

Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien II

Computerspielgenres

Prof. Dr. Jochen Koubek



Funktionen von Genres - Genretheorie

- ▶ Abgrenzung etwa zur Autoren(film)-Theorie
- ▶ Frage der Definitionsmacht (wer definiert Genres/Gattungen)
- ▶ Abhängig von technischer Standardisierung
(zunächst jedes Spiel bzw. Spielkonzept ein 'Unikat')
- ▶ Genrekontext prägt die Interpretation eines Medieninhalts

Genres

Narrative Genres: definiert durch Motive und Themen.

Franchise: definiert durch Charaktere, z.B. Batman, Mario, Zelda.

Ludische Genres: definiert durch Regeln/Mechanismen.

Interaktive Genres: definiert durch Controller.

Alle Kombinationen sind möglich, viele sind realisiert.

In der Vorlesung geht es heute nur um ludischen Spielgenres.

Narrative/ Interaktive	Science Fiction	Horror	Noir	...
Jump'n'Run				
Adventure				
Shooter				
...				

Systematik

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)

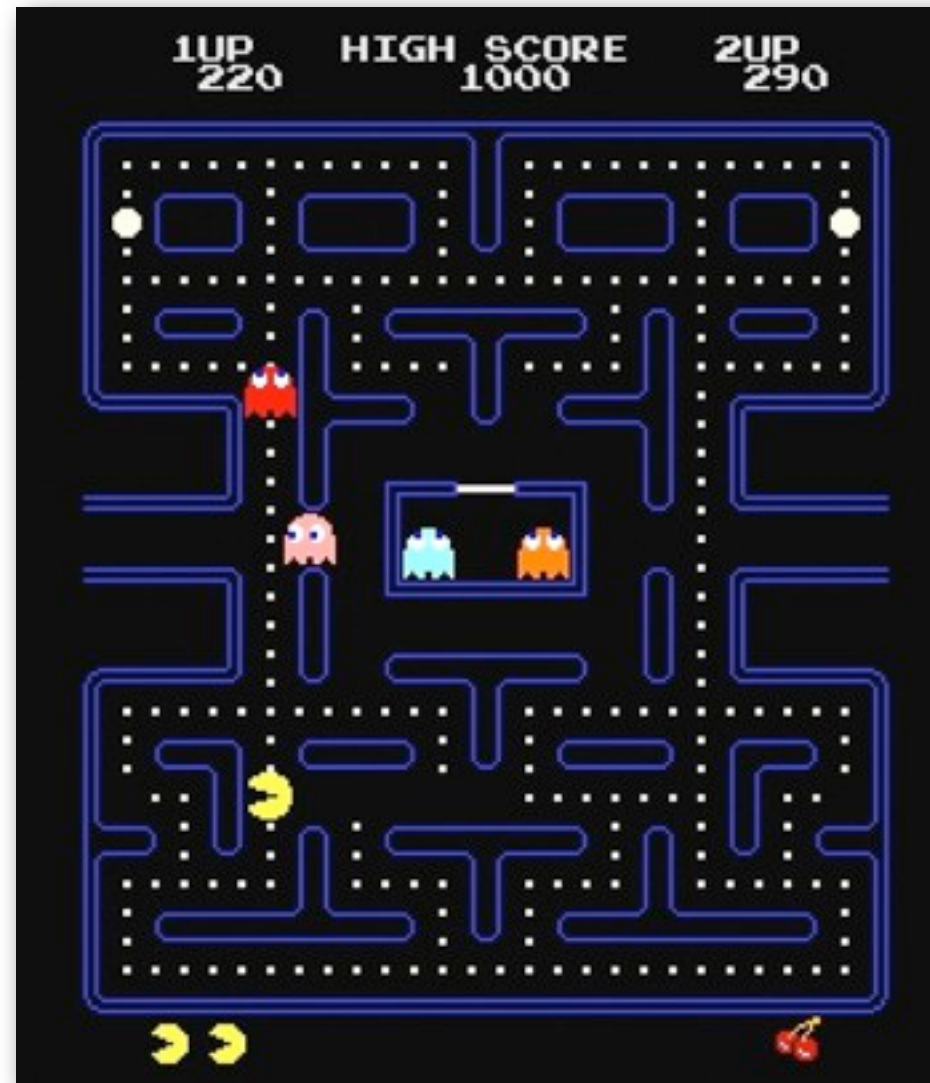
http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_genres

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

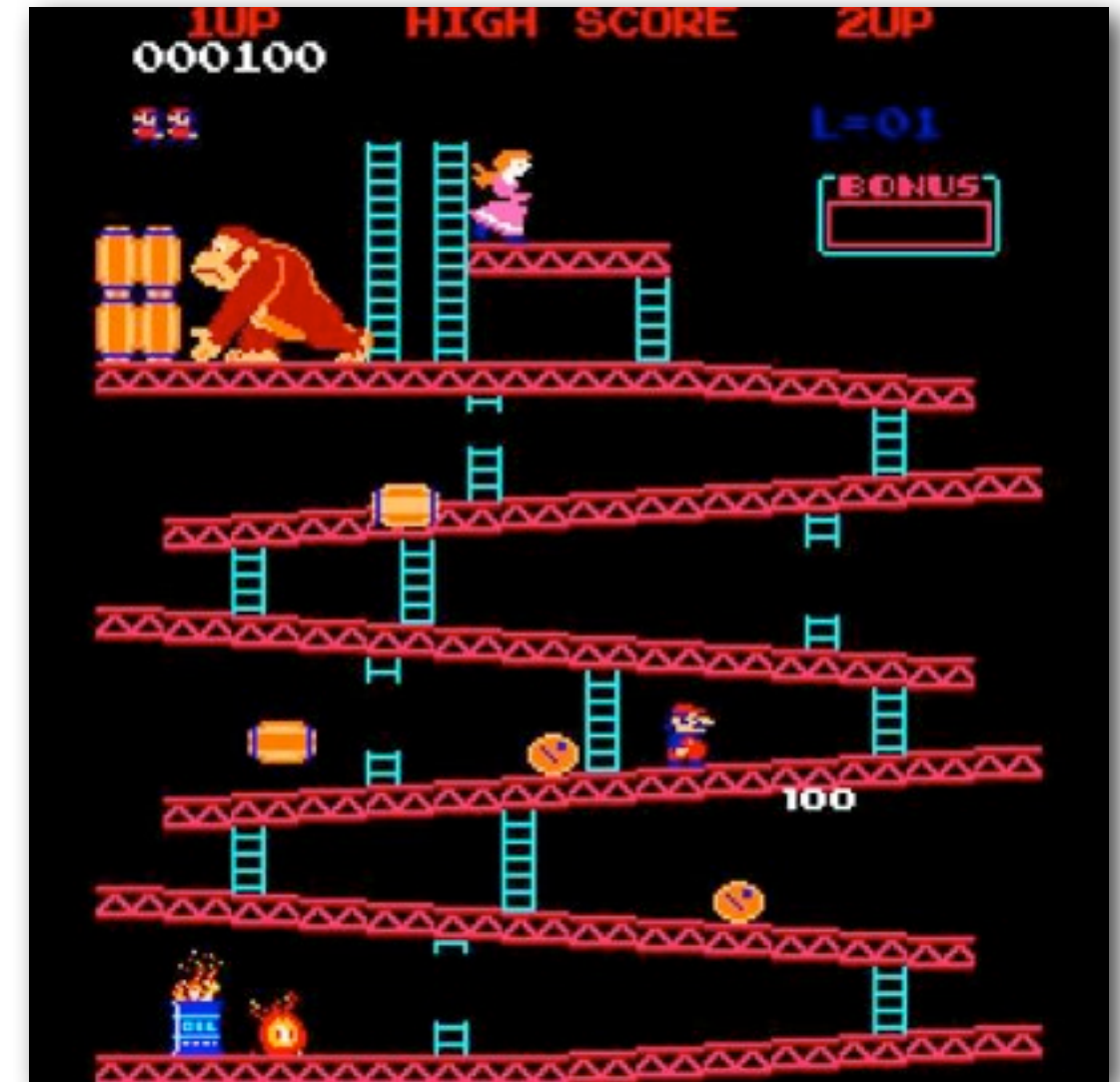
Actionspiele



Taito: Space Invaders, 1978



Namco: Pac Man, 1980



Nintendo: Donkey Kong, 1981

Actionspiele - Elemente

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

Geschicklichkeitsspiele



Super Mario Galaxy 2, 2010



Kororinpa, 2007

Kampfspiel



Capcom: Street Fighter, 1987

First-Person Shooter



Wolfenstein 3D, 1992



Brink, 2011

Variation: Second-Person Shooter



Genres als produktive ästhetische Konzepte: Second Person Shooter, 2005

Adventures

```
West of House 0/0
ZORK I: The Great Underground Empire
Infocom interactive fiction - a fantasy
story
Copyright (c) 1981, 1982, 1983, 1984,
1985, 1986 Infocom, Inc.
All rights reserved.
ZORK is a registered trademark of
Infocom, Inc.
Release 52 / Serial number 871125 /
Interpreter 8 Version J

West of House
You are standing in an open field west
of a white house, with a boarded front
door.
There is a small mailbox here.

>_
```

Zork I, 1979



King's Quest 1984

Adventures - Elemente

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

Grafik-Adventures



Myst, 1993



The Book of Unwritten Tales, 2009

Action Adventures



Tomb Raider, 1996



Zelda: Ocarina of Time, 1998

Open World Action Adventure (GTA Clone)



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



Ultima I, 1980 (1986)



Fable III, 2010

Rollenspiele - Elemente

- ▶ 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)

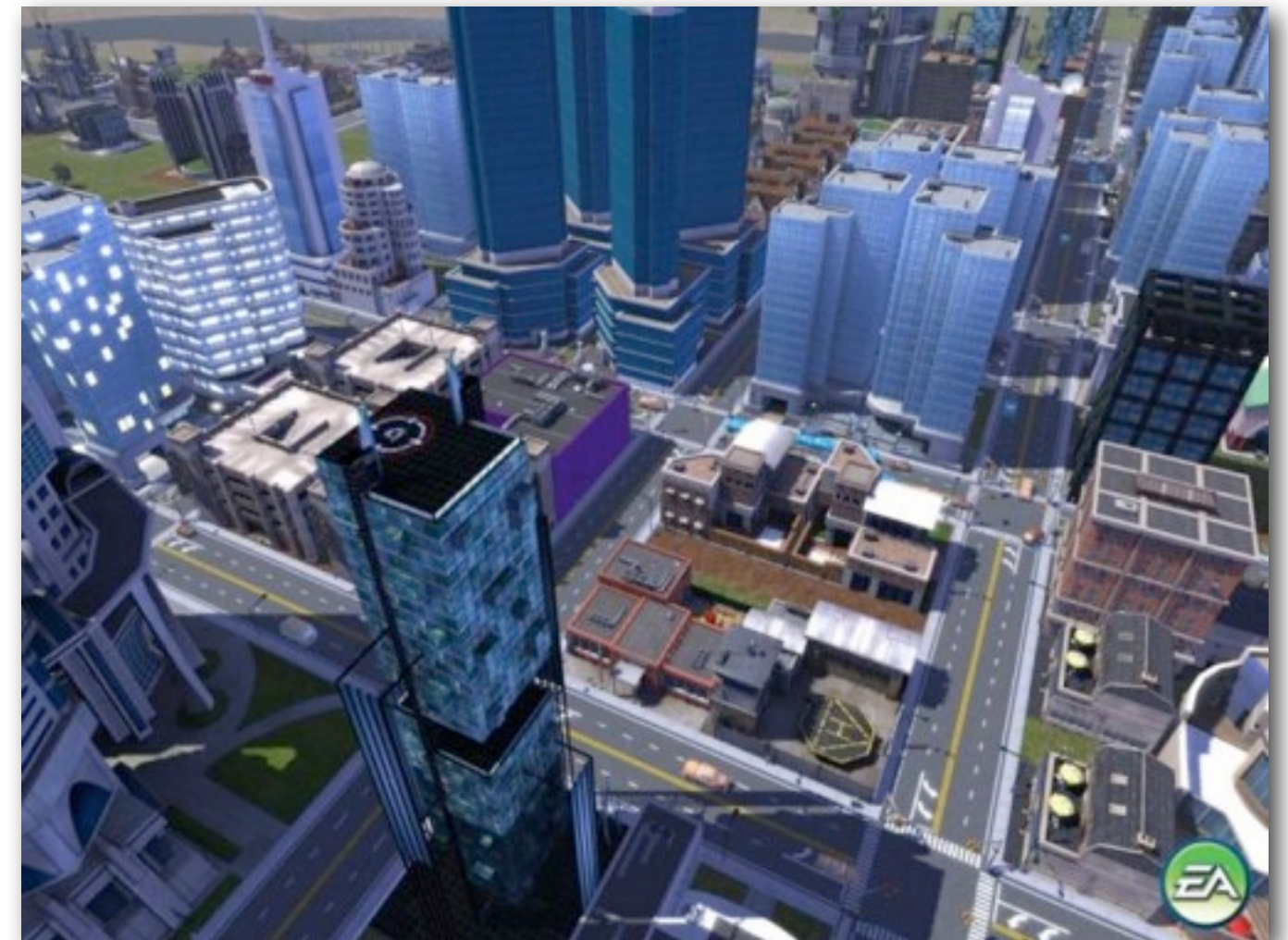
MMORPGs



Simulationen: Aufbau und Verwaltung



Sim City, 1989



Sim City Societies, 2007

Simulationsspiele - Elemente

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

Simulationen - Artificial Life



Little Computer People, 1986



The Sims 3, 2009

Fahrzeugsimulationen



Gran Turismo, 1997

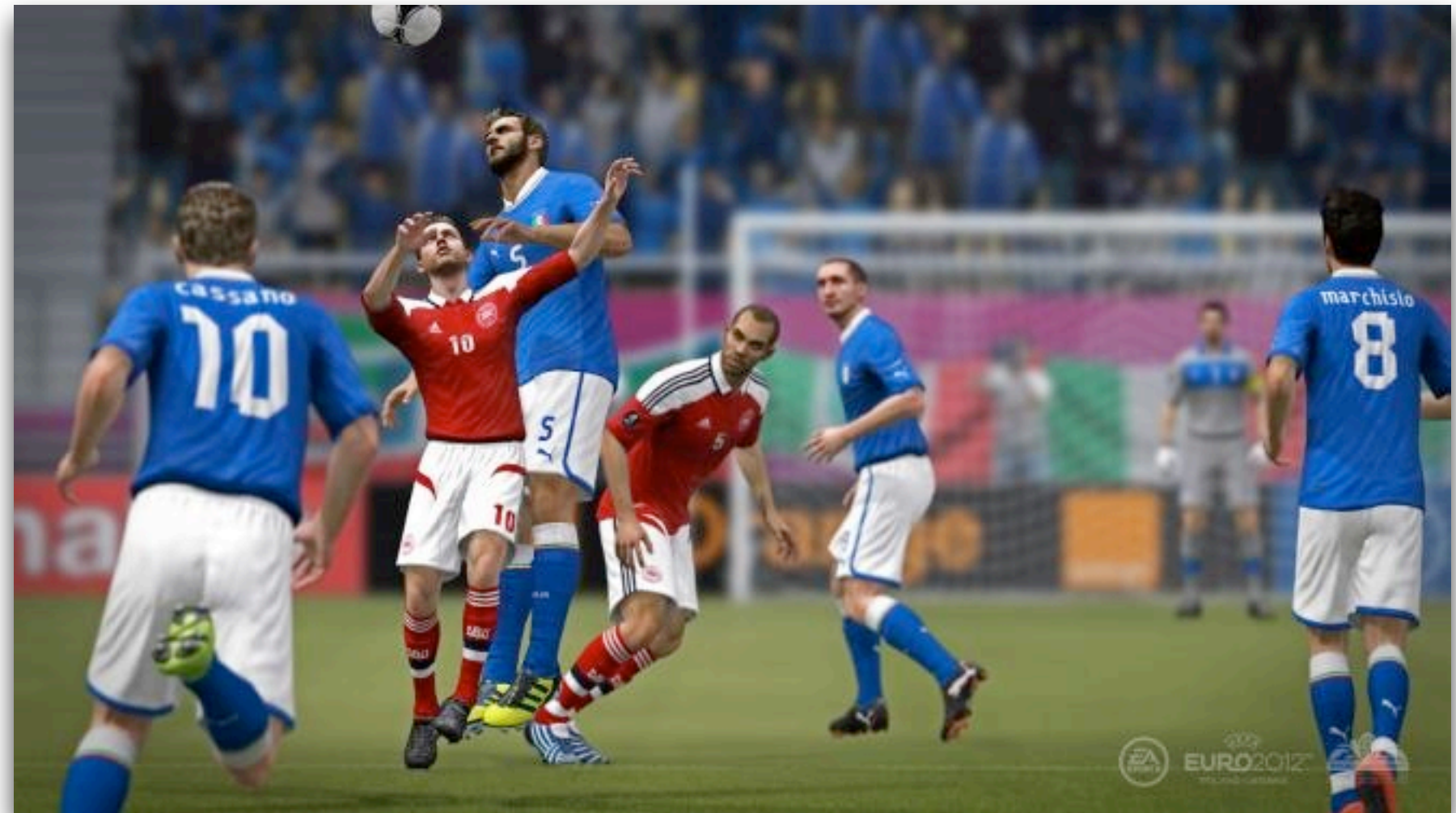


Gran Turismo 5, 2010

Sportspiele



FIFA, 1993



FIFA, 2012

Familien-Sportspiele



Strategie-Spiele



Rundenbasiert:
Civilization, 1991



Echtzeit:
Age of Empires, 1997

Strategiespiele - Elemente

- ▶ 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)

Gesellschaftsspiele



Bomberman Land Wii



Mario Party 8

Musikspiele



Amplitude, 2003

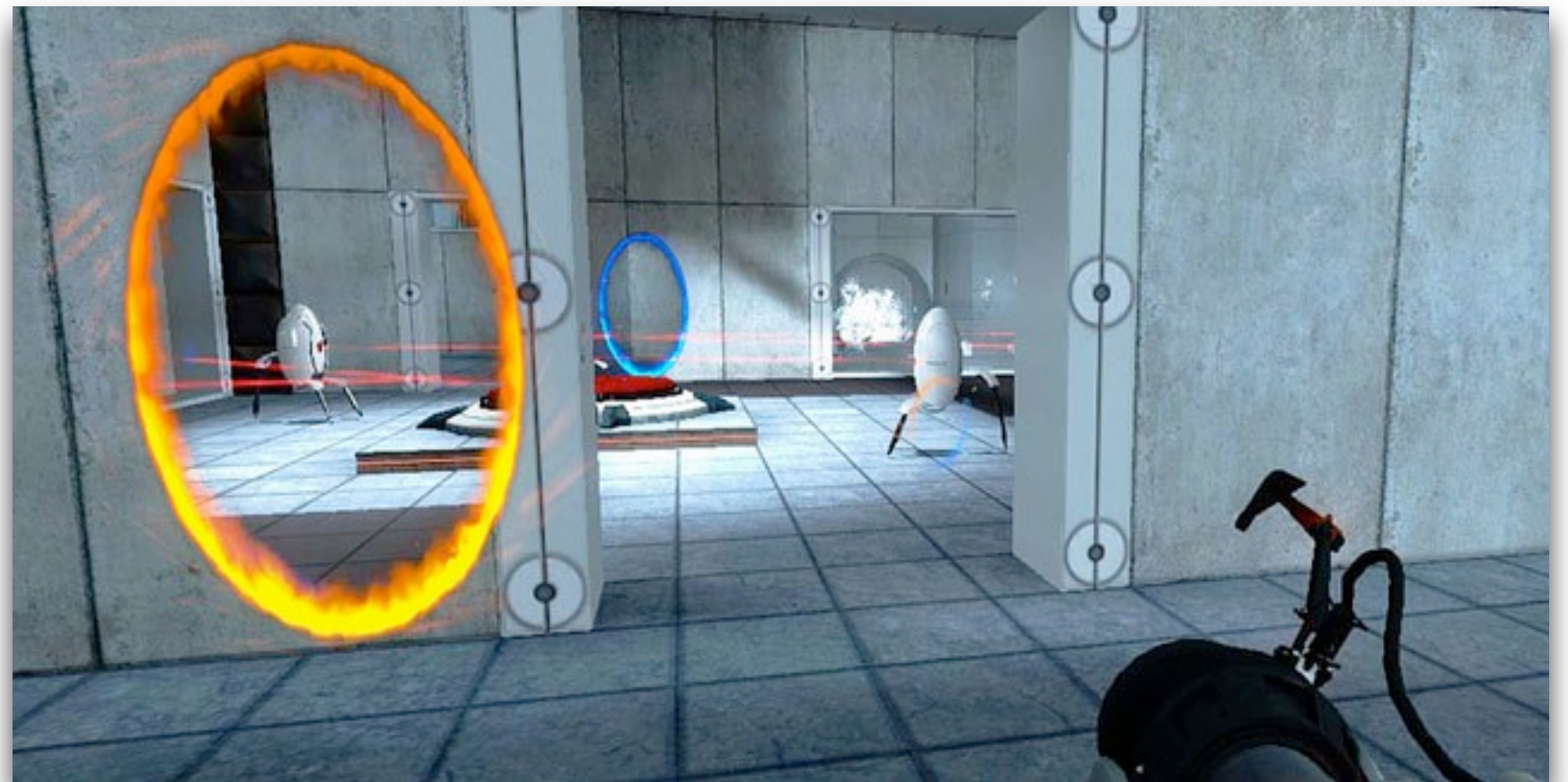


Parappa the Rapper (1996-98)

Puzzle



Tetris, 1984



Portal 2, 2011

Online-Spiele

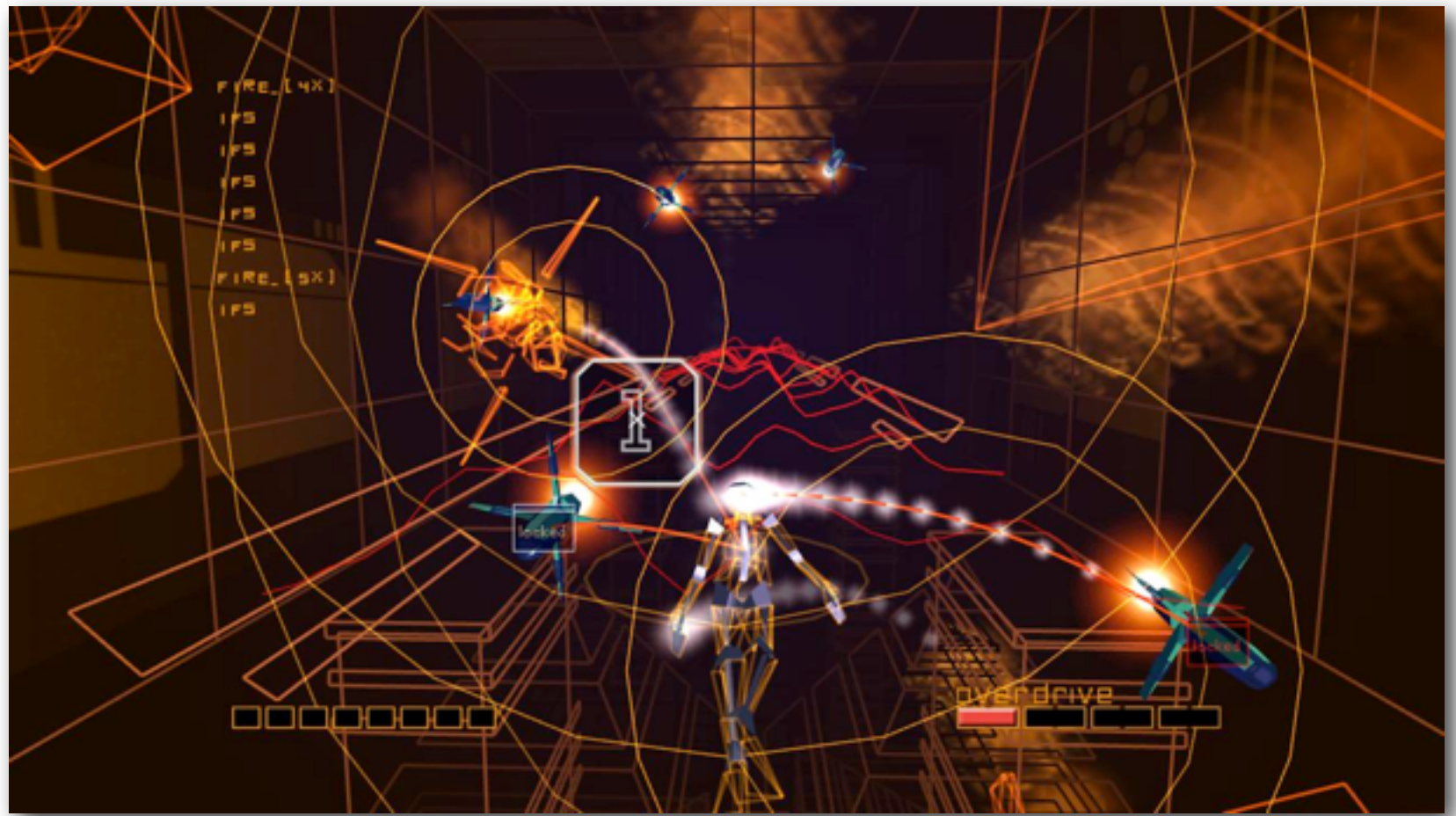


Freeport.de SOL, ab 1995



Travian

Kunstspiele



Rez, 2001



Passage, 2007

Neue Genres: Tower-Defense-Spiele I



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
- ▶ 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

Ausblick: Genre-Hybridisierung



ActionRPGAdventureShooter
Deus Ex, 2000



MusicFighting
DefJam: Icon (2007)