

# Computerspiele und Genre





## Was ist ein Genre?

Genre ungefähr mit Gattung  
gleichzusetzten

Oberbegriff um Einheiten, die über  
bestimmte ähnliche Merkmale verfügen,  
zusammenzufassen

Problem: Nach welchen Merkmalen wird  
ausgewählt?



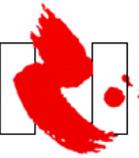


## Sinn von Genres bei Computerspielen

Verschaffen Überblick über die Unzahl an  
Spielen auf dem Markt

Bieten Käufern ersten Hinweis auf Inhalte  
und spielerische Anforderungen





Erste Einteilungsversuche:

Eroberung vs. Verteidigung

Köpfchen vs. Knöpfchen

weder praktikabel noch sinnvoll





## Klassische Genres: Action

zeitkritisch; Handlung zur richtigen Zeit  
am richtigen Ort

Interaktion zwischen Spieler und Computer  
jeweils als Reaktion auf den anderen

Computer = Messgerät der  
Spielerleistungen (highscores)

zeitliche Ebene = Gegenwart





## Klassische Genres: Adventures

entscheidungskritisch; Nachvollzug der  
Geschichte/ Entscheidungen des  
Programmierers

Adventures basieren auf Karten und  
Netzen; entscheidend ist deren Lage, nicht  
der Weg zu ihnen

Adventurespiele sind Geschichten  
zeitliche Ebene = Vergangenheit





Klassische Genres: Strategie  
konfigurationskritisch; Handlungen  
verändern Zustand der Spielwelt  
Ziel: Finden einer Strategie, die zur  
maximalen Auszahlung führt  
Häufig auch Modelle für Handlungen in der  
Realität, Bsp. Militär  
zeitliche Ebene = Zukunft





# Erweiterung der klassischen Genres aktuelle Tendenz immer mehr und feiner zu unterteilen

Beat 'em up	Ego-Shooter	Hack & Slay
Jump 'n' run	Geschick	Tanzspiel
Action-Adventure	Action-Rollenspiel	MMORPG
Survival-Horror	Aufbaustrategie	Echzeitstrategie
Göttersimulation	Lebenssimulation	Sportspiele
Rundenbasierte Strategie	Flugsimulation	Rennspiele

und dies ist nur eine Auswahl...





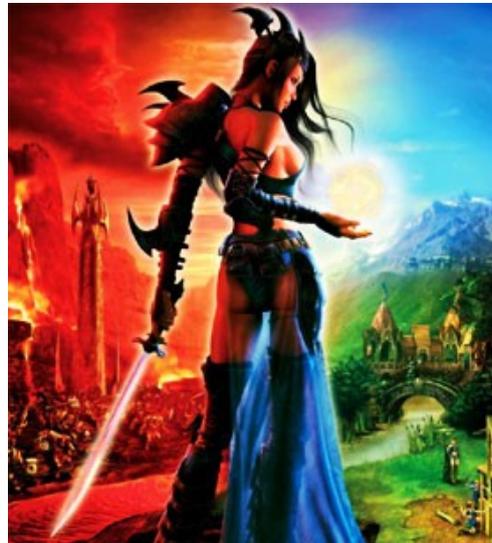
## Genremixe

Computerspiele lösen bewusst  
Genregrenzen auf, um für mehr Spieler  
interessant zu werden

Paradebeispiel: Spellforce, eine Mischung  
aus Rollenspiel und Aufbaustrategie



Quelle: pc.gamespy.com



Quelle: www.massayume.it



Quelle: pc.gamespy.com



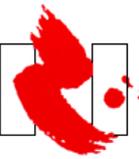


# Alternativen zu Genres: Lokalisierungsmodelle

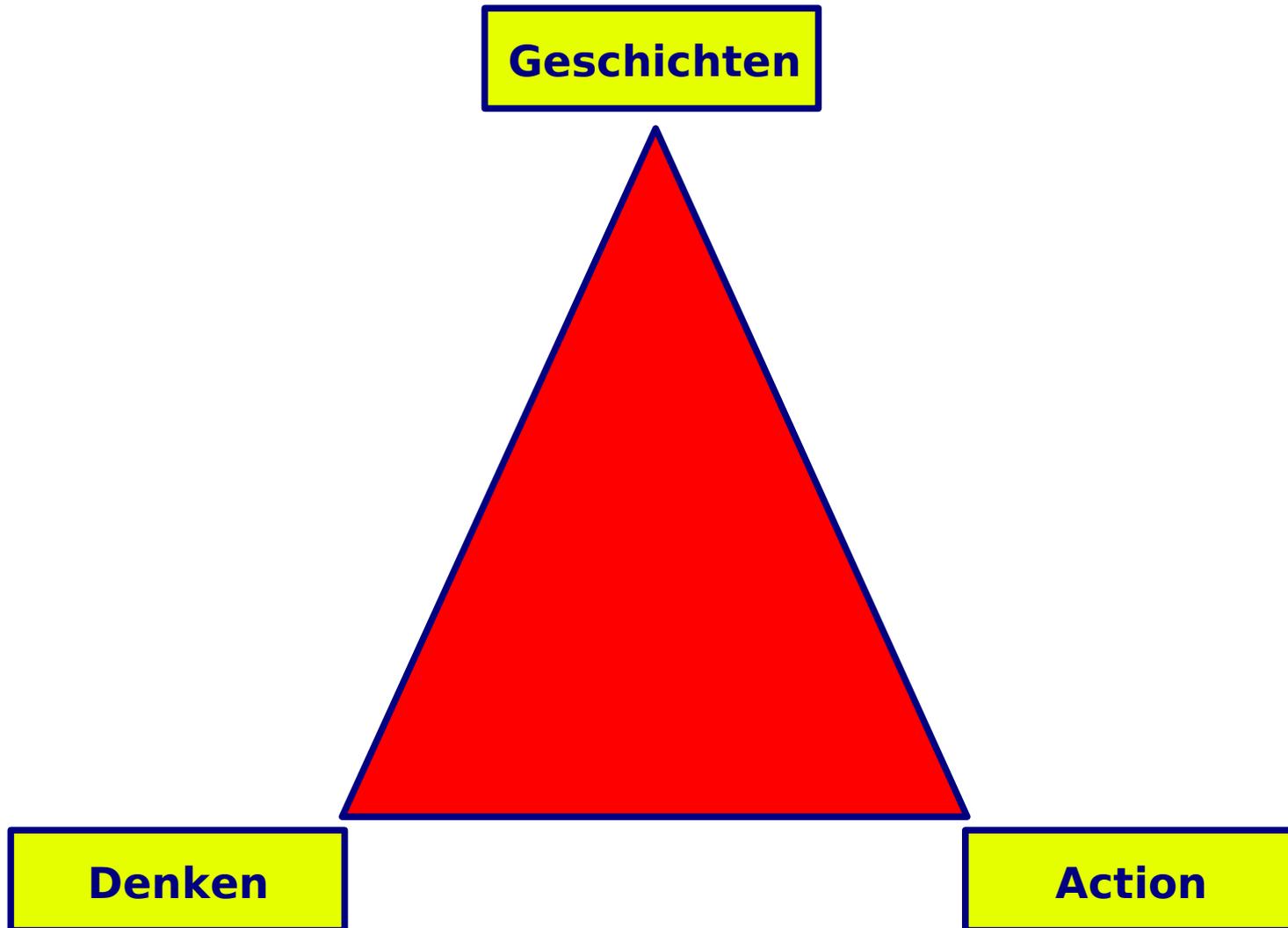
Mittel der Unübersichtlichkeit und  
Mischformen entgegen zu wirken

verorten nicht in einer strengen Gattung,  
sondern stellen jedes Spiel nach seinen  
Anteilen dar





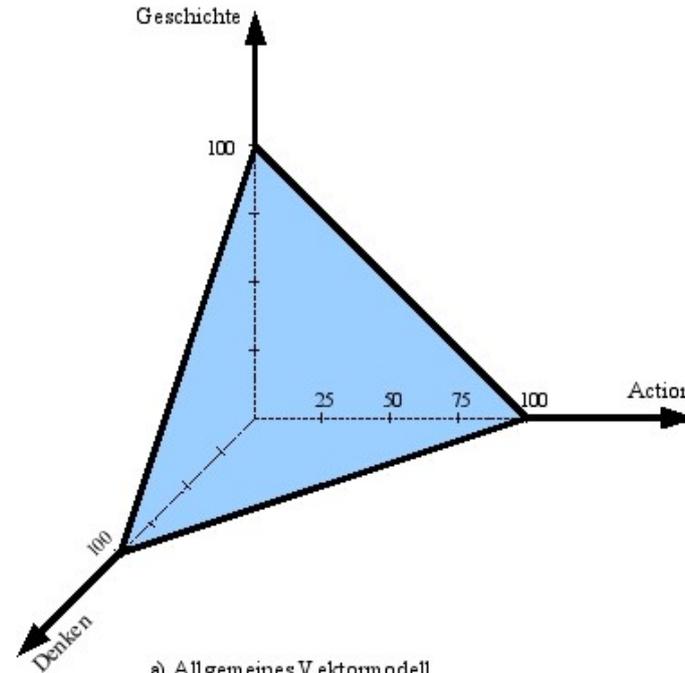
# Landkarte der Bildschirmspiele nach Fritz





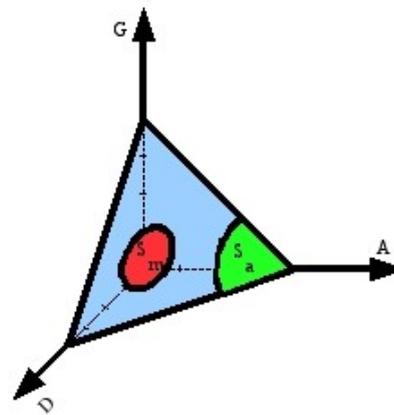
# Vektormodell

Vorschlag, die inhaltlichen Anteile nicht nur darzustellen, sondern auch quantitativ beschreibbar zu machen

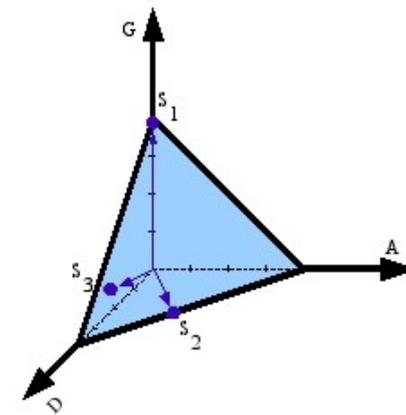


a) Allgemeines Vektormodell

Quelle: Adamus 2006

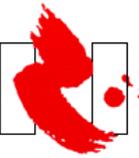


b) Verortung von Spielgenres



c) exakte Verortung einzelner Spiele





Vielen Dank für die  
Aufmerksamkeit!

