# Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien II

Computerspielgenres

#### 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 (Plattform)

Prozessor, Speicher, Schnittstellen, Energieversorgung, Vernetzung



Großrechner



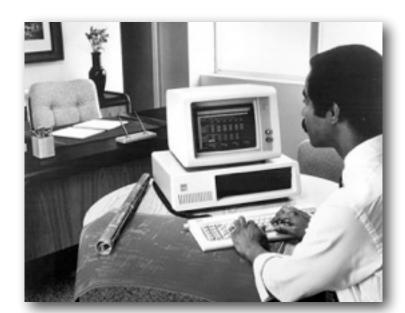
Arcade



Konsolen



Homecomputer



PC



Handhelds



Handy



**Tablet** 



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

#### Narrative Genres

Thema, Schauplatz, Charaktere, Handlung

Abenteuer

Detektivgeschichten

Erotik

Krieg

Krimi

Fantasy

Horror

Liebe / Romantik

Science-Fiction

Science Fantasy

Sport

Western

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

# Visuelle Genres (Stil)

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



Bastelarbeit



Cel-Shading



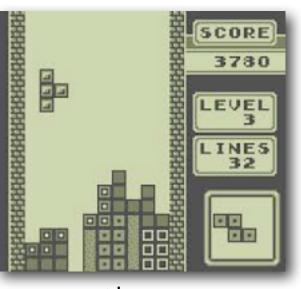
Illustration



Pixel (Retro)



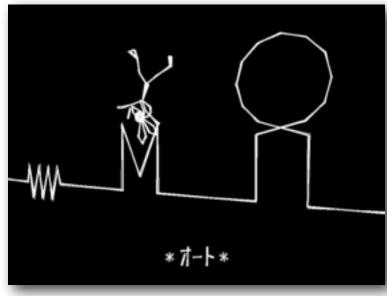
Lo-Poly



**Abstract** 



Realismus



Wireframe

## Performative Genres

Spieler, Umgebung, Publikum, Handlungen, Emotion



Wettbewerb



Selbstausdruck



Zeitvertreib



Sensation









Soziales Erlebnis

**Exploration** 

Phantasie

Demonstration

#### Ludische Genres

#### Regeln, Ziele, Abläufe, Ressourcen

#### s. Klassiker der Spielegeschichte X

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

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



# Kampfspiel (Fighting)





Capcom: Street Fighter, 1987

Injustice: Gods among us, 2013

## Shoot'em'up







Jamestown: Legend of the Lost Colony, 2011

#### First-Person Shooter





Wolfenstein 3D, 1992

Bioshock Infinite, 2013

#### Third Person Shooter

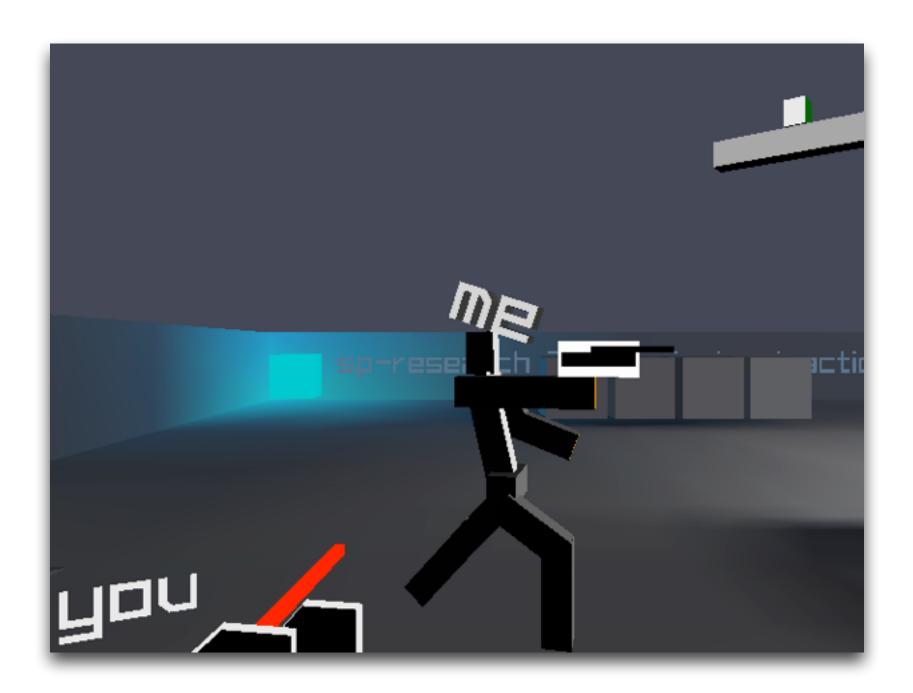






Gears of War (2006)

#### 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

```
West of House

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.

>_
```

```
You are in a comfortable tunnel like hall

SAY TO THORIN'GO EAST THEN NORTH. KILL THE HIDEOUS TROLL WITH THE MAP.".

CLOSE THE GREEN DOOR.

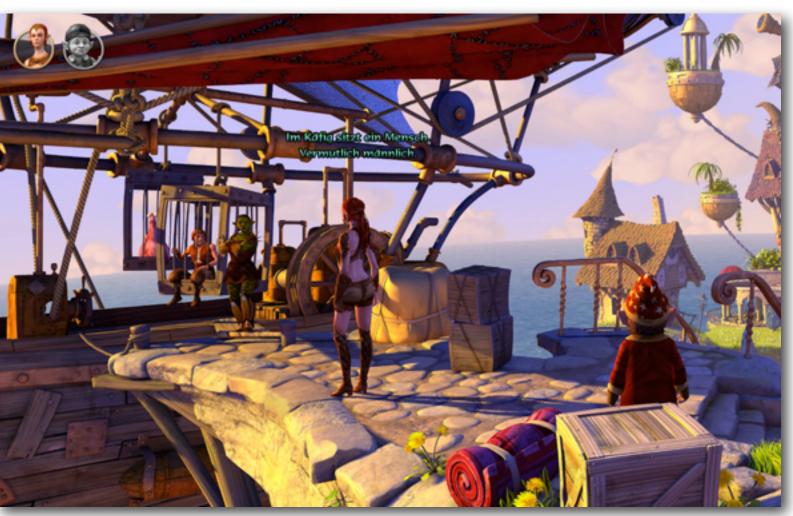
LOOK.
```

Zork I, 1979

The Hobbit, 1982

### Grafik-Adventures





Myst, 1993

The Book of Unwritten Tales, 2009

#### Visual Novel

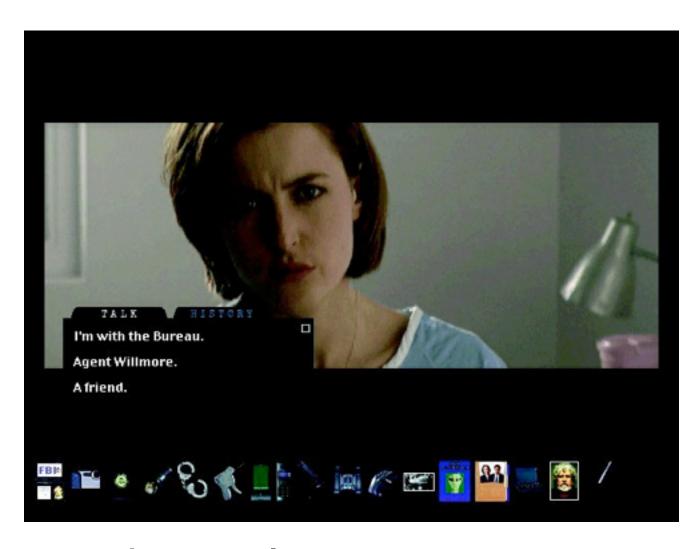


5-TT8 Insufferable child Yeong-seok's wife 7/24 year 319 Dearest mother, Do you recall how in my last letter I mentioned the Pale Bride being brought into the household? I take back any kind words I might have said about her; that awful child is nothing but the most insufferable person I have ever met! 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. Page 1/3 Next page

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





Saints Row 2, 2010



Red Dead Redemption, 2010

GTA 3, 2001

## Stealth



Metal Gear Solid, 1998



Assassin's Creed, 2007

#### Survival Horror



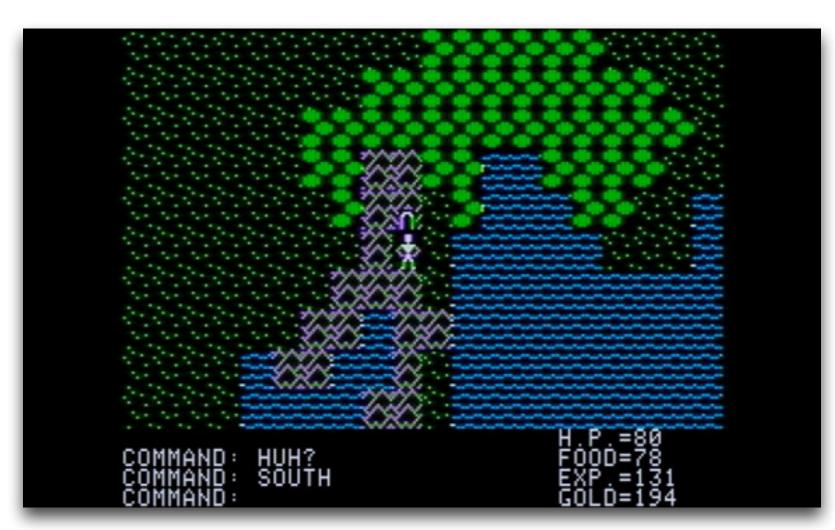
Resident Evil, 1996

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)



# Open World RPG



The Elder Scrolls: Skyrim (2011)



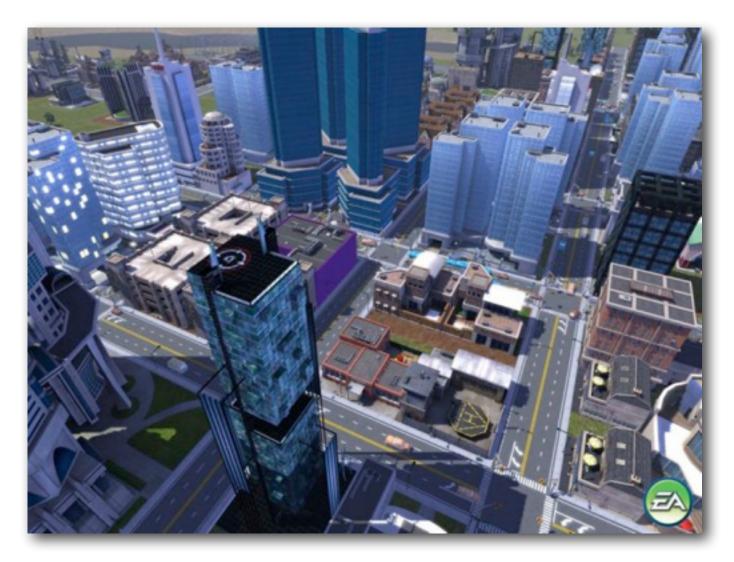
#### Simulationen

- ▶ 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



#### Soziale Simulation



Little Computer People, 1986



The Sims 3, 2009

#### God Games



Populous, 1989



Godus, 2013

# Rennspiele

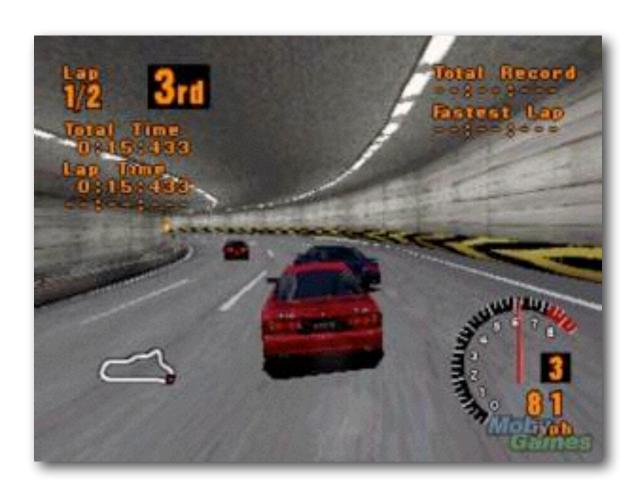
- Fahrzeuge
- ▶ Renn-Wettbewerbe
- ▶ Polare Steuerung (Winkel, Richtung)
- ▶ Gummiband-KI

#### 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

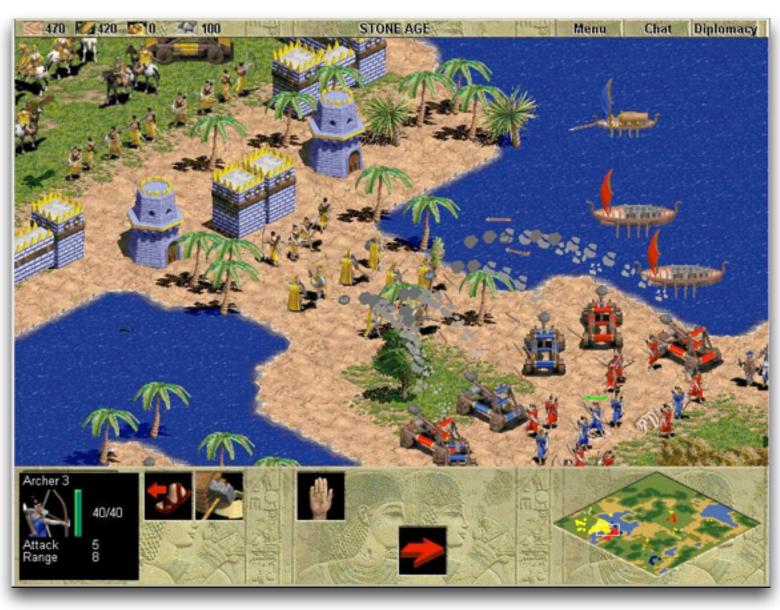


Civilization, 1991



Civilization V, 2010

# Real Time Strategy



Age of Empires, 1997



StarCraft 2, 2010

#### Tower Defense

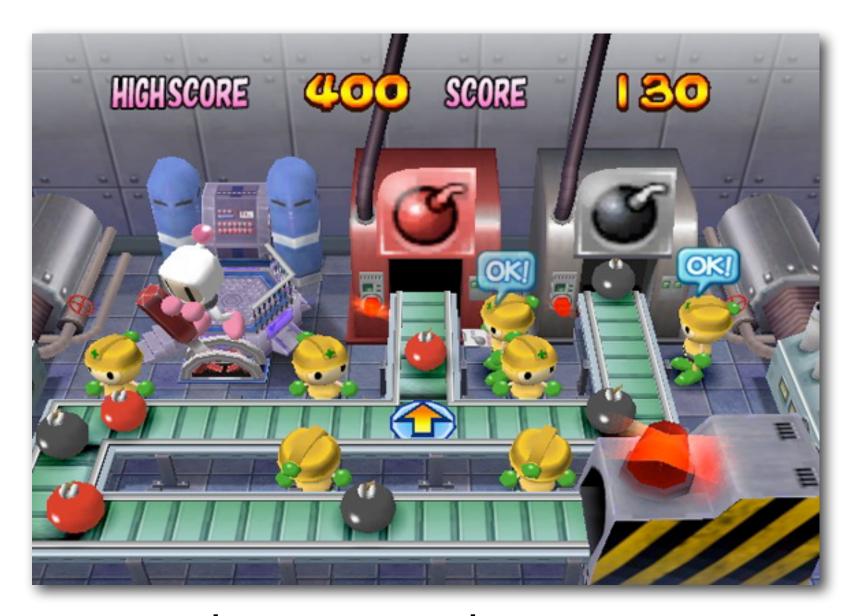




# Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)



## Gesellschaftsspiele





Bomberman Land Wii

Mario Party 8

# Musikspiele

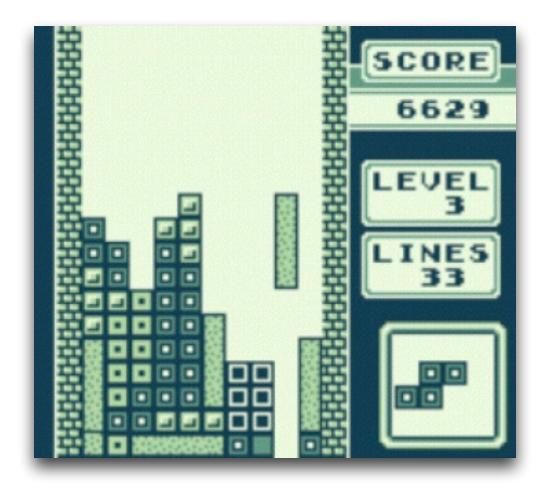


Parappa the Rapper (1996-98)

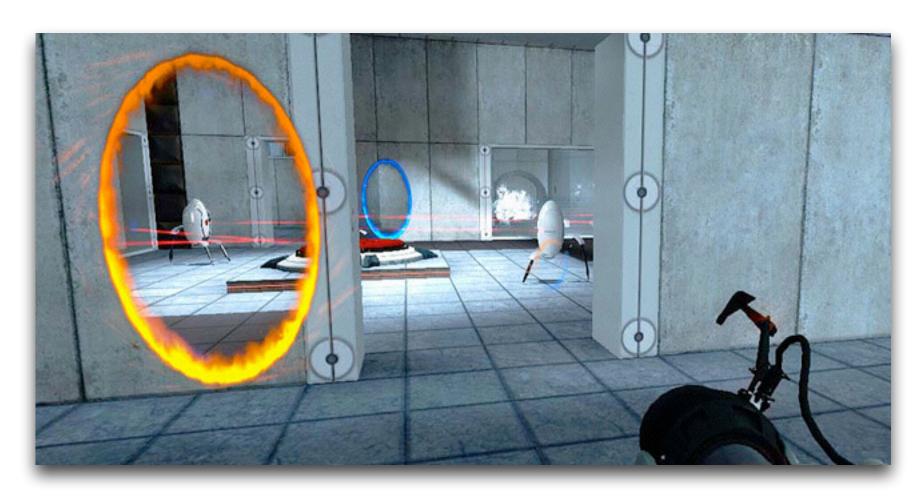


Amplitude, 2003

#### Puzzle

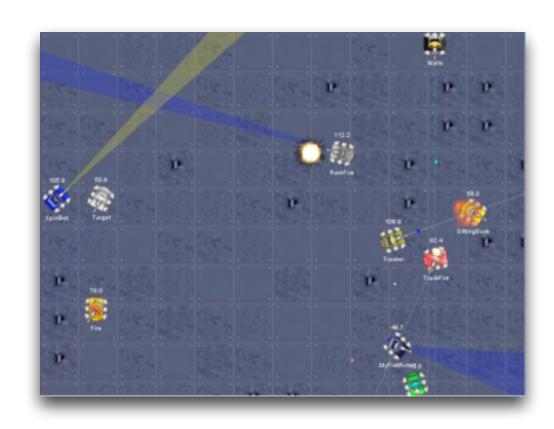


Tetris, 1984

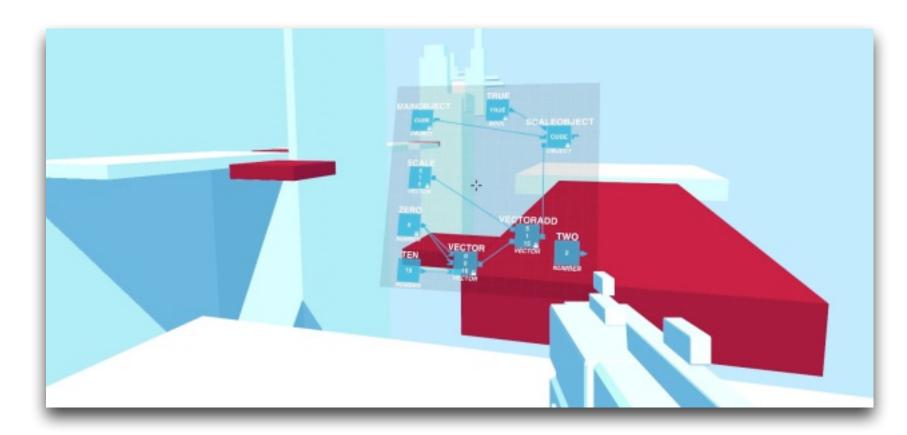


Portal 2, 2011

# Programmierspiele



Robocode



Glitch Space

# Sandbox-Spiele



Garry's Mod



Kerbal Space Program

Rez, 2001

# Kunstspiele



# Genre-Hybridisierung



ActionRPGAdventureShooter Deus Ex, 2000



MusicFighting DefJam: Icon (2007)