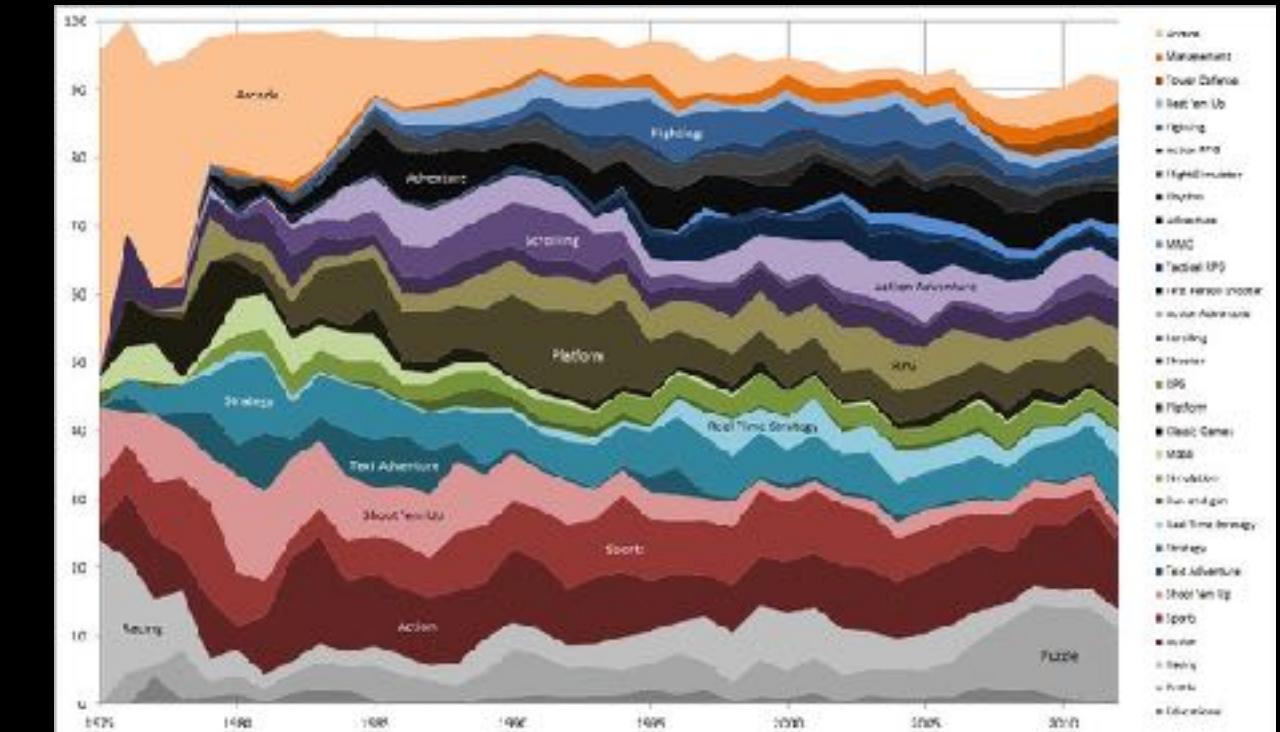


# SPIELEGESCHICHTE

## COMPUTERSPIELGENRES

12.04.2018



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

# 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

# Leistungsnachweis

Universität Bayreuth  
Fachgruppe Medienwissenschaft

gültig ab WS 2015/16

Studiengänge:  
B.A. Medienwissenschaft und Medienpraxis  
B.A. Theorie und Praxis  
M.A. Medienkultur und Medienwirtschaft  
M.A. Computer Spielwissenschaften  
M.A. Literatur und Medien

Leitfaden zum Verfassen wissenschaftlicher Arbeiten  
Hausarbeiter, H.A.- und M.A.-Arbeiten

Universität Bayreuth  
Medierwissenschaft  
Gesamtwiss. Sozial. Platz 3  
95445 Bayreuth  
<https://medierwissenschaft.uni-bayreuth.de>

Analysieren Sie ein Spiel Ihrer Wahl nach dem genannten Schema in einer schriftlichen Hausarbeit. Umfang und Inhalt hängen davon ab, wieviele Leistungspunkte Sie erwerben möchten.

Nutzen Sie die Ihnen zur Verfügung stehenden Quellen aber vermeiden Sie Plagiate.

Formulieren Sie die Darstellung kompakt und sachlich.

Weitere Details zu Umfang und Inhalt folgen im Laufe des Semesters.



# Systematische Analyse: Genre

Ein Genre wird definiert durch eine Menge ästhetischer Merkmale.

Diese Menge wird technisch, kulturell und werkimmanenter 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.

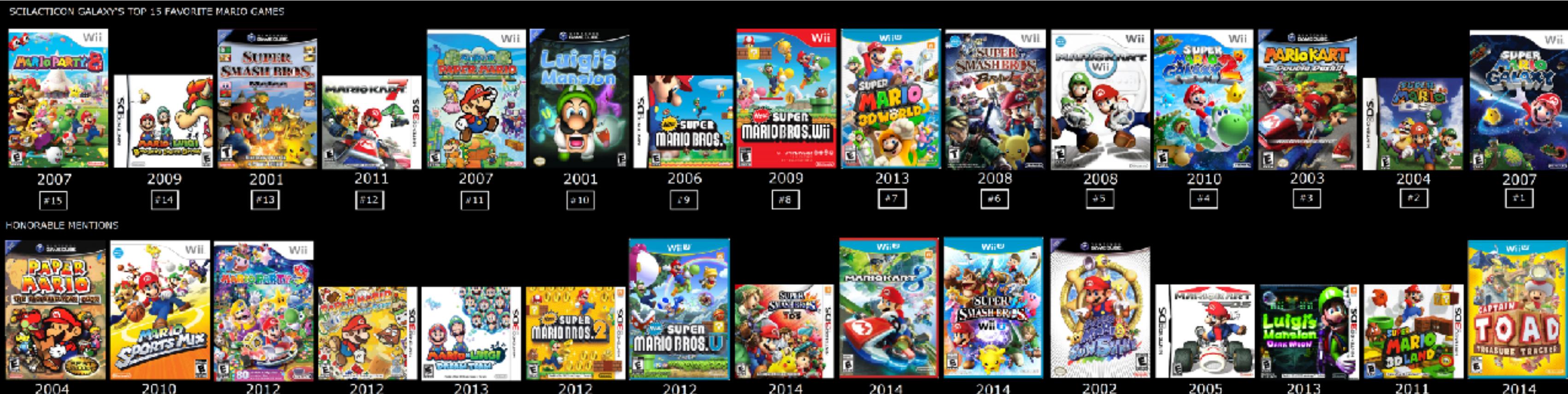
Entsprechend unserer Gliederung aus der VL „Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien 2“ unterscheiden wir technische, grafische, narrative, ludische und performative Genres.

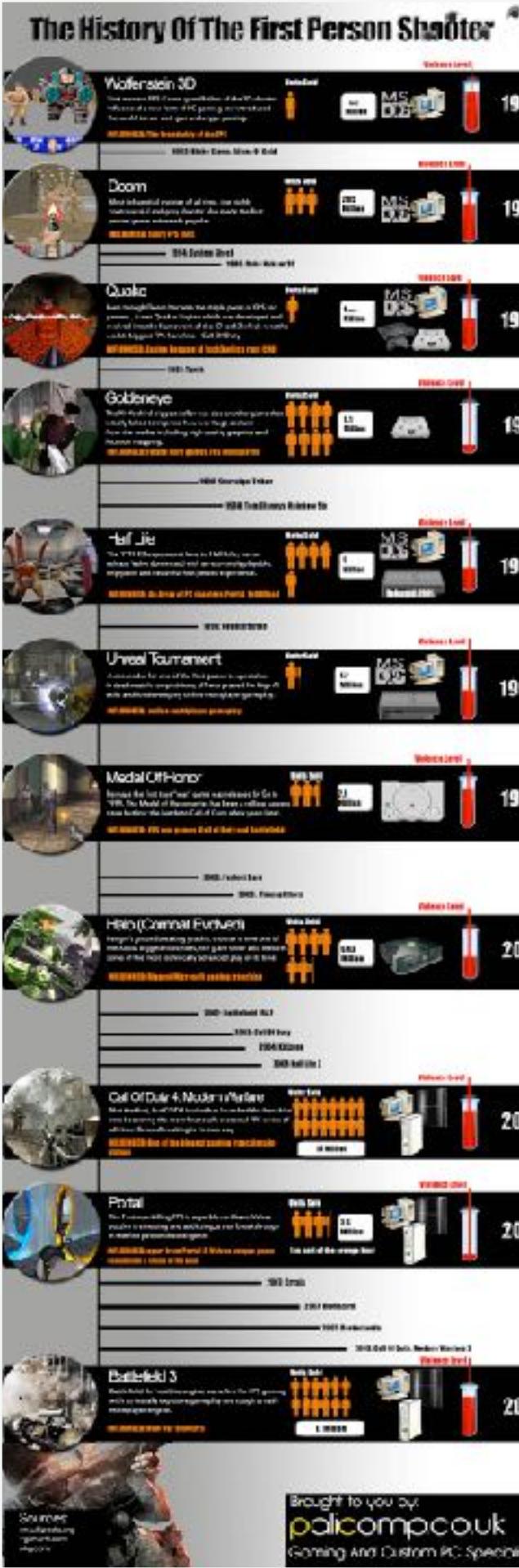
Diese Vorlesung gliedert sich anhand der ludischen Genres.



# Franchise

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





# Entstehung von Genres

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

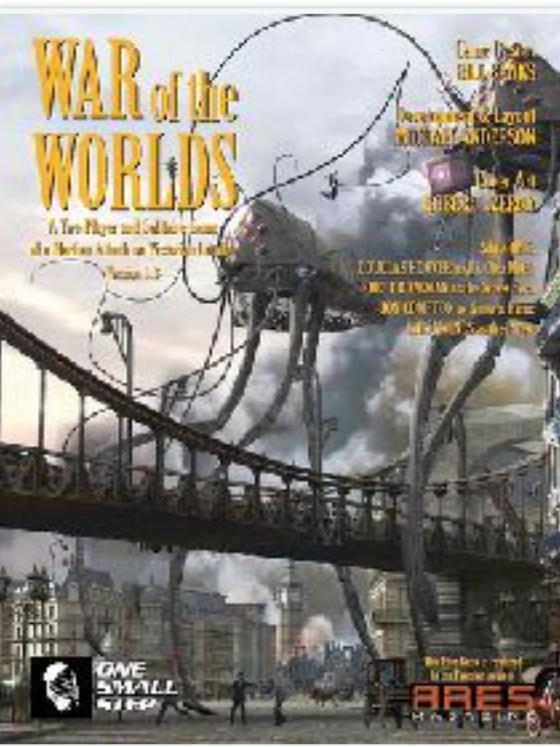
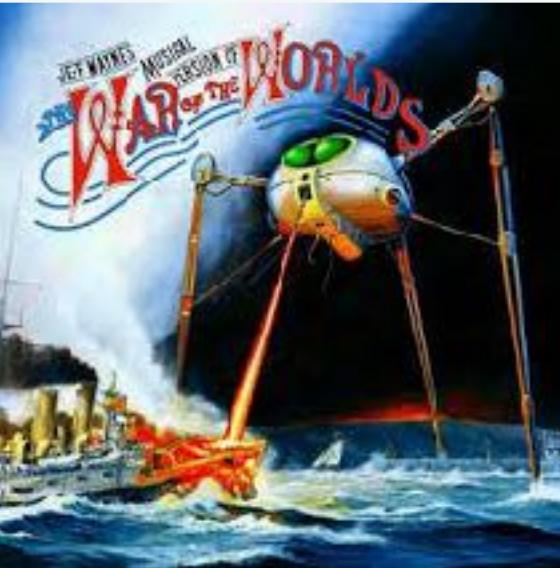
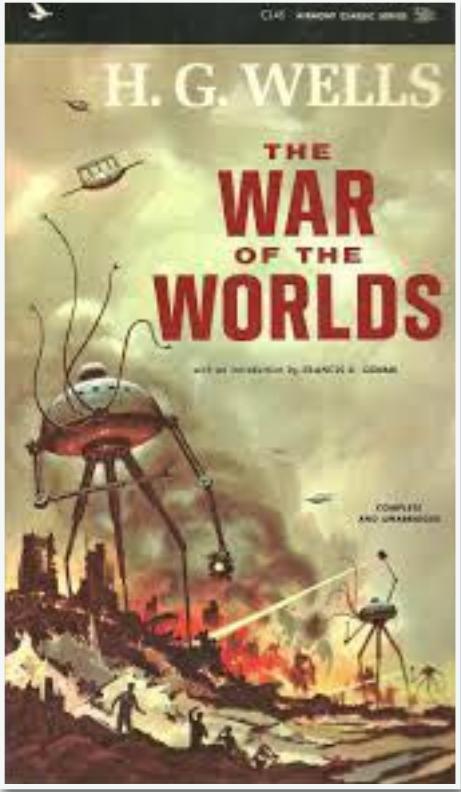
Entstehung, Stabilisierung, Erschöpfung, Neubildung

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 Genrepseudien.

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-Fiction 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 Genrekörper mit  
prototypischen Vertretern und Merkmalen  
der Inklusion/Exklusion.

Praktisch nutzbar in der Analyse.

# Paratexte: Zeitschriften

**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 gegenwärtig mit Spielen überboten, in denen irgendwelche Männer irgendwo herumlaufen, wo man mindestens 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.

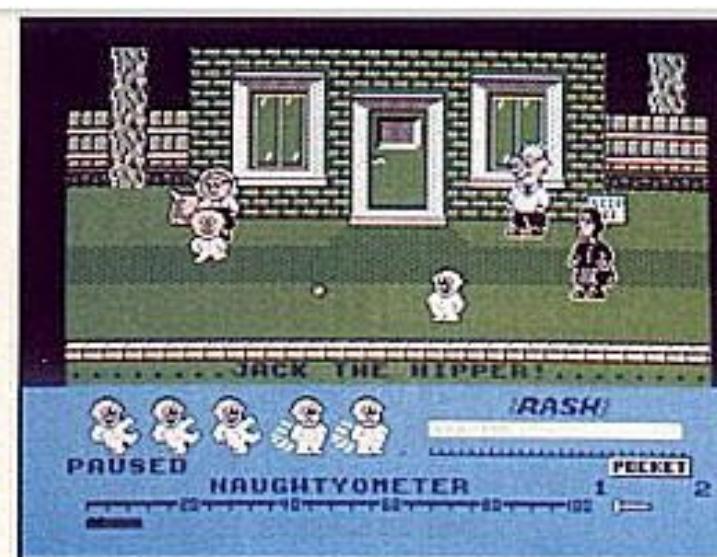
Jacks Erfolg wird durch einen »Naughtymeter« angezeigt, einer Art »Frechheits-Skala«. Das höchste aller Gefühle ist es natürlich, hier 100 Prozent zu erreichen. Um Prozent-Punkte zu sammeln, kann Jack beispielsweise mit dem Blasrohr Erbsen abfeuern, Teller zerbrechen oder die Katze erschrecken. Im

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 verziehen. Um Prozent-Punkte zu sammeln, kann Jack beispielsweise mit dem Blasrohr Erbsen abfeuern, Teller zerbrechen oder die Katze erschrecken. Im

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, dürfen 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)



**Spiele Test**

**They stole a Million**

GRAFIK	45 ★	
SOUND & MUSIK	59 ★	
HAPPY-WERTUNG	85 ★	

**Schneider CPC (C 64, Spectrum)**

Strategie-Spiel

29 mark (Kassette),  
39 – 49 Mark (Diskette)

Millionenkau für jedermann

V erbrechen 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 Ihren Überfall darf keine wertvolle Sekunde verschwendet werden. Im die Planung fertig, sieht man den Raub auf dem Bildschirm wie einen spannenden Krimiablauf. Sie können jetzt selber noch mit dem Joystick ins Geschehen eingreifen, denn als Boss der Bande dürfen Sie sich auch beim Super-Klau beteiligen. Die Aktionen und Soundeffekte sind durchaus ansprechend.

Zunächst plant man die Aktionen der angehörenden Gauner sekundengenau voraus. Ein Schließ-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 verschwendet werden. Im die Planung fertig, sieht man den Raub auf dem Bildschirm wie einen spannenden Krimiablauf. Sie können jetzt selber noch mit dem Joystick ins Geschehen eingreifen, denn als Boss der Bande dürfen Sie sich auch beim Super-Klau beteiligen. Die Aktionen und Soundeffekte sind durchaus ansprechend.

Zunächst plant man die Aktionen der angehörenden Gauner sekundengenau voraus. Ein Schließ-Spezialist muß Türen öffnen, ein Tresor-Experte den Safe knacken etc. Das Timing muß sehr genau sein, denn bei dem

Bis alle Gebäude einmal staubfrei sind, hat man alle Hände voll zu tun. Die Aktionen müssen nahtlos, perfekt geplant und ausgeführt werden, was aber großen Spaß macht. Die Bedienung ist kinderleicht und sowohl Arbeitung als auch Bildschirmtaste wurden hervorragend übersetzt. Daß Grafik und Sound eher durchschnittlich sind, stört nicht im geringsten. »They stole a Million« brilliert durch ein Spielprinzip, das keinen kult ist, der sich für Spiele begeistern kann, bei dem man ein bisschen dickenfaß muß. (hl)

Spieletest "Jack the Nipper", 1986

Spieletest "They stole a million", 03/1987

# Paratexte: Selbstzuschreibung



1998



Tactical Espionage Action  
vs.  
Stealth Action Adventure



2015

# Funktionen von Genres

Verständigung

Ordnung

Analyse



# Verständigungsfunktion

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

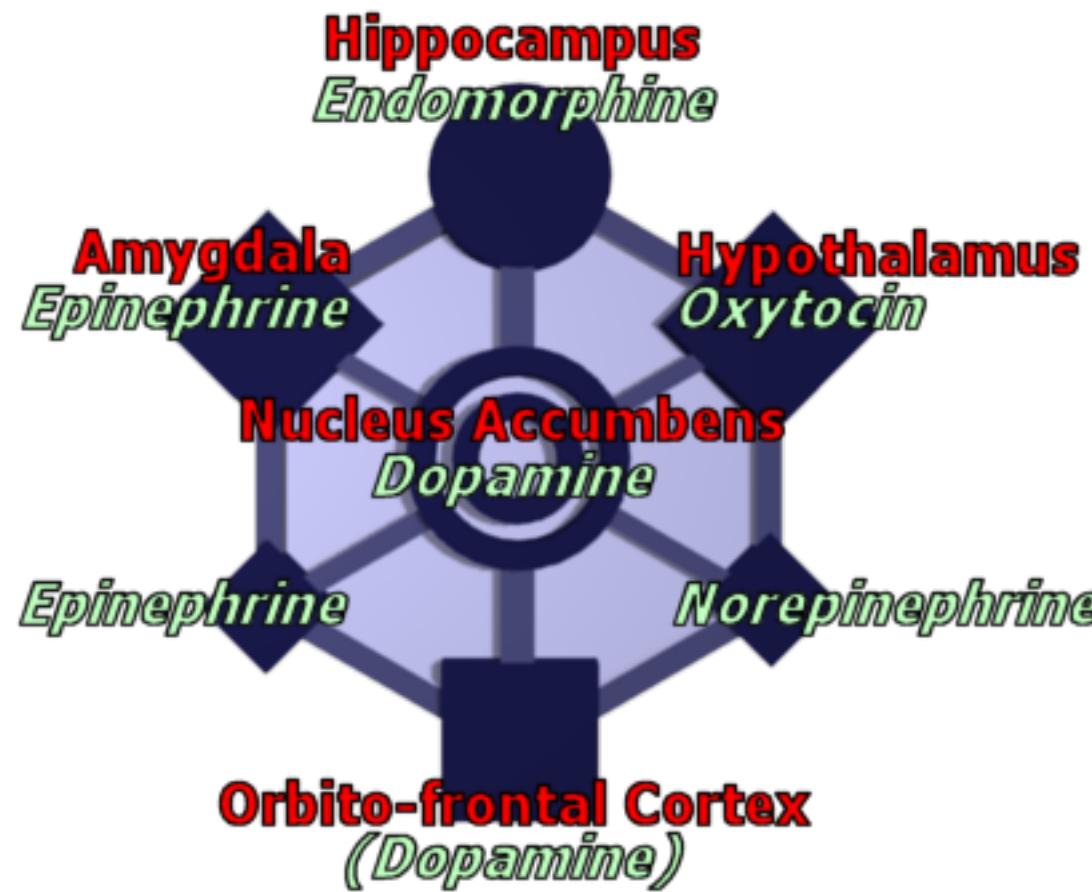
Standardisierung der Produktion (zunächst ist jedes Spiel bzw. Spielkonzept ein ‚Unikat‘)

Erleichtern der Kaufentscheidung

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



# Ordnungsfunktion



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 Genre-Korpus

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

# Ludische Genres

## Regeln, Ziele, Abläufe, Ressourcen

V · T · E	Video game genres	[hide]
Action	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)	
Action-adventure	<i>Grand Theft Auto</i> clone · Stealth game · Survival horror	
Adventure	Dating sim (Bishōjo · Eroge · Otome) · Graphic adventure ( <i>Escape the room</i> ) · 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	<i>Breakout</i> 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](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

# Narrative Genres

Thema, Schauplatz, Charaktere, Handlung

Abenteuer

Detektivgeschichten

Erotik

Gangster

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.

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

# Stile (Visuelle Genres)

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



Bastelarbeit



Cel-Shading



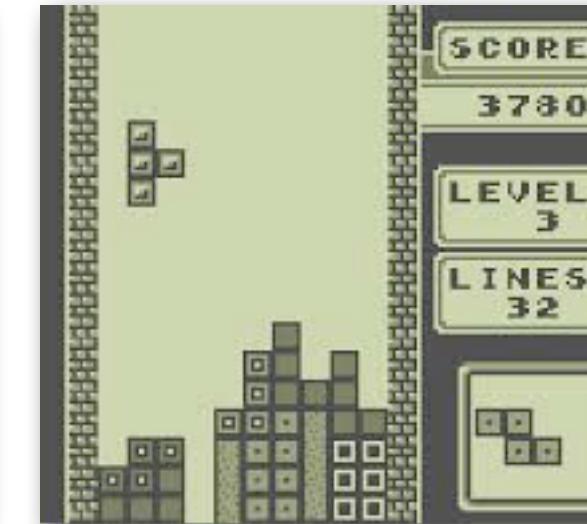
Illustration



Pixel (Retro)



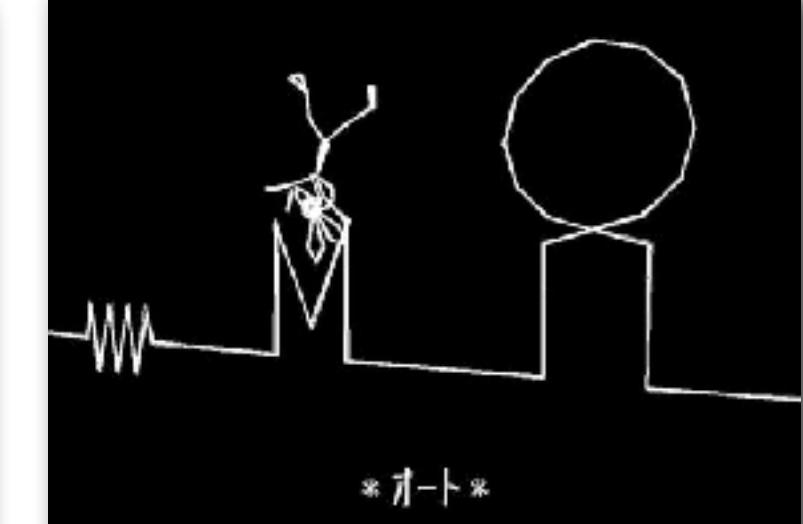
Lo-Poly



Abstract



Realismus



Wireframe

# Spielerverhalten (Performative Genres)

Spieler, Umgebung, Publikum, Handlungen, Emotion



Wettbewerb



Selbstausdruck



Zeitvertreib



Sensation



Soziales Erlebnis



Exploration



Phantasie



Demonstration

# Spielerbeziehungen

Mainstray (WoW)

Time Waster (Candy Crush)

Fave (Half Life 2)

< Traveler (Stardew Valley)

Socialite Online (Fortnite)

< Socialite Local (Rock Band)

Newsmaker (Sea of Thieves)

Spectator Sport (LoL)

Ego Boost (Minecraft)

Podcaster (Cookie Clicker)

< Bad Habit (Online Poker)

Guilty Pleasure (Goat Simulator)

Palate Cleanser (Monument Valley)

Second Job (EVE Online)

Mountaintop (Soulsborne)

Maybe-Someday (Pile of Shame)

Sunk Cost (Destiny)



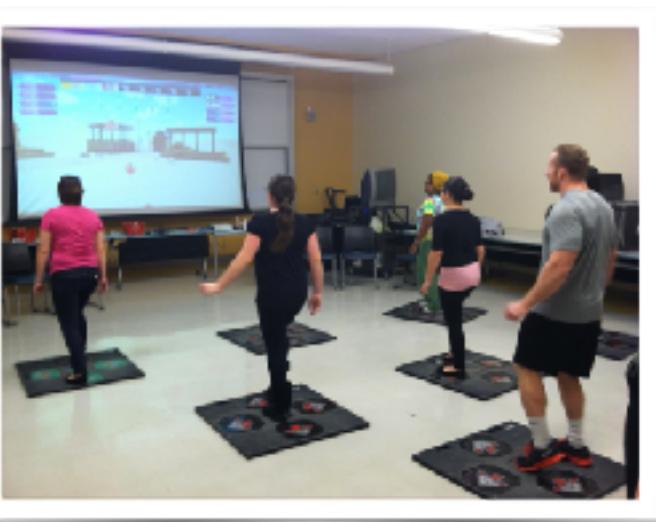


# Computerspielgenres

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](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/Article_guidelines)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:WikiProject\\_Video\\_games/Templates](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:WikiProject_Video_games/Templates)

<b>Star Fox/Starwing</b>	
	North American SNES box art
<b>Developer(s)</b> Nintendo EAD (Programming assistance by Argonaut Software)	
<b>Publisher(s)</b>	Nintendo
<b>Director(s)</b>	Katsuya Eguchi
<b>Producer(s)</b>	Shigeru Miyamoto
<b>Composer(s)</b>	Hajime Hirasawa
<b>Series</b>	<i>Star Fox</i>
<b>Platform(s)</b>	Super Famicom/SNES
<b>Release date(s)</b>	JP February 21, 1993 NA March 26, 1993 EU June 3, 1993
<b>Genre(s)</b>	Rail shooter
<b>Mode(s)</b>	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/>

— Pause —

# Gliederung der Vorlesung

## Ludische Genres

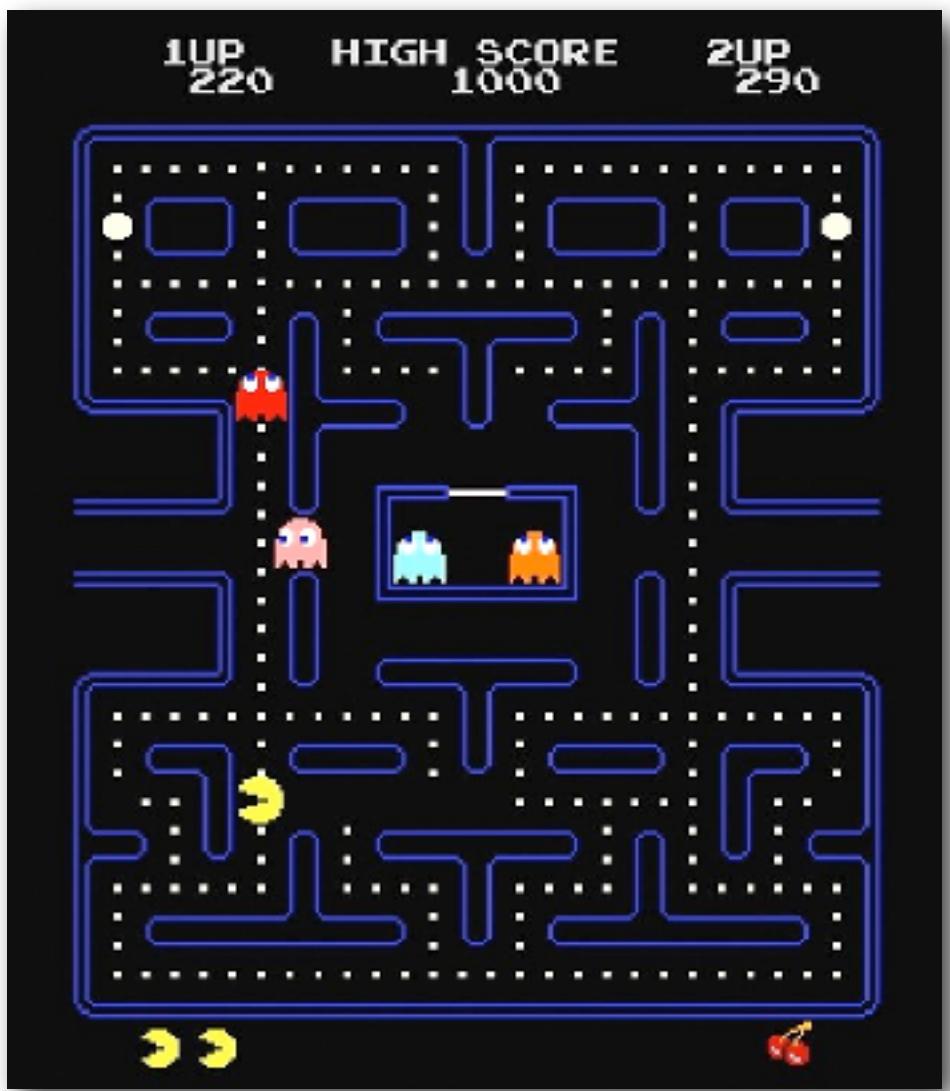
### Regeln, Ziele, Abläufe, Ressourcen

V · T · E	Video game genres	[hide]
Action	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)	
Action-adventure	<i>Grand Theft Auto</i> 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	<i>Breakout</i> 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)	

# Actionspiele

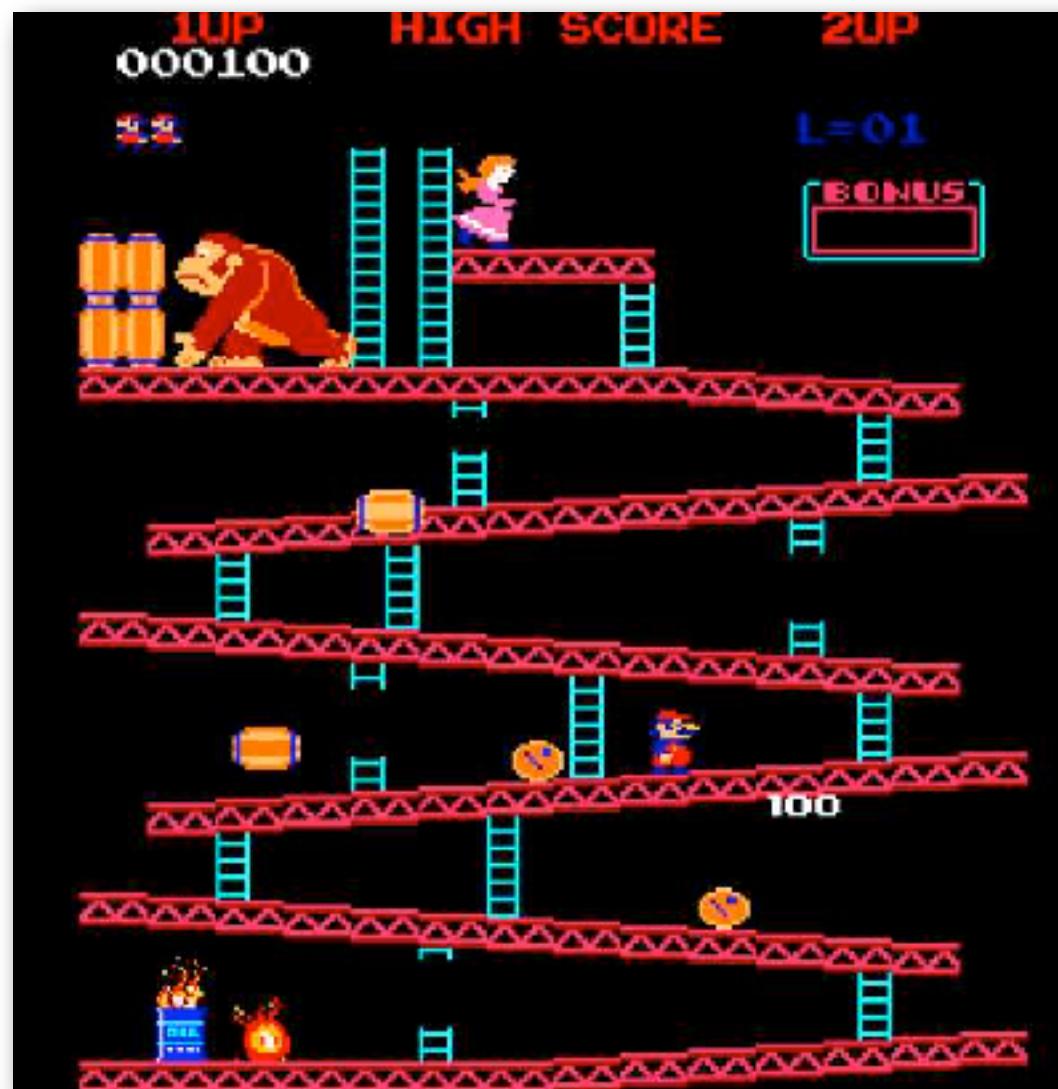
- ▶ Beherrschung des Raumes
- ▶ Schnelle Abfolge einfacher Entscheidungen
- ▶ Beobachtung und Ausnutzung von Mustern
- ▶ Genaues Timing und kinästhetisches Erlernen der Spielsteuerung

# Labyrinth (Maze)



Namco: Pac Man, 1980

# Jump'n'Run (Platformer)



Nintendo: Donkey Kong, 1981



Super Mario Galaxy 2, 2010

# Flipper / Pinball



Pinball FX 2, 2010

# 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

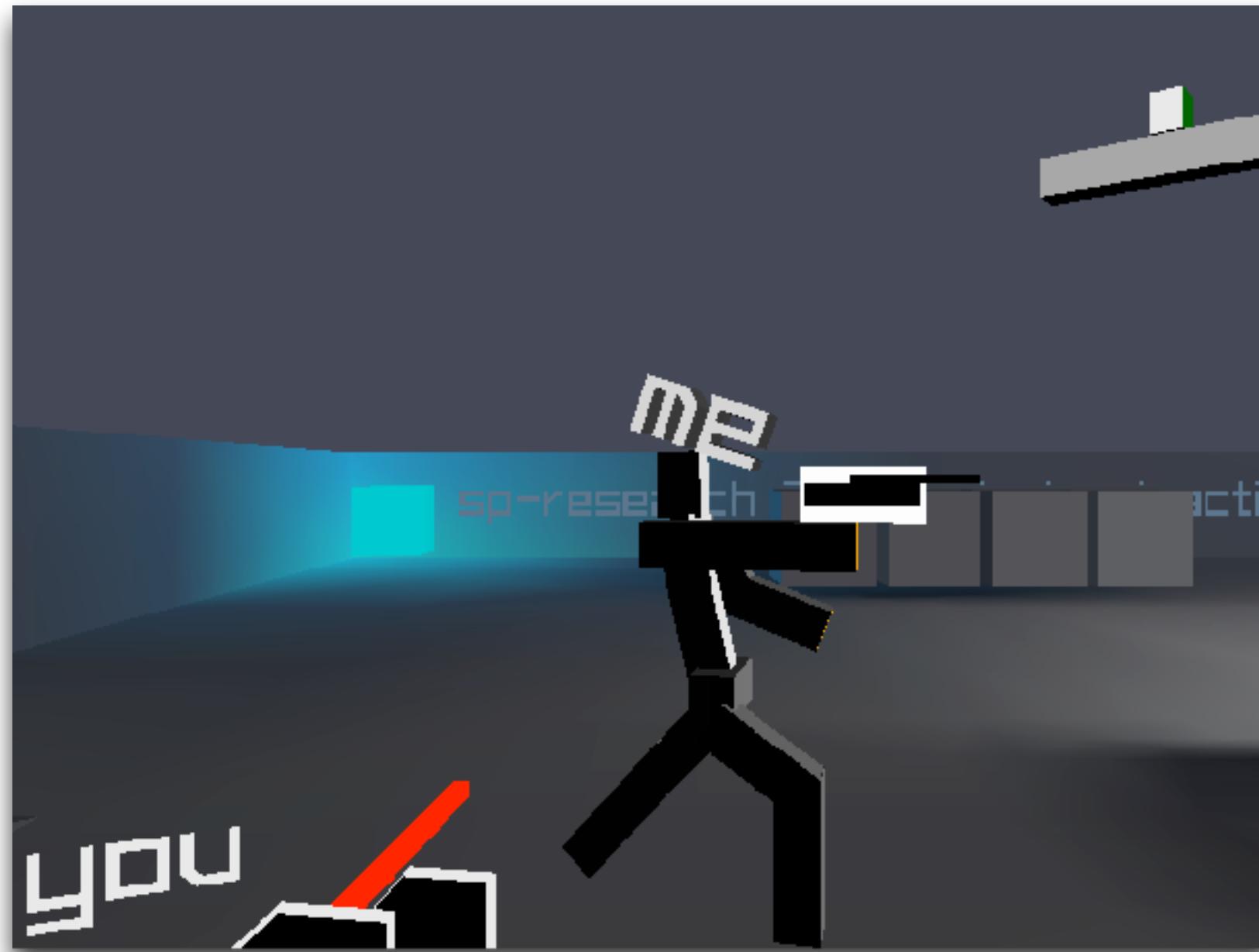


Buck Rogers: Planet of Zoom (1982)



Gears of War (2006)

# Variation: Second-Person Shooter

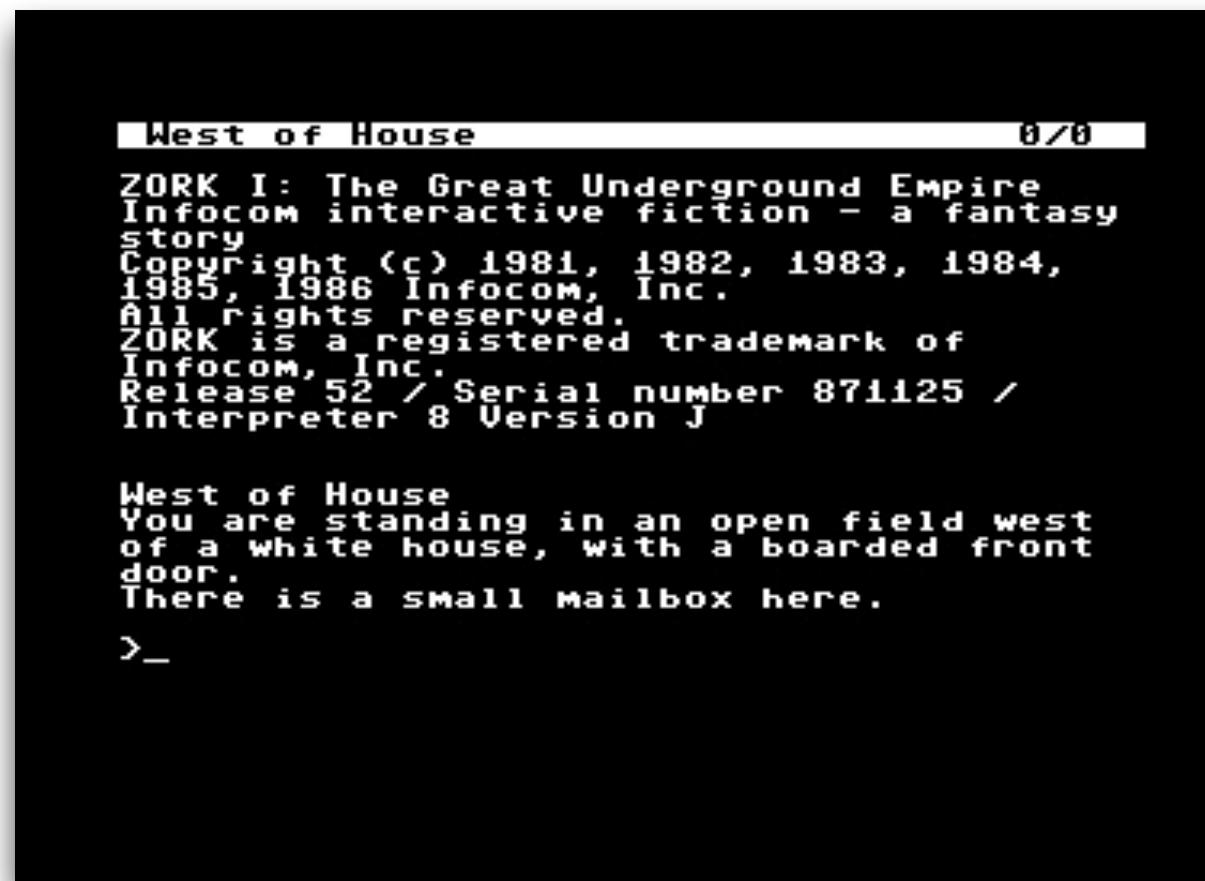


Genres als produktive ästhetische Konzepte: Second Person Shooter, 2005

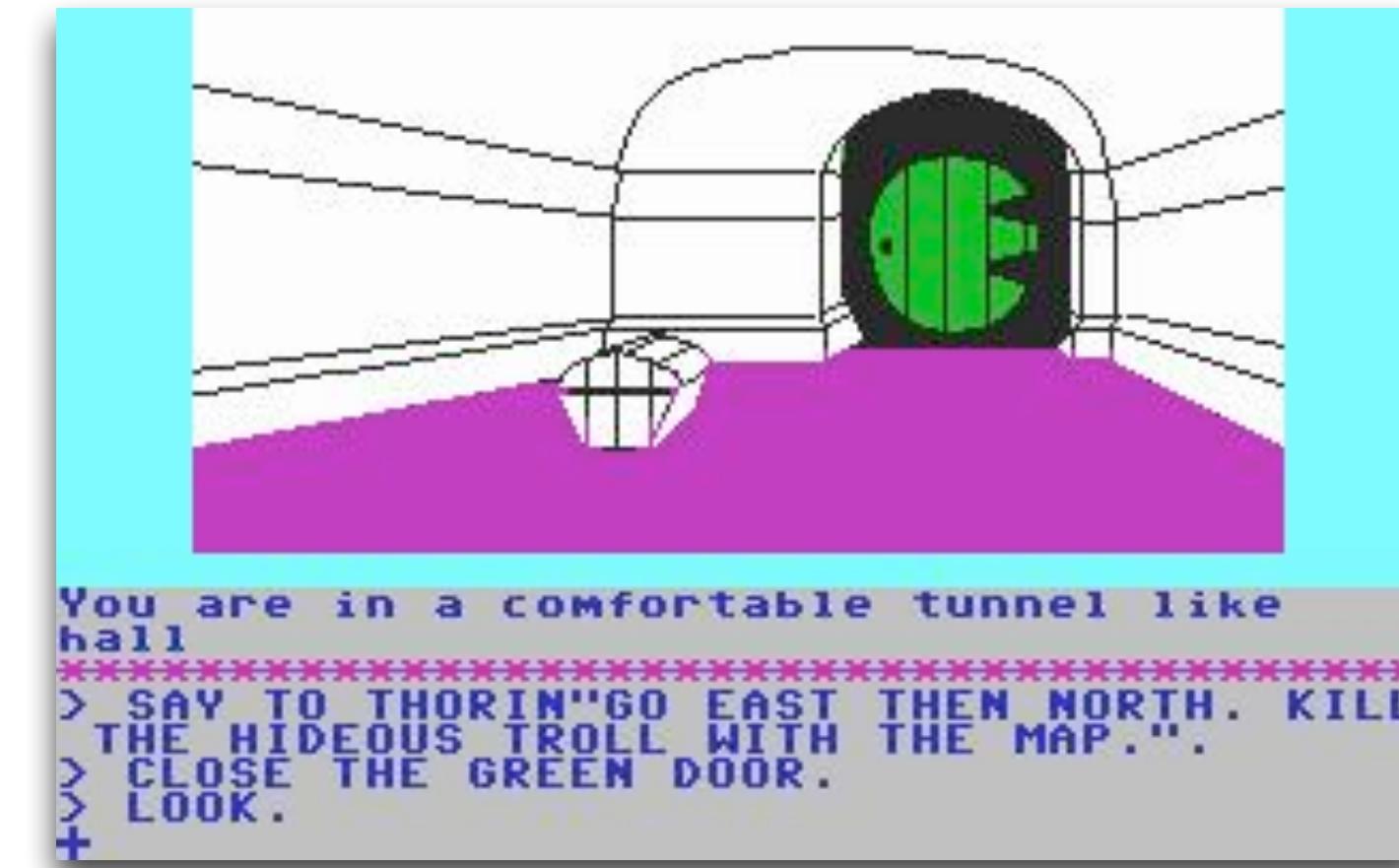
# Adventures

- ▶ 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

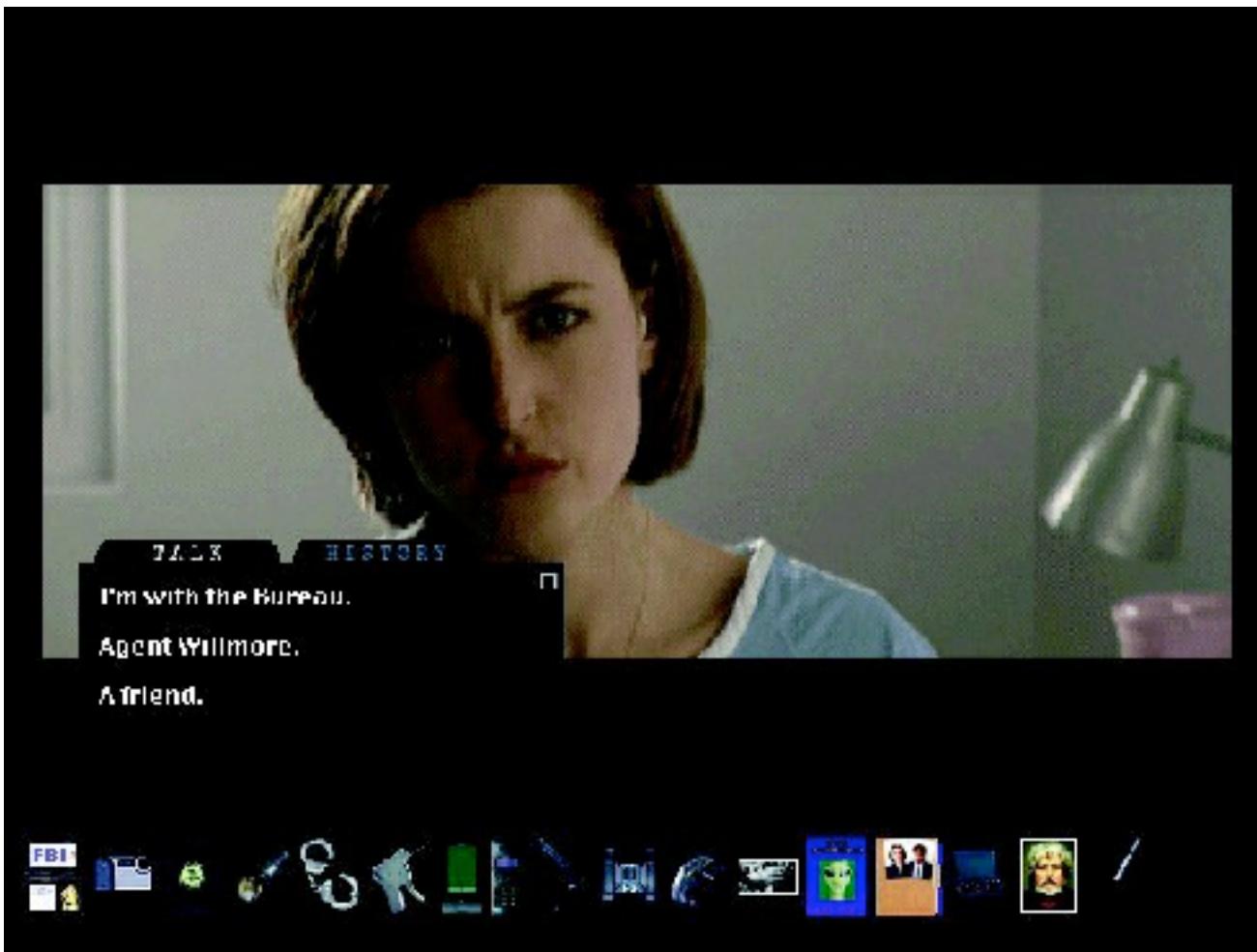


Hotel Dusk: Room 215 (2007)

A screenshot from the visual novel Analogue: A Hate Story. The interface includes a vertical navigation bar on the left with icons for home, back, forward, and search. The main content area shows a letter titled "Insufferable child" from "Yeong-seok's wife" dated "7/24 year 319". The letter reads: "Dearest mother, Do you recall how in my last letter I mentioned the Pale Bride being brought into the household? I take back any kind words I might have said about her; that awful child is nothing but the most insufferable person I have ever met! I just thought I would have a little more time of peace. With Yeong-seok's adopted mother visiting her own family, I have been given full responsibility over that miserable child. What happened to my promised domestic bliss? She is in trouble so often, one would think she were a boy." At the bottom are buttons for "Page 1/3", "Next page", and three small icons for message, settings, and power.

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

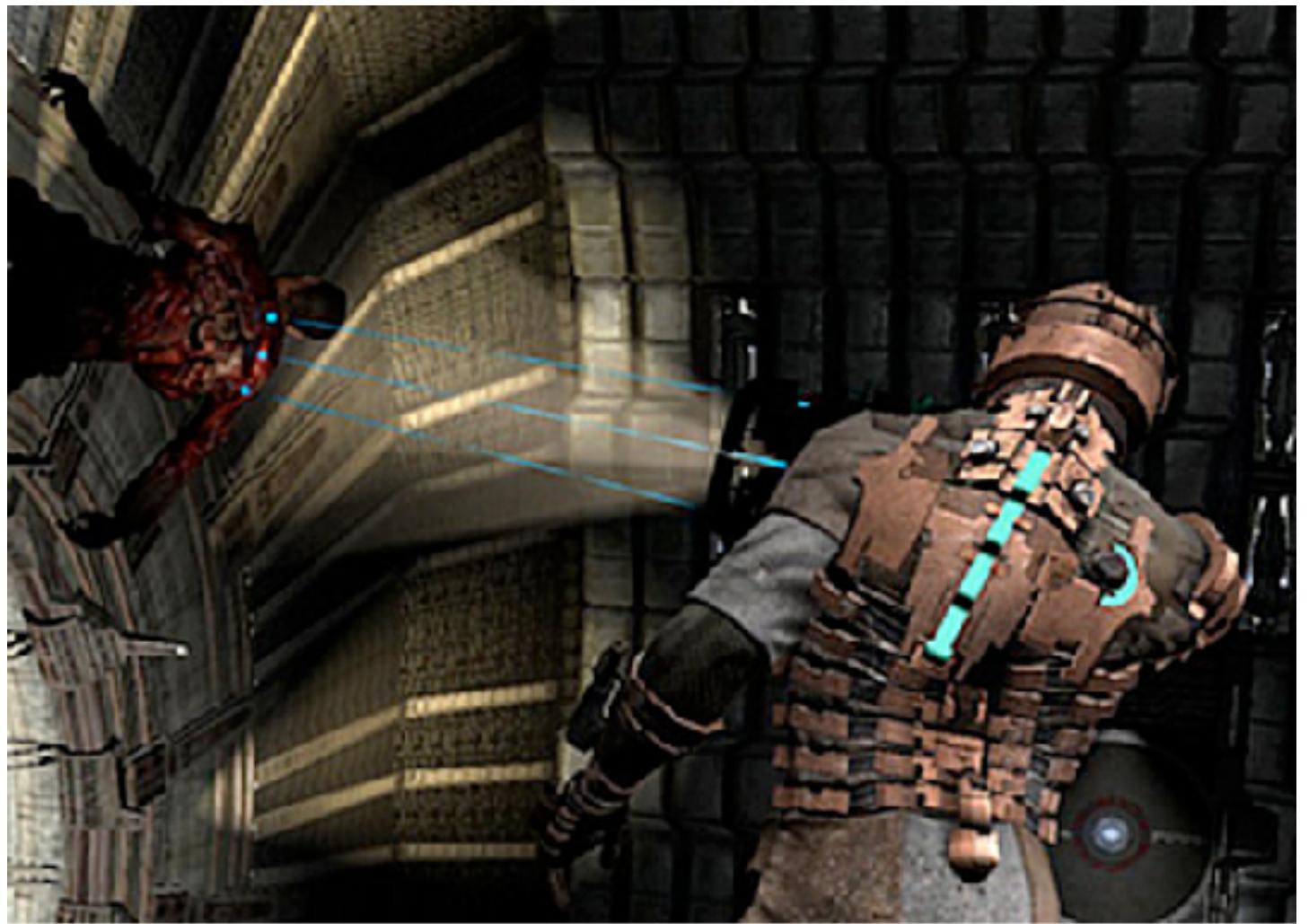


Assassin's Creed, 2007

# 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

Torchlight 2009

# Open World RPG



The Elder Scrolls: Skyrim (2011)

# MMORPGs



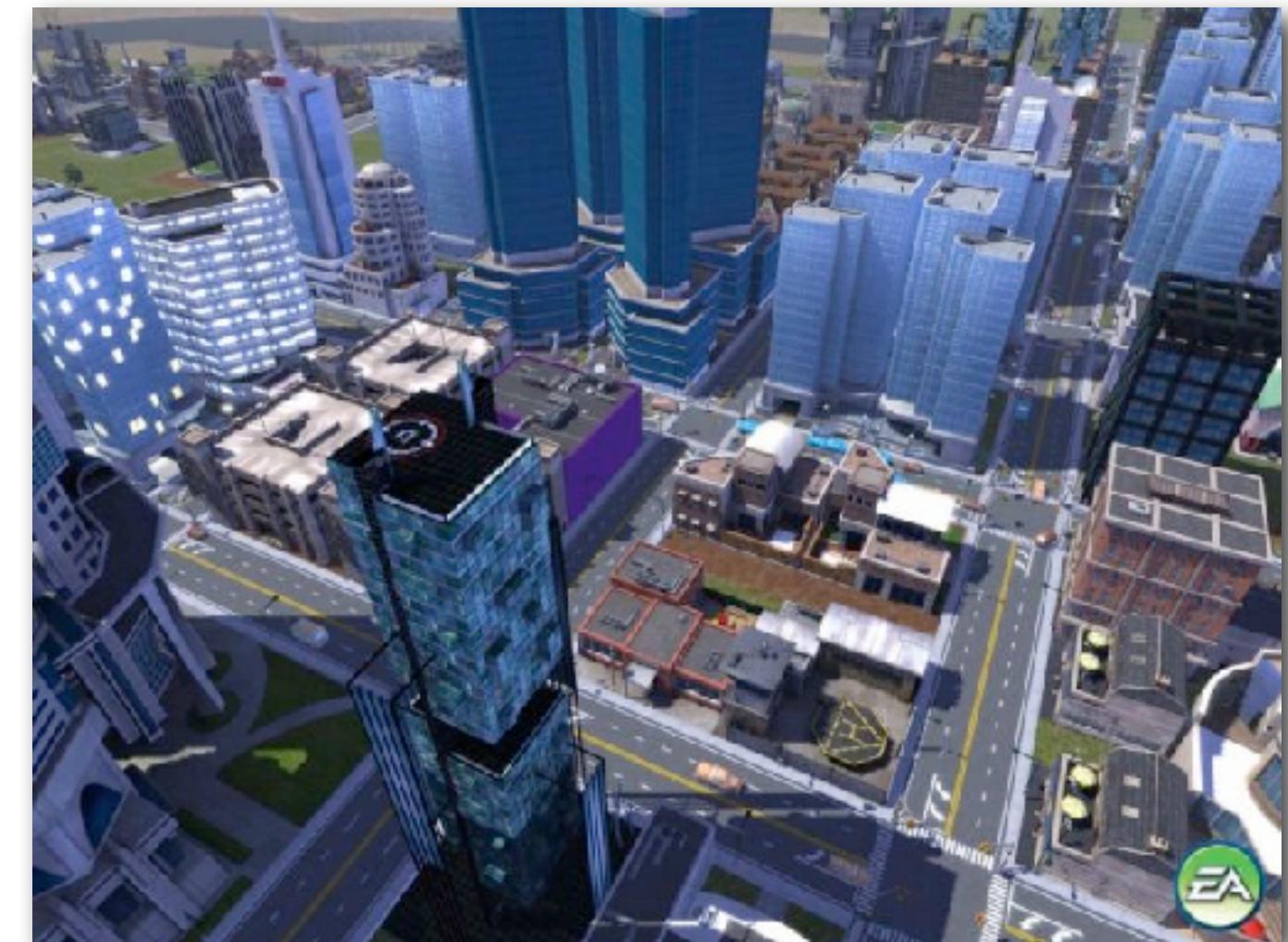
# Simulationen

- ▶ 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

06:46



# Berufssimulator



Landwirtschaftssimulator 2013

# Soziale Simulation

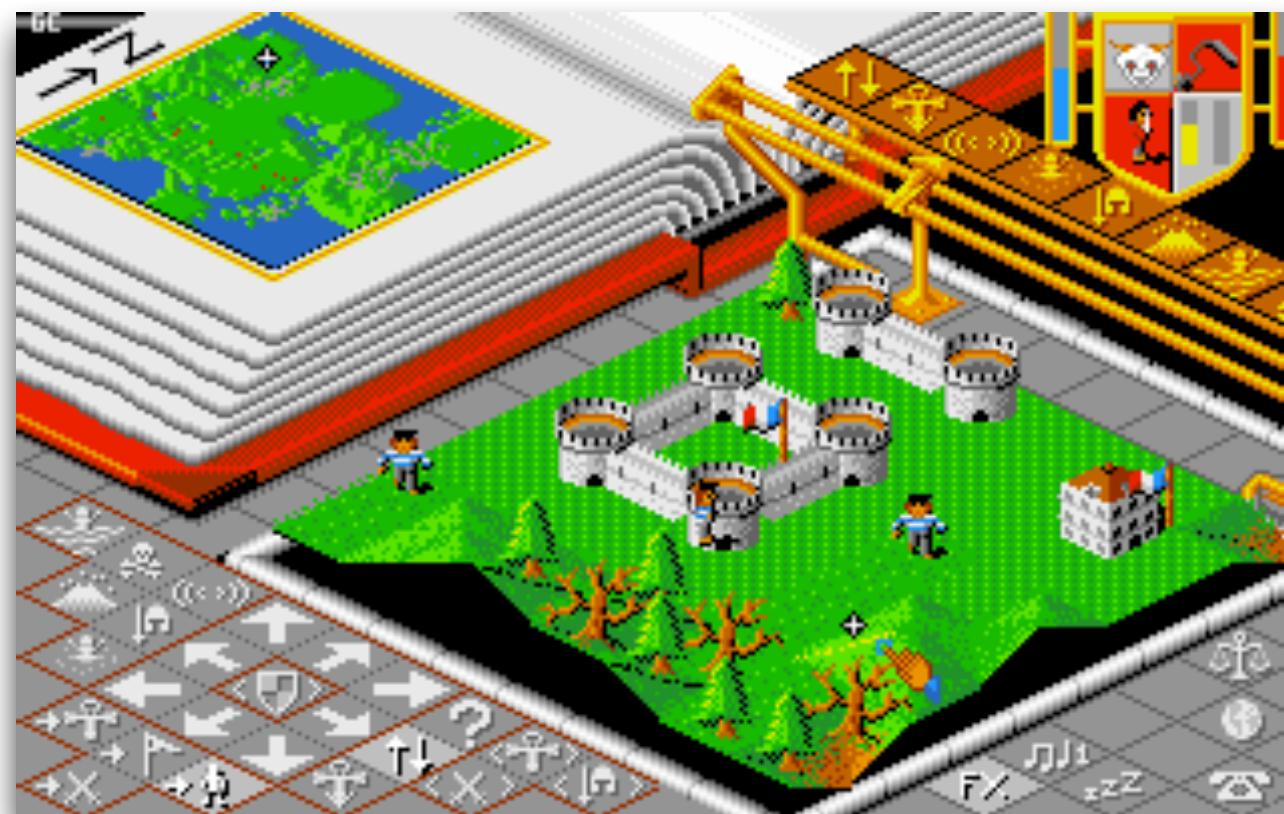


Little Computer People, 1986



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

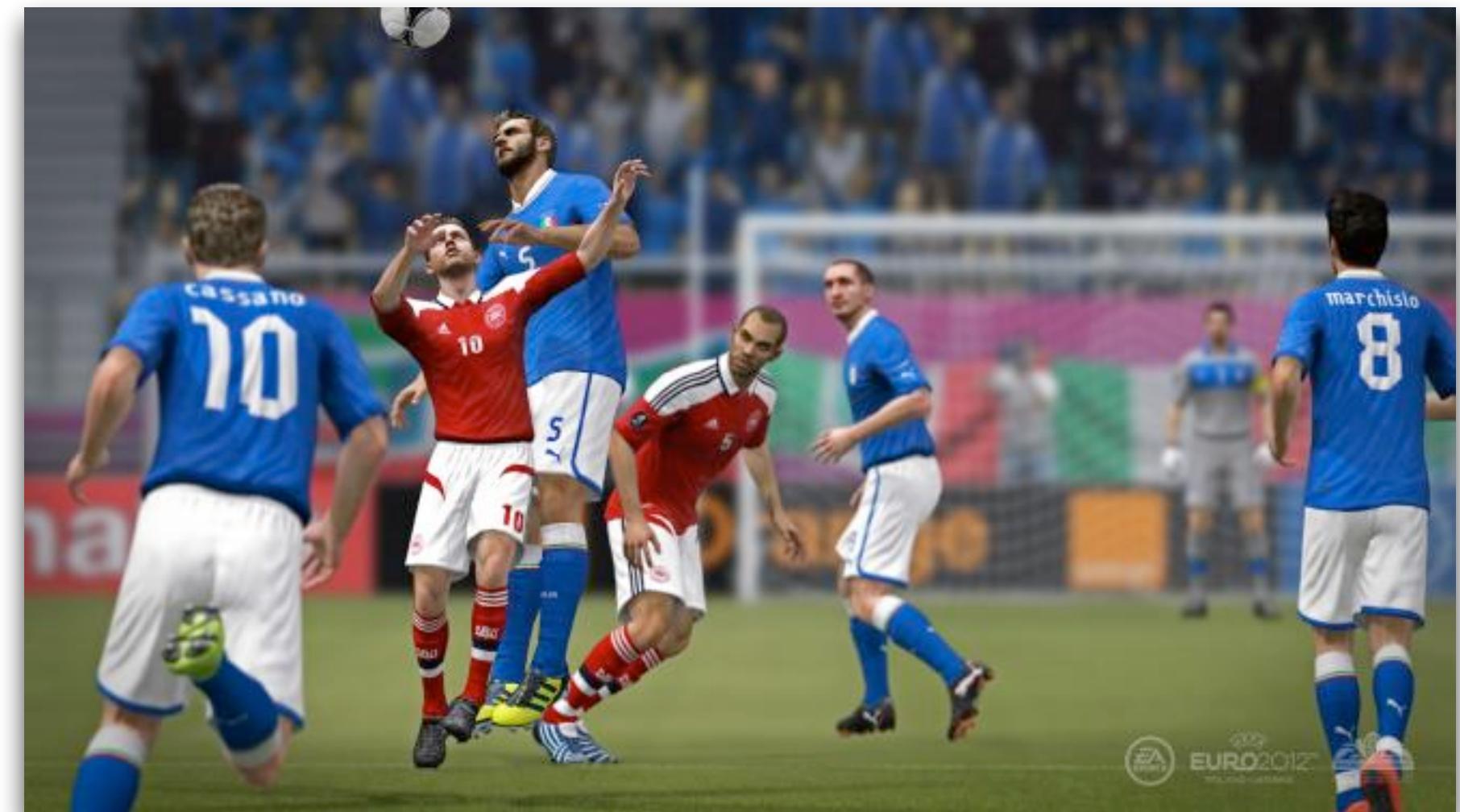
# Sportspiele

- ▶ 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)



# Gesellschaftsspiele



Bomberman Land Wii (2007)



Mario Party 8 (2007)

# Musikspiele



Parappa the Rapper (1996-98)

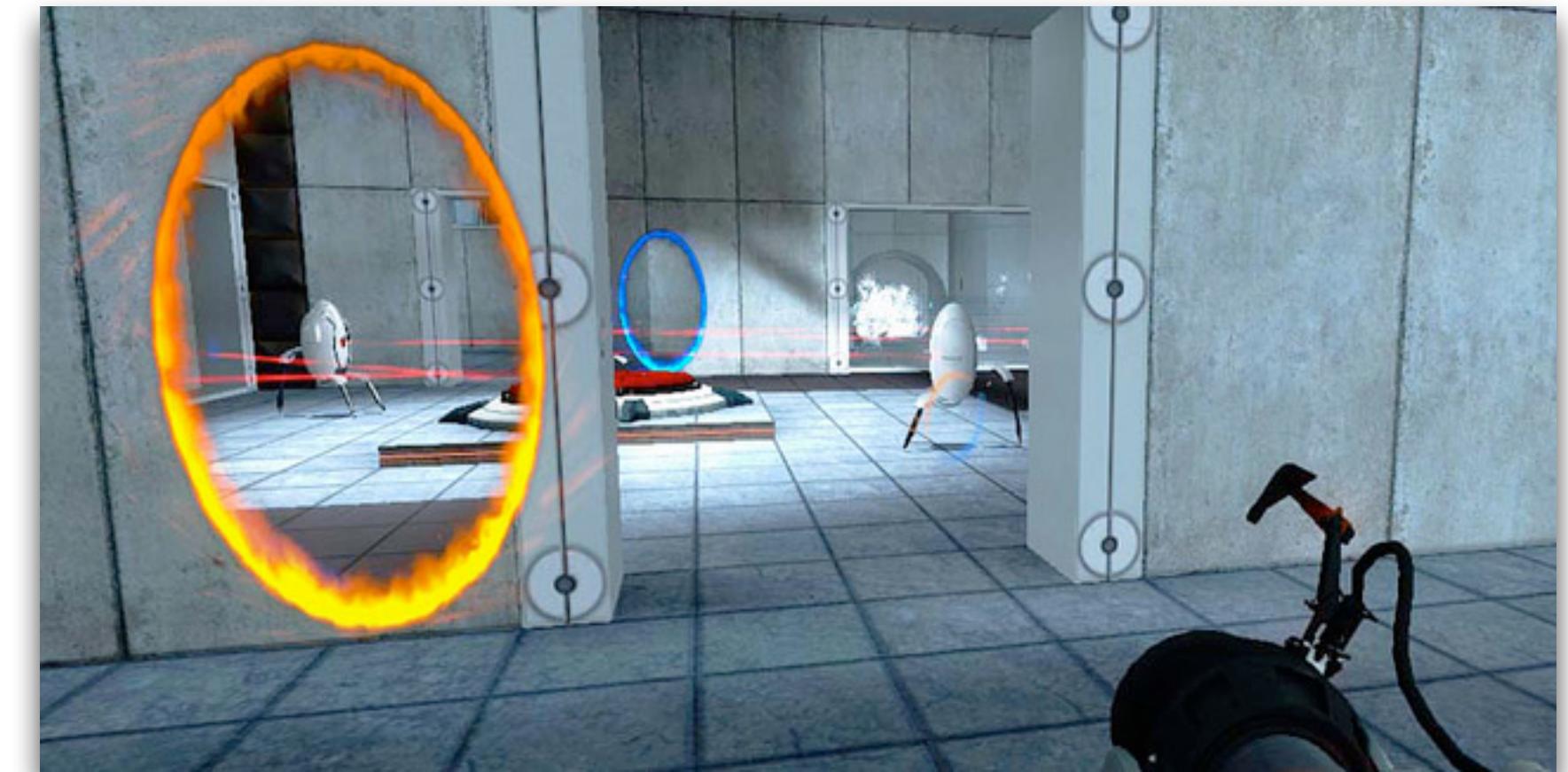


Amplitude, 2003

# Puzzle



Tetris, 1984

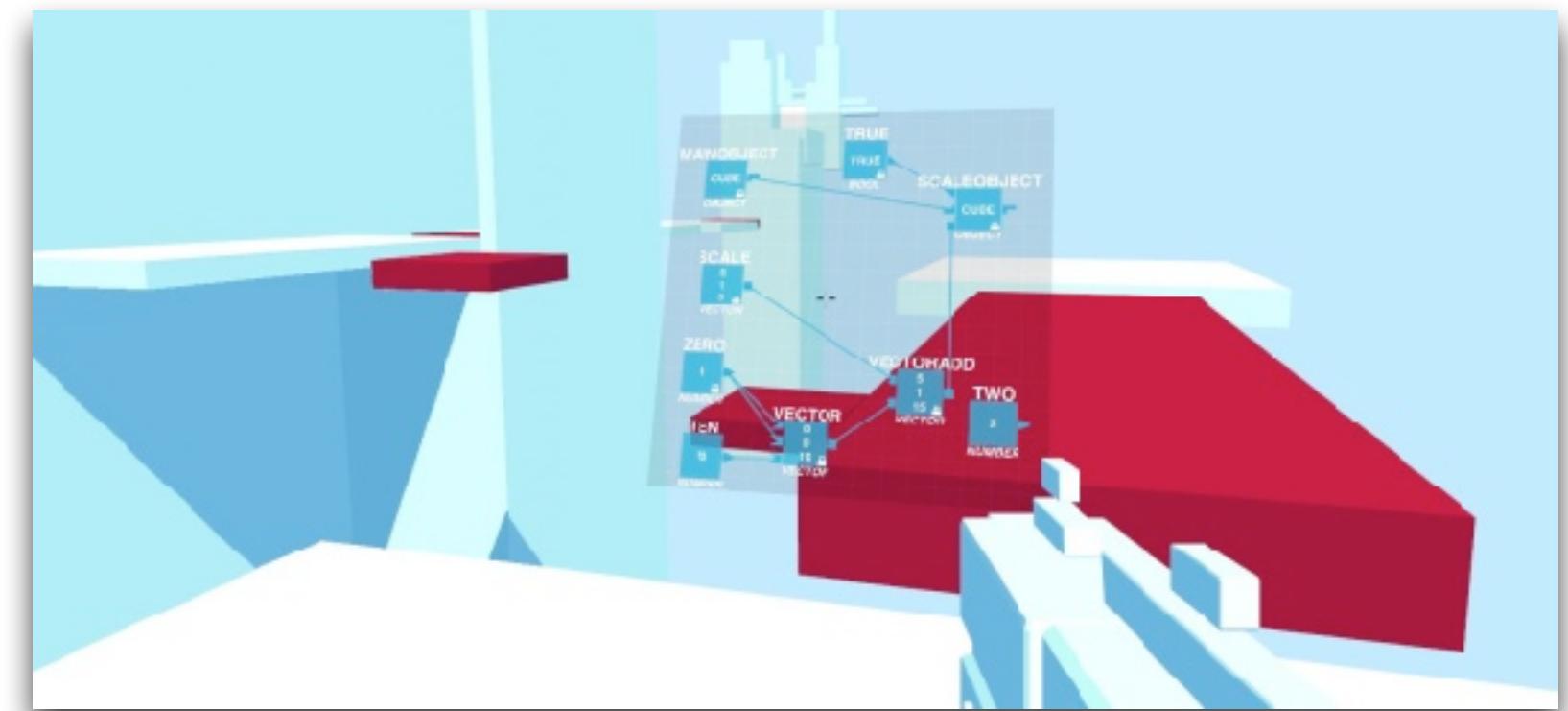


Portal 2, 2011

# Programmierspiele



Robocode (seit 2005)



Glitch Space (2016)

# Sandbox-Spiele



Garry's Mod (2004)



Kerbal Space Program (2015)



Rez, 2001

# Kunstspiele



Passage, 2007

# Genre-Hybridisierung



ActionRPGAdventureShooter  
Deus Ex, 2000



MusicFighting  
DefJam: Icon (2007)