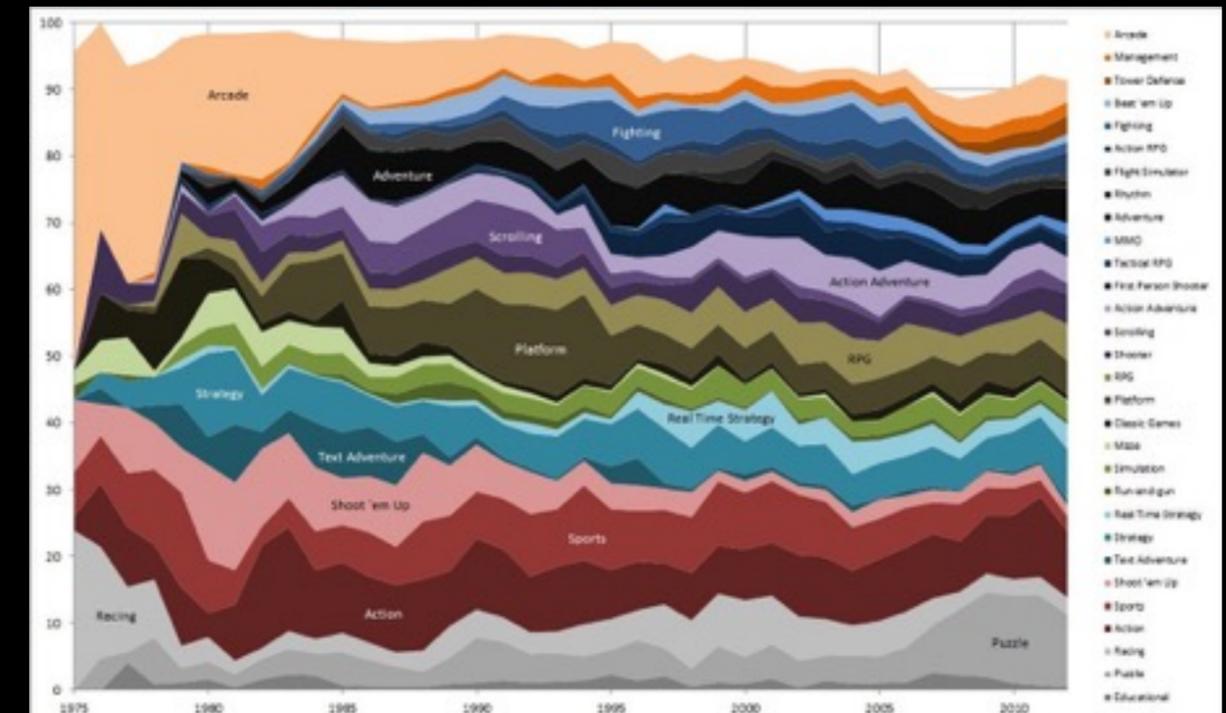


# KLASSIKER DER SPIELEGESCHICHTE

# COMPUTERSPIELGENRES

14.04.2016

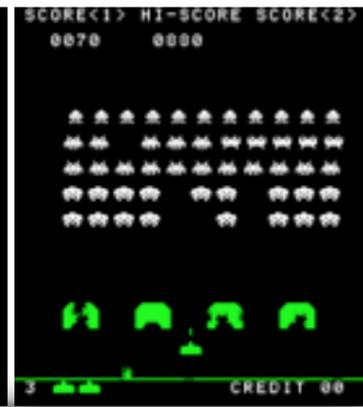


<http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2012/12/27/tracking-the-popularity-of-videogame-genre.aspx>

# 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.

SCILACTICON GALAXY'S TOP 15 FAVORITE MARIO GAMES



HONORABLE MENTIONS



# Entstehung von Genres

Phasenmodell von Hickethier (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 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.

# Genrekonzept

Genres sind

Mehrdimensional bezogen auf Produktion/Distribution, Werk, Rezeption.

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

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	48 ★
SOUND & MUSIK	59 ★
HAPPY-WERTUNG	85 ★

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

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.

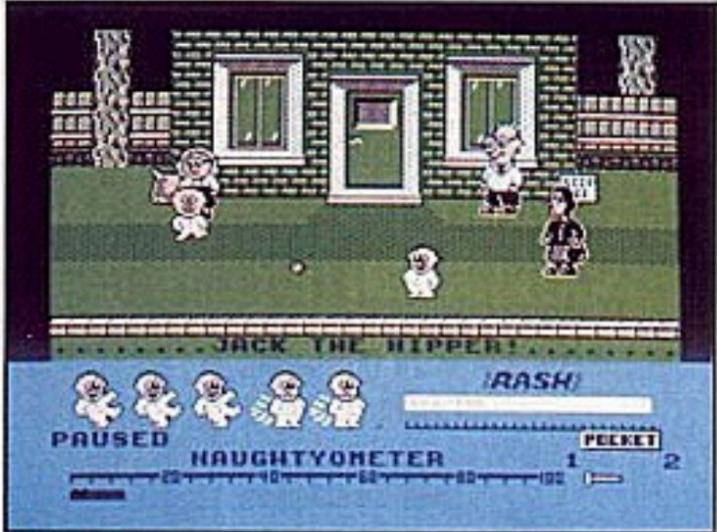
Bis alle Gebäude einmal ausgeraubt sind, hat man alle Hände voll zu tun. Die Aktionen müssen nahezu perfekt geplant und ausgeführt werden, was aber großen Spaß macht. Die Bedienung ist kinderleicht und sowohl Anleitung als auch Bildschirm-Texte wurden hervorragend übersetzt. Daß Grafik und Sound eher 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)

Spieletest "They stole a million", 03/1987

## 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 Heiden Spaß.

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 schon 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, 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-Beschönigung Schule. (hl)

Spieletest "Jack the Nipper", 1986

# 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)

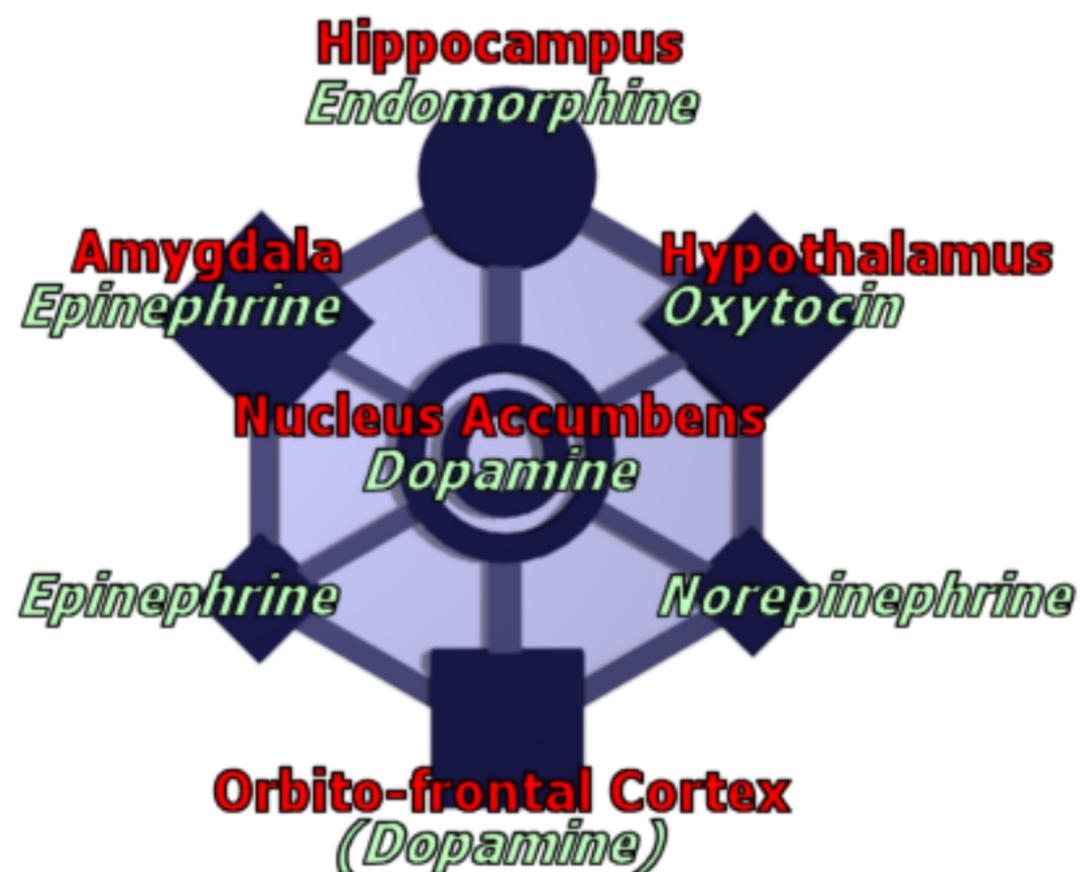
Standardisierung der Produktion (zunächst ist jedes Spiel bzw. Spielkonzept ein ‚Unikat‘)

Erleichtern der Kaufentscheidung

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



# Ordnungsfunktion



<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

<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

# Technische Genres (Plattform)

Prozessor, Speicher, Schnittstellen, Energieversorgung, Vernetzung



Großrechner



Arcade



Konsolen



Homecomputer



PC



Handhelds



Handy



Tablet

# 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>



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)



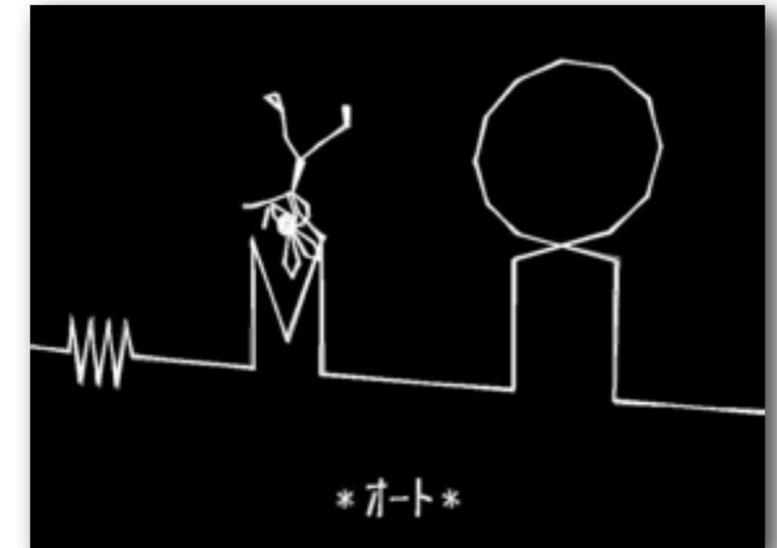
Lo-Poly



Abstract



Realismus



Wireframe

# Performative Genres

Spieler, Umgebung, Publikum, Handlungen, Emotion



Wettbewerb



Selbsta Ausdruck



Zeitvertreib



Sensation



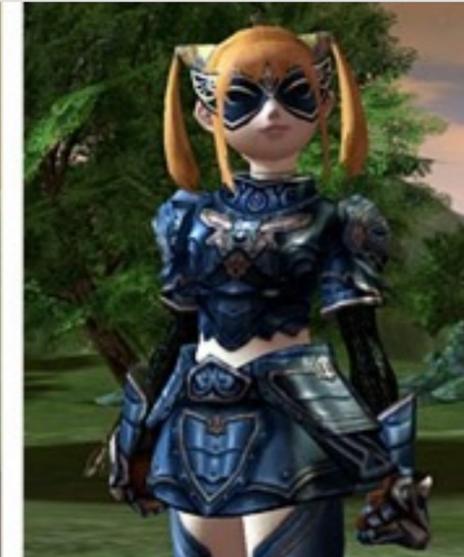
Soziales Erlebnis



Exploration



Phantasie

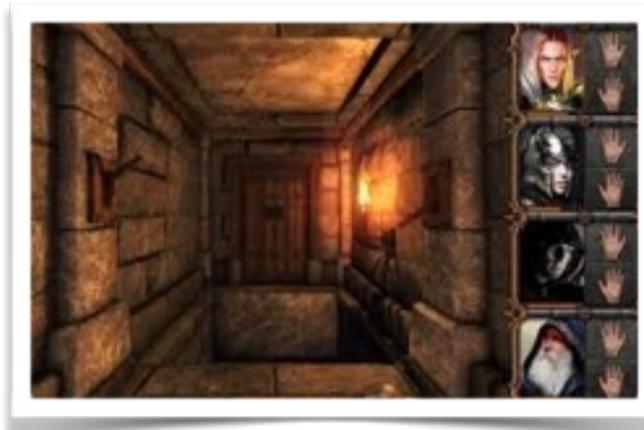


Demonstration



# 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.

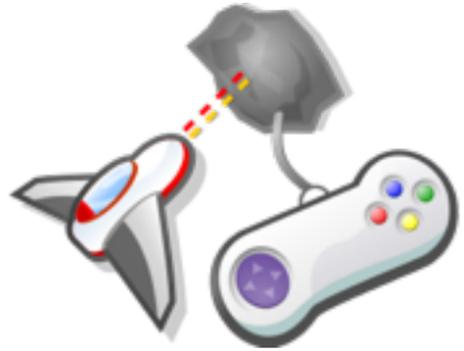


Insbesondere Subgenres kombinieren technische („Online Game“), narrative („Dating Simulation“), visuelle („Dungeon Crawler“) und performative („Exergame“) Aspekte.

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](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)

<i>Star Fox/Starwing</i>	
	
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

# Ludische Genres

Regeln, Ziele, Abläufe, Ressourcen

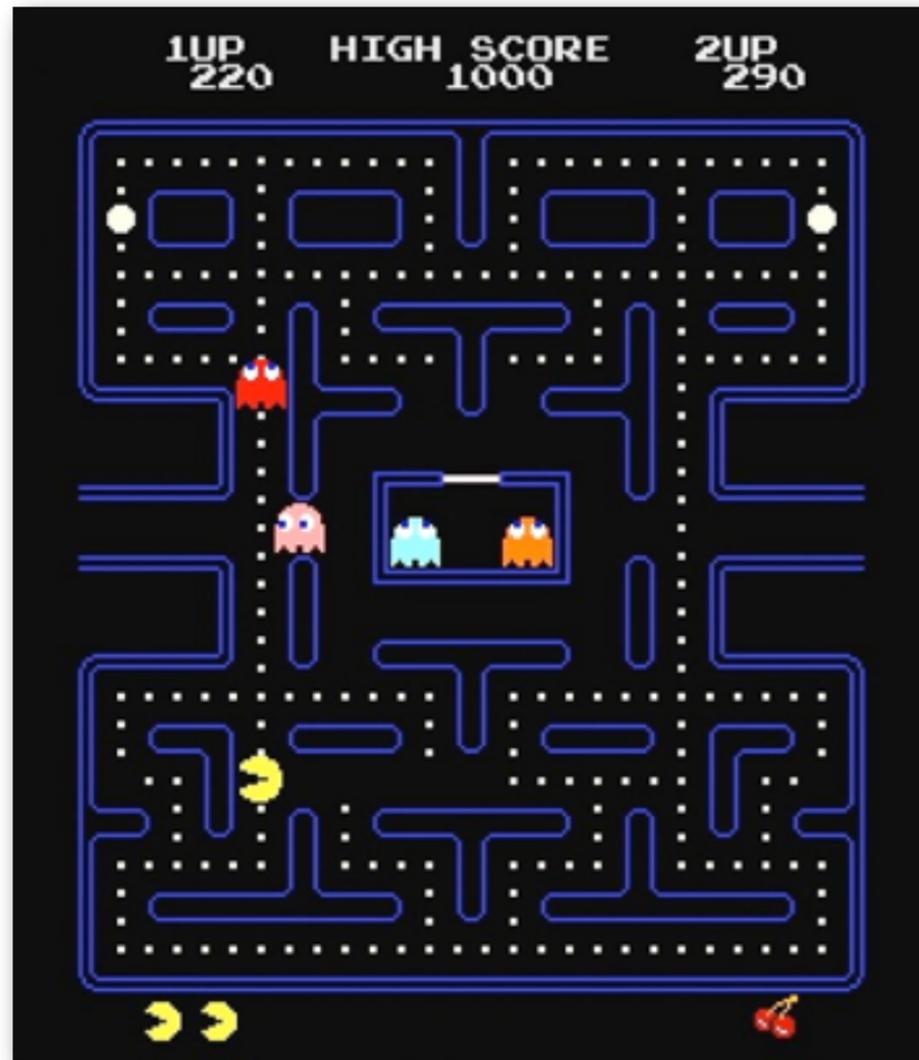
<span>V</span> · <span>T</span> · <span>E</span>	Video game genres <span>[hide]</span>
<b>Action</b>	Beat 'em up · Fighting game · Maze ( <i>Pac-Man</i> clone) · Platform game · Shooter game (First-person · Light gun · Shoot 'em up · Tactical · Third-person)
<b>Action-adventure</b>	<i>Grand Theft Auto</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)

# Actionspiele

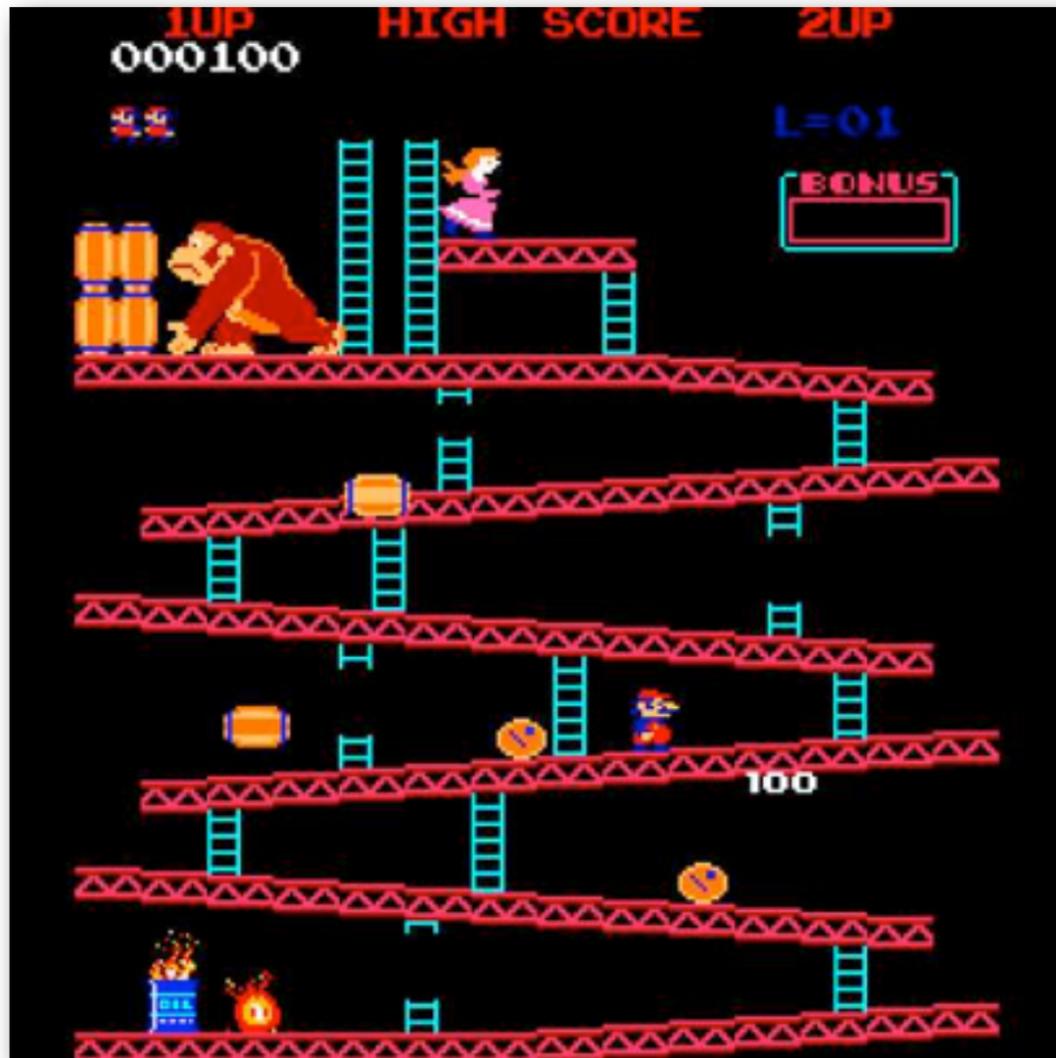
- ▶ Beherrschung des Raumes
- ▶ Schnelle Abfolge einfacher Entscheidungen
- ▶ Beobachtung und Ausnutzung von Mustern
- ▶ Genaues Timing und kinästhetisches Erlernen der Spielsteuerung

# 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

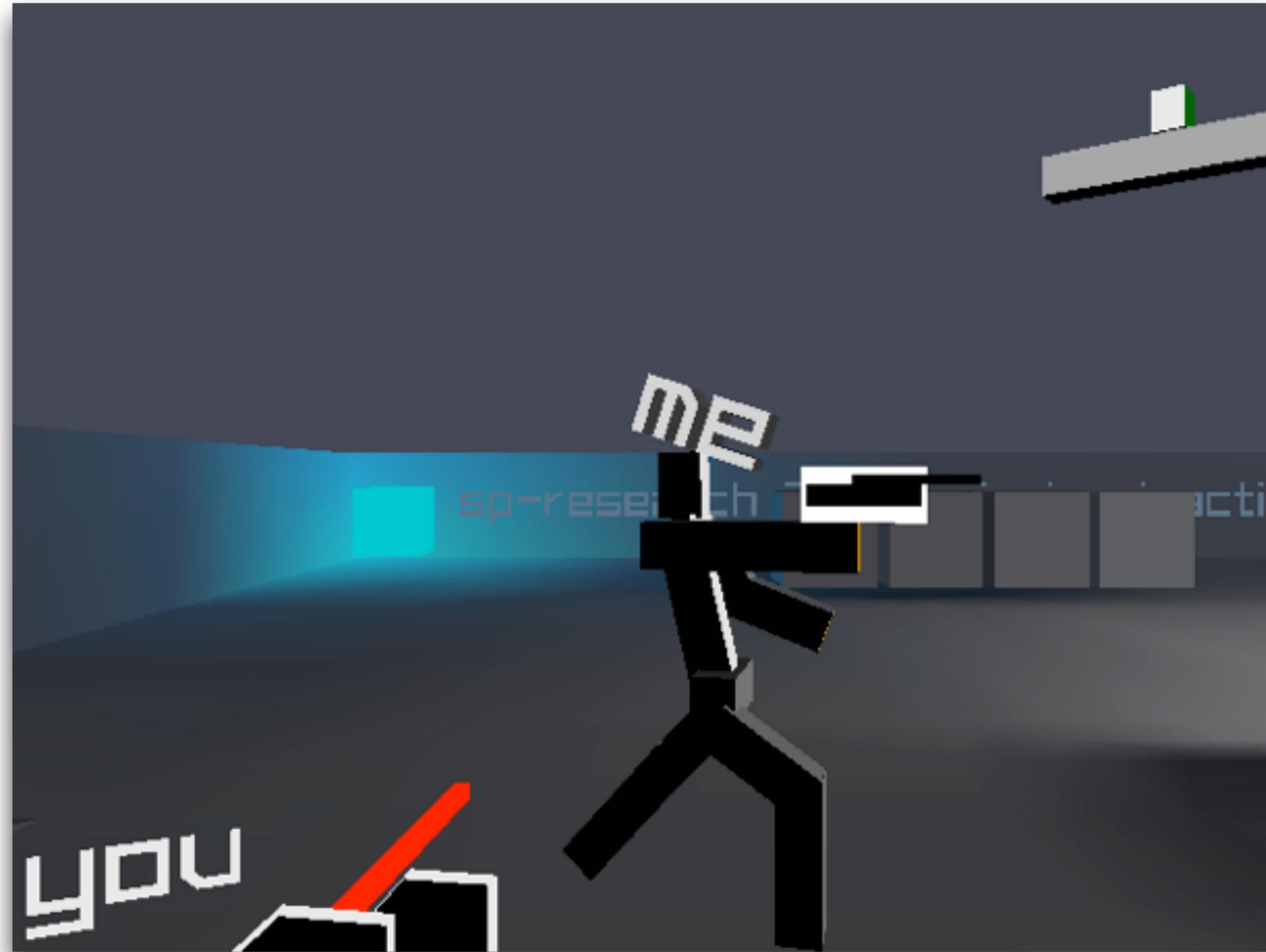


Buck Rogers: Planet of Zoom (1982)



Gears of War (2006)

# Variation: Second-Person Shooter



Genres als produktive ästhetische Konzepte: Second Person Shooter, 2005

# Adventures

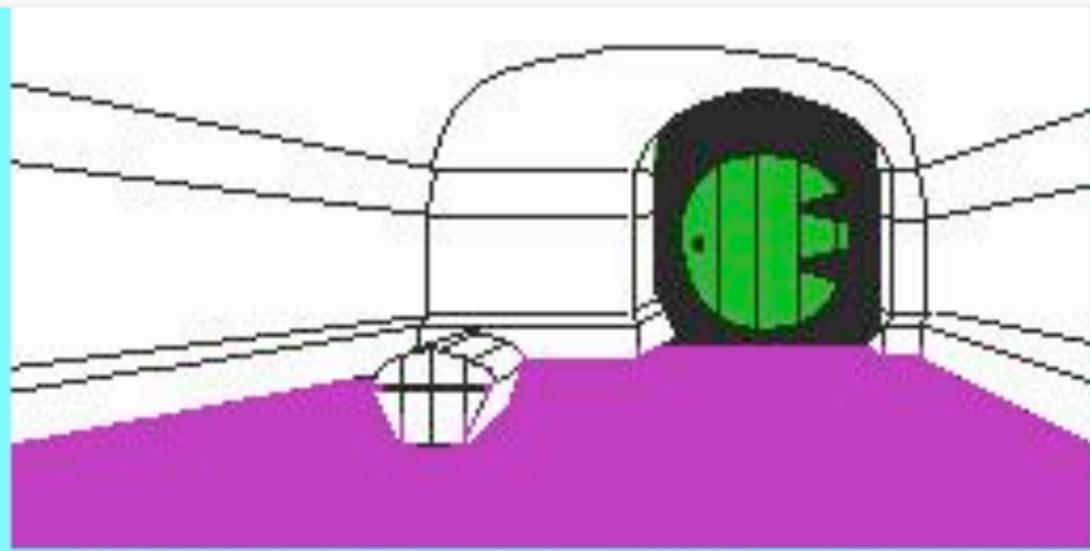
- ▶ Objekträtsel
- ▶ Informationsrätsel
- ▶ Logikrätsel
- ▶ Finden von Objekten vor komplexen Hintergründen

# Text-Adventures

```
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



```
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.
+
```

The Hobbit, 1982

# Grafik-Adventures



Myst, 1993

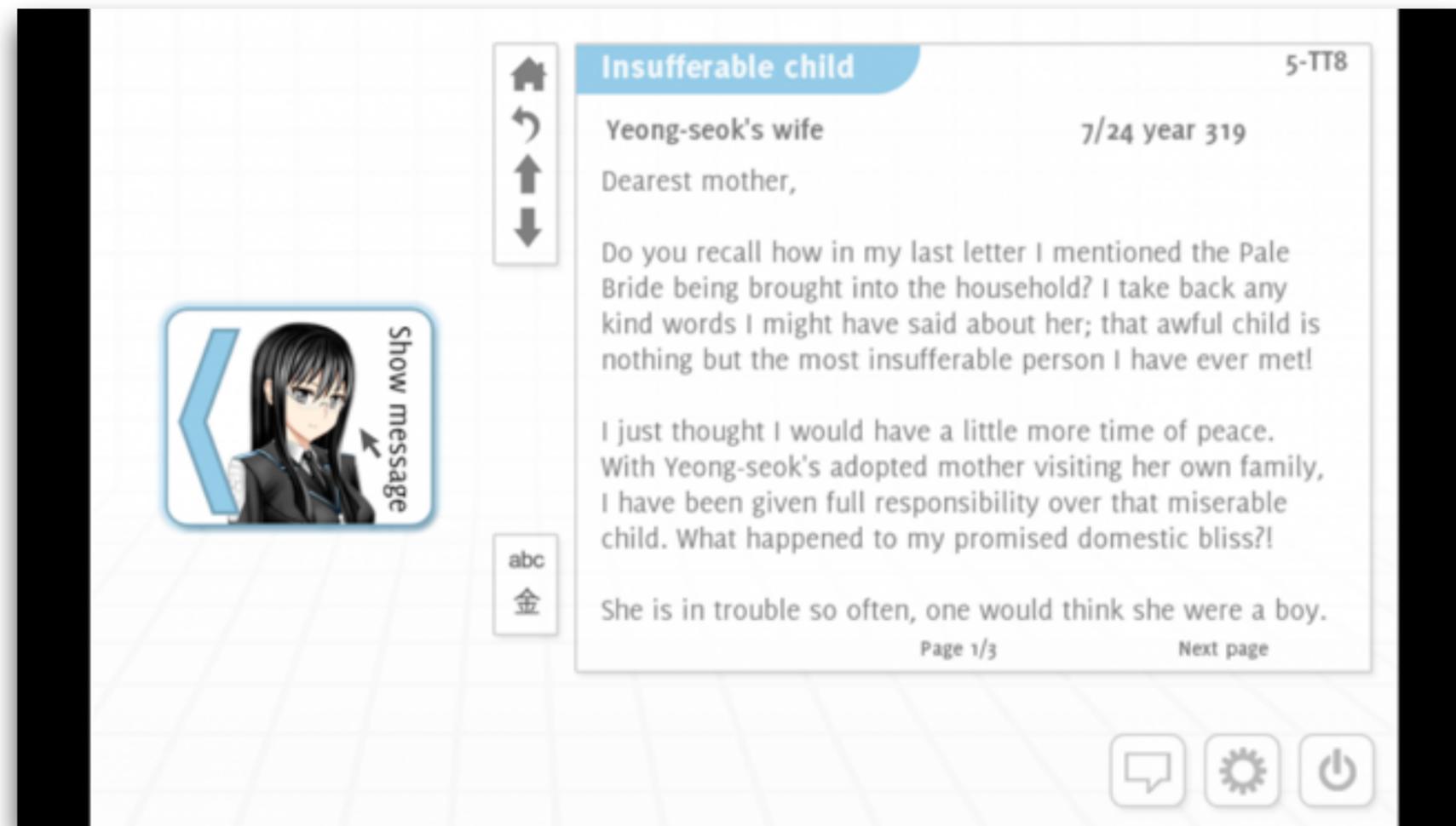


The Book of Unwritten Tales, 2009

# Visual Novel

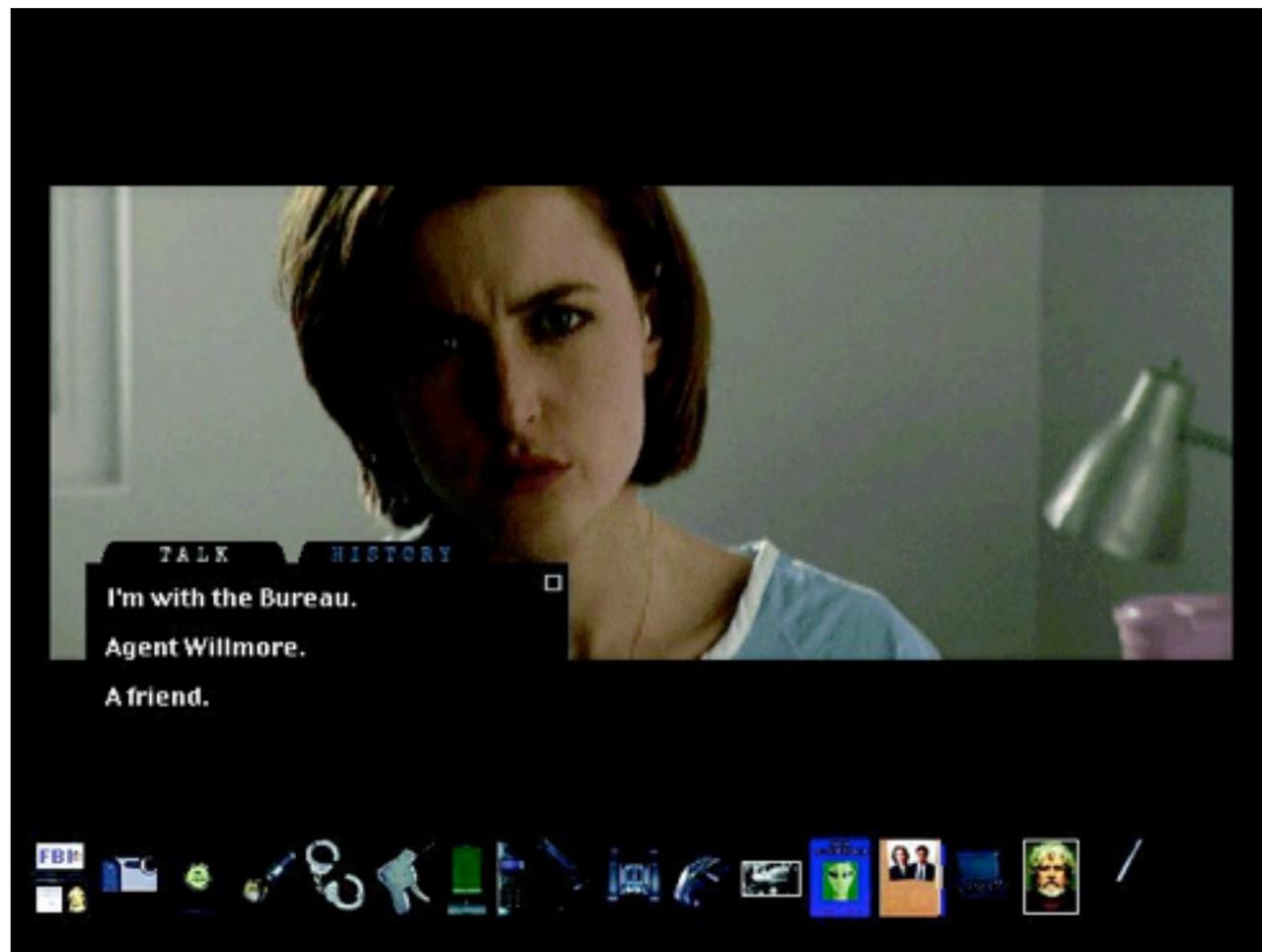


Hotel Dusk: Room 215 (2007)



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

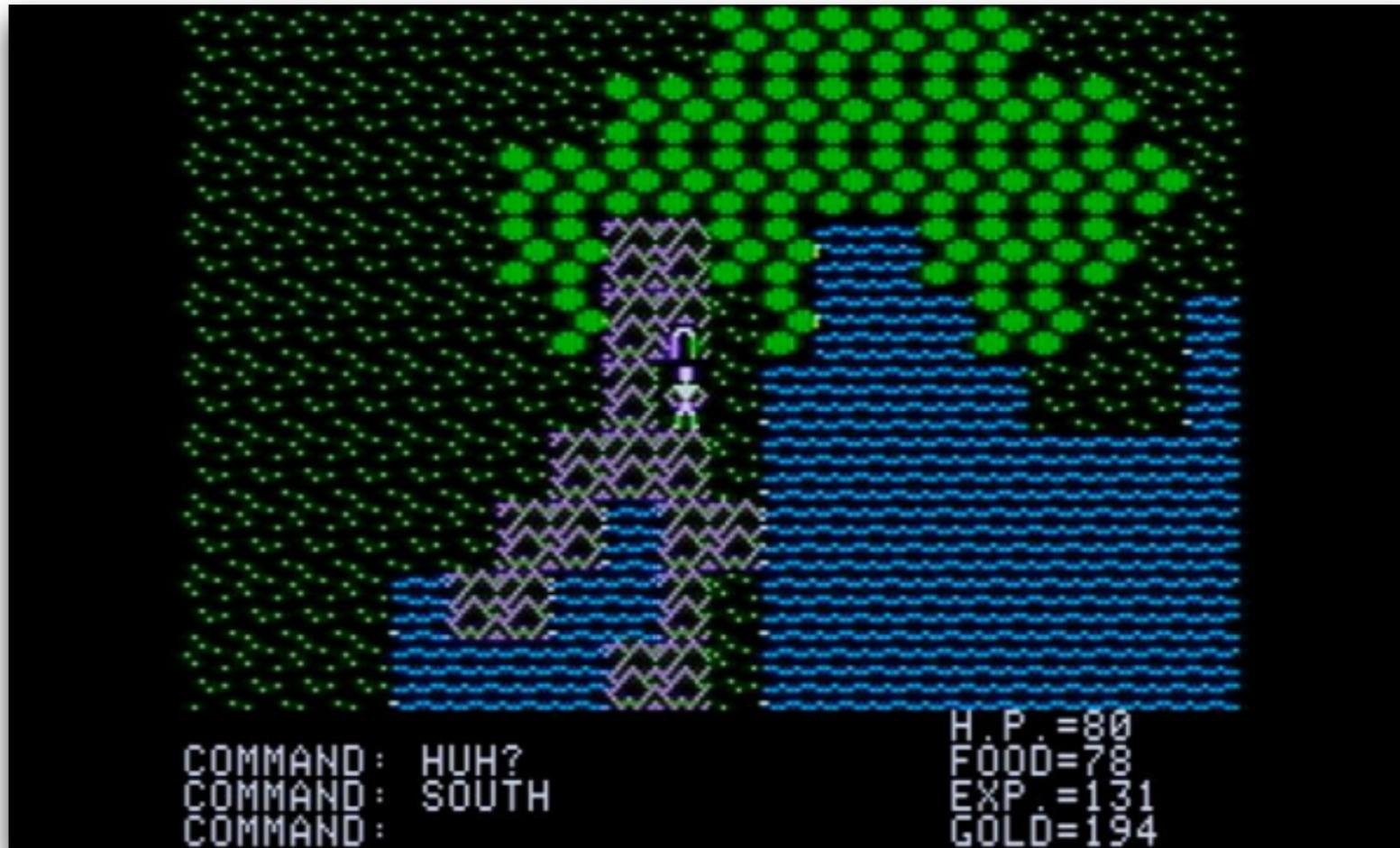


Dead Space, 2008

# 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 character status panel for the character Guybrush. It features a portrait of the character at the top, followed by a red health bar and a blue mana bar. Below the bars are three circular icons representing different stats or abilities.

An action bar and skill wheel. The action bar at the bottom contains 10 slots, numbered 1 to 0. Slots 1 and 2 contain icons of a red and blue staff with numbers 24 and 19 respectively. Slot 3 contains a fireball icon. Slots 4 and 5 are empty. Slot 6 contains a shield icon. Slot 7 contains a fireball icon. Slot 8 contains a lightning bolt icon. Slot 9 contains a lightning bolt icon. Slot 0 contains a lightning bolt icon. The skill wheel in the center has a red and blue shield icon. To the right of the skill wheel are several icons for different skills or items.

Torchlight

# Open World RPG



The Elder Scrolls: Skyrim (2011)

# MMORPGs



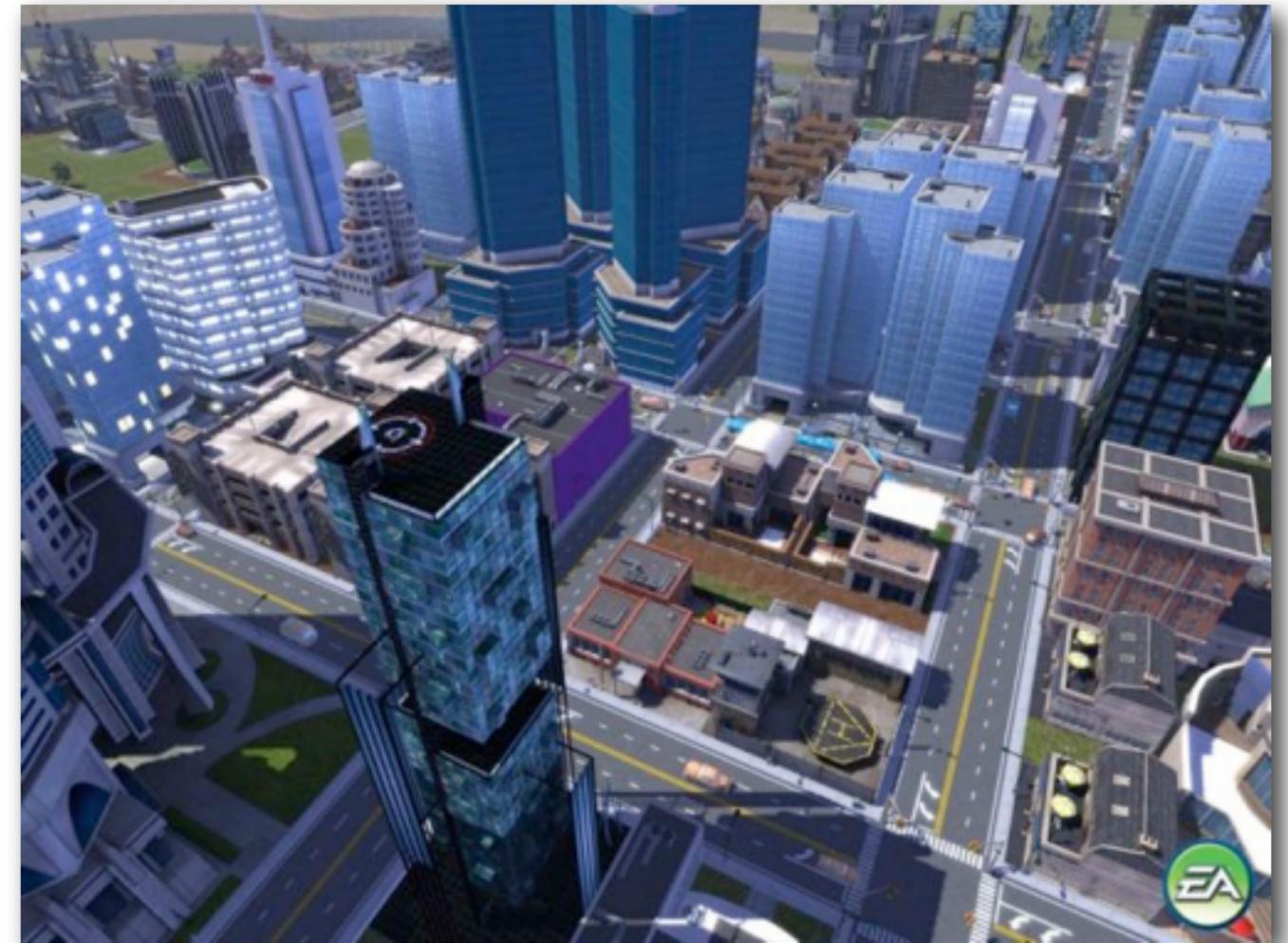
# Simulationen

- ▶ 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

# 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

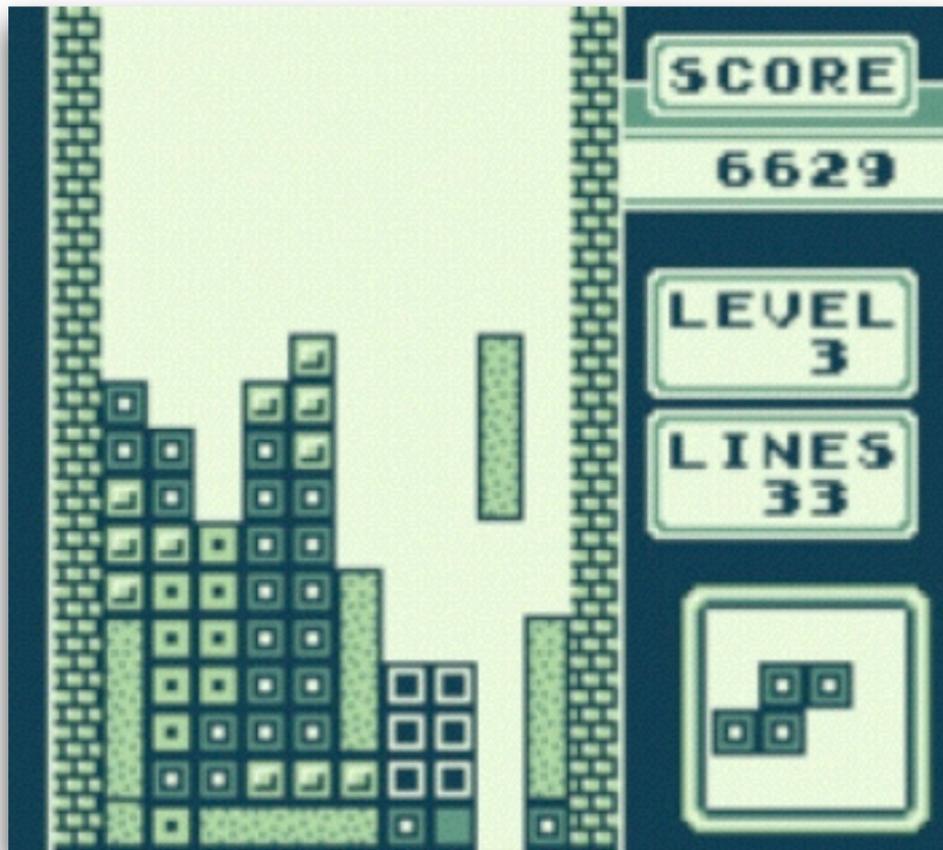


Parappa the Rapper (1996-98)

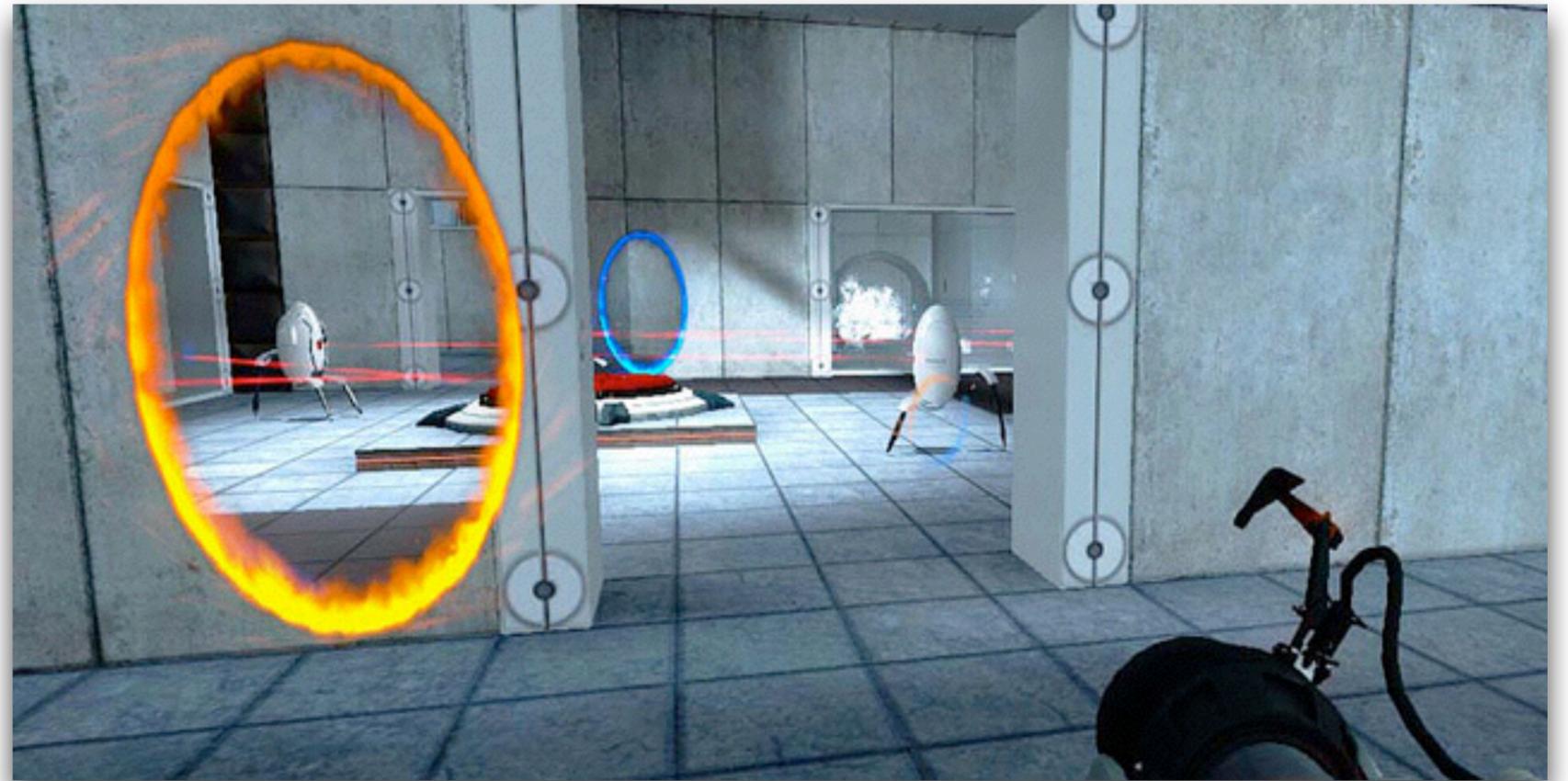


Amplitude, 2003

# Puzzle

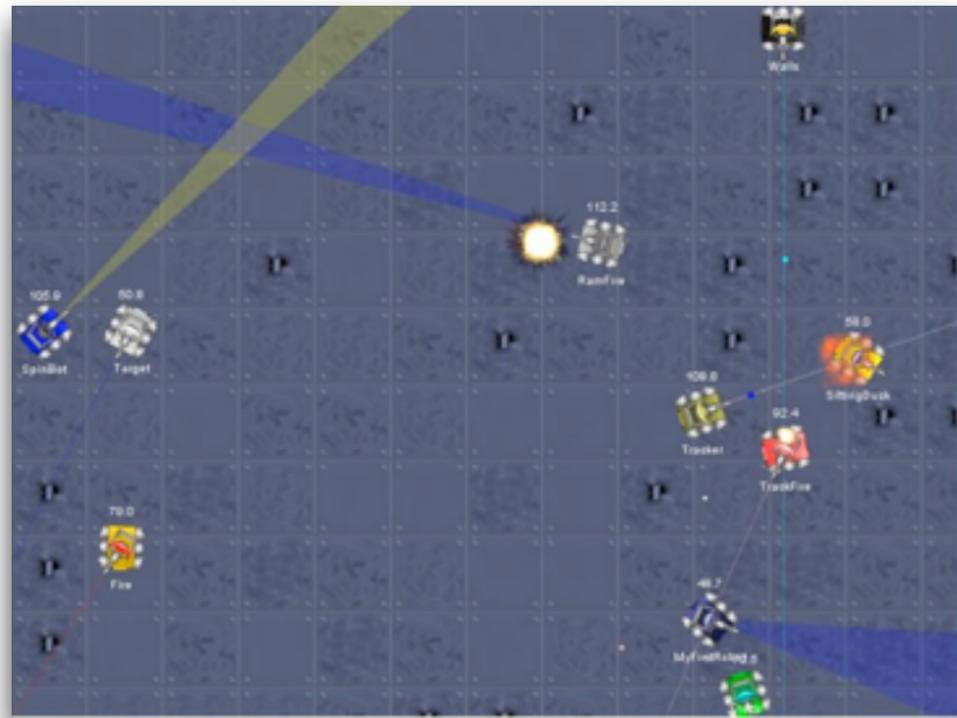


Tetris, 1984

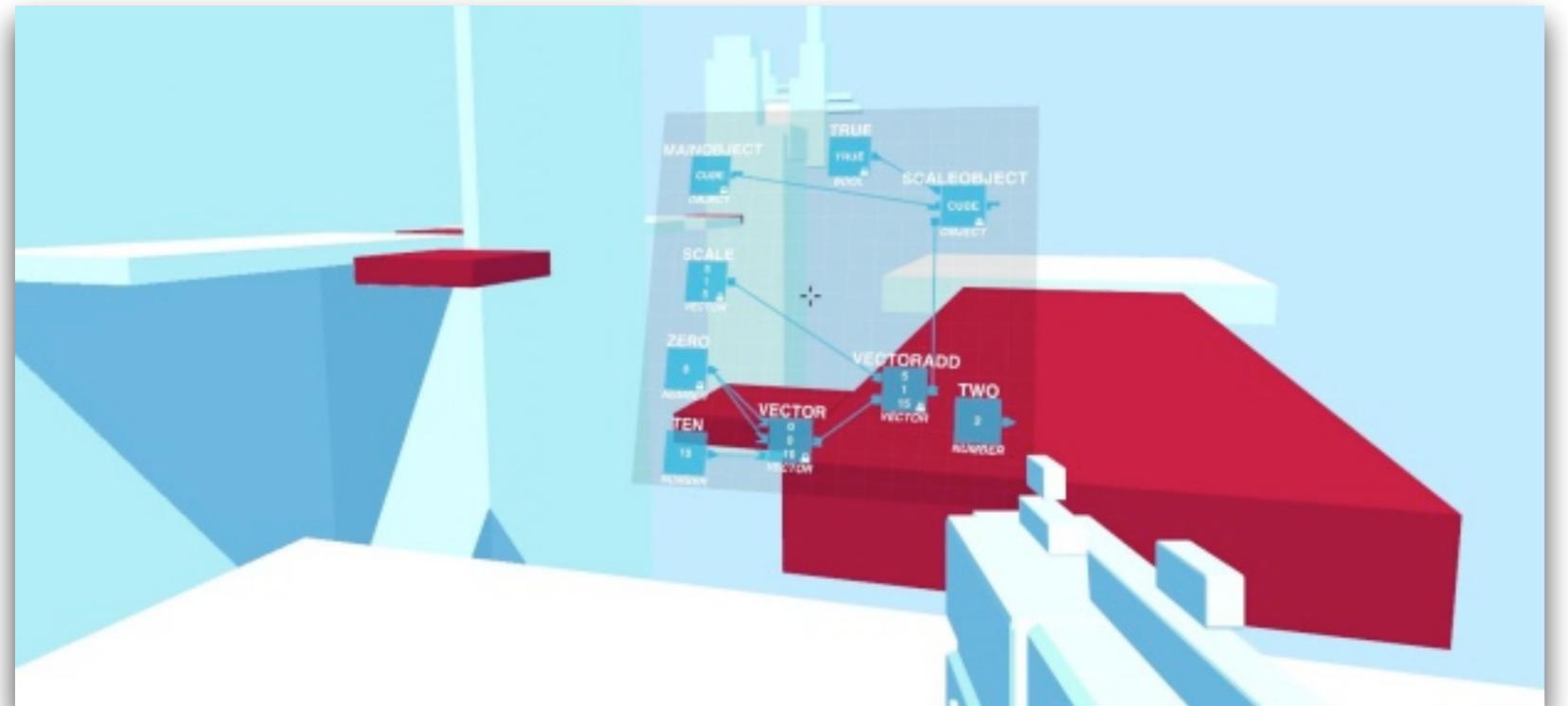


Portal 2, 2011

# Programmierspiele



Robocode



Glitch Space

# Sandbox-Spiele



Garry's Mod



Kerbal Space Program



Rez, 2001

# Kunstspiele



Passage, 2007

# Genre-Hybridisierung



ActionRPGAdventureShooter  
Deus Ex, 2000



MusicFighting  
DefJam: Icon (2007)