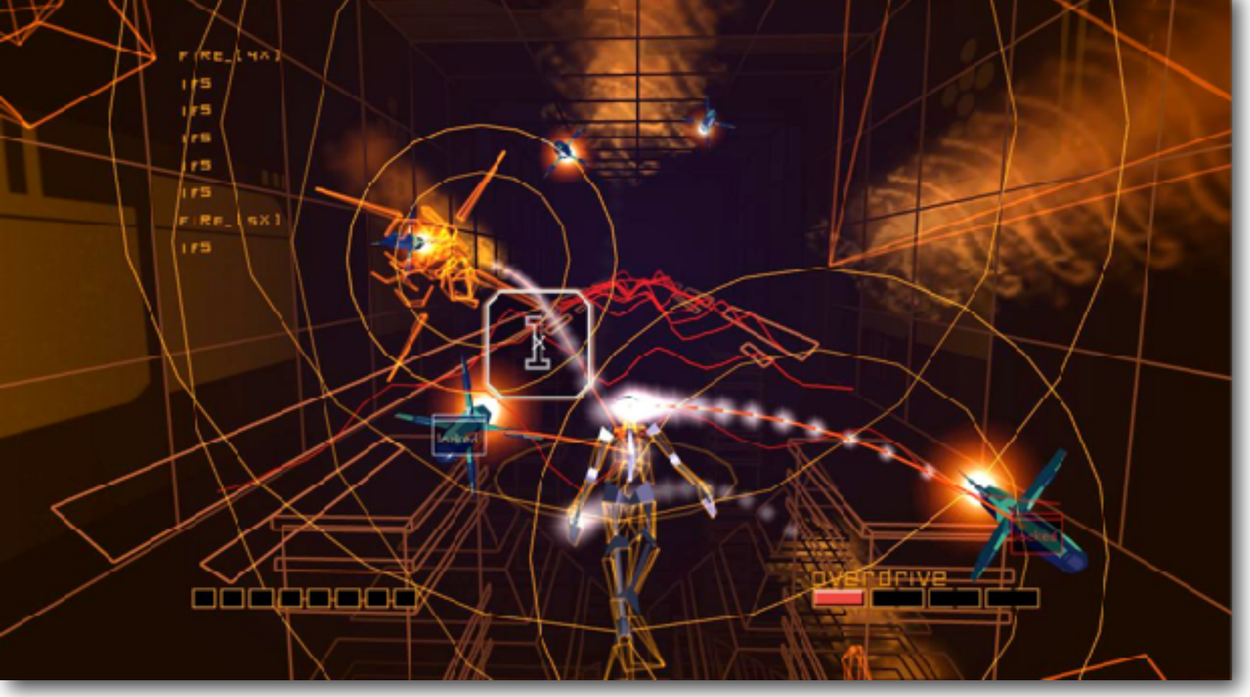
Glitch Space

Sandbox-Spiele

Garry's Mod

Kerbal Space Program

Kunstspiele

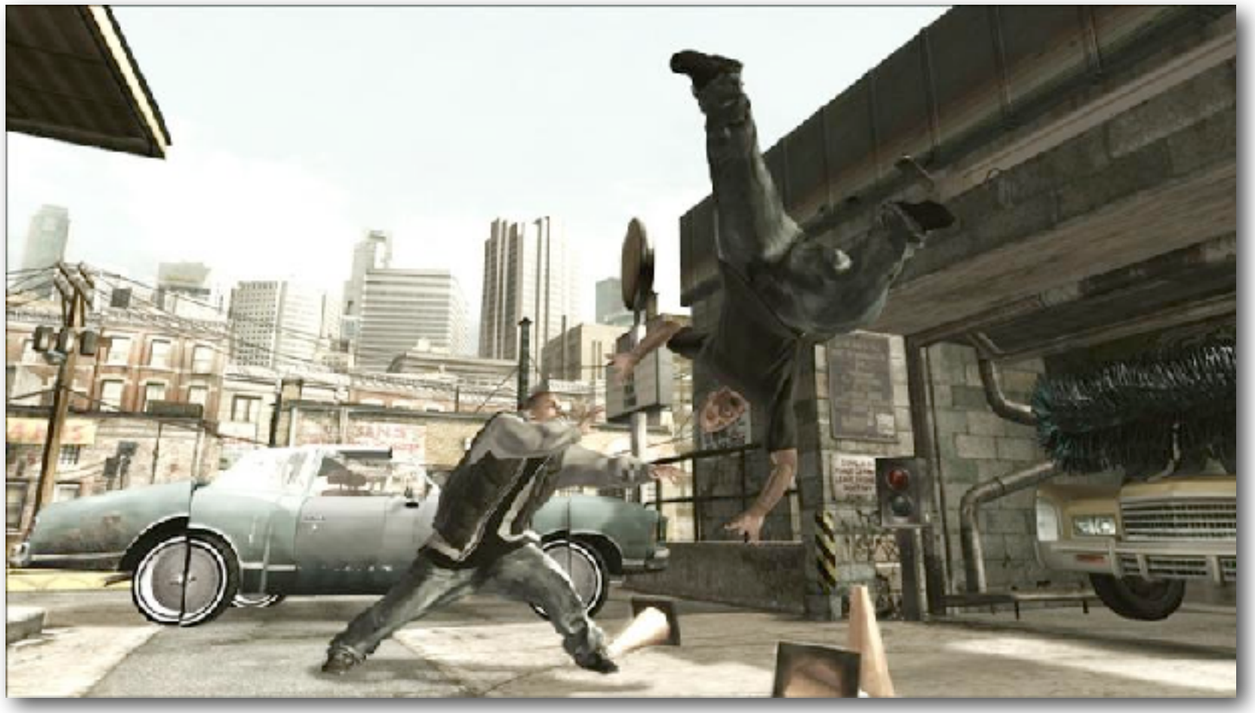


Rez, 2001

Passage, 2007

Genre-Hybridisierung

ActionRPGAdventureShooter
Deus Ex, 2000



MusicFighting
DefJam: Icon (2007)