

„Ich hab drei Schaden.“

Verknappung, zwischen Fachsprache und
Slang

„Ich hab drei Schaden.“ - Dieses Zitat aus einem taz-Artikel zeigt recht deutlich, warum unsere Gesellschaft ein großes Nachholbedarf im Bereich der digitalen Spiele hat. Der Artikel-Autor schreibt, dass er seinen Sohn nicht versteht. Der spiele nämlich „Minecraft“ und verständige sich mit seinen Mitspielern über die erlittenen Schadenspunkte. Das hält der Vater für einen – außerhalb des Minecraft-Kontextes – dämlichen Satz. Dabei ist das im Grunde eine übliche Sprachform, nämlich die der Verkürzung oder Verknappung. Anstelle von „Meine Spielfigur hat drei Schadenspunkte beim Spiel Minecraft erlitten.“ sagt der Sohn „Ich hab drei Schaden.“ In ähnlichen Zusammenhängen sind solche Verkürzungen normal, kaum jemand würde den Satz „Ich bin an der Bude, Kippen holen.“ korrigieren wollen und sagen: „Nein, das heißt: ‚Ich gehe zum Kiosk, um mir dort eine Packung Zigaretten zu kaufen.‘“ Games werden als so etwas nicht-alltägliches wahrgenommen, dass sie nur unter Schwierigkeiten in den normalen Erfahrungshorizont eingefügt werden können. Daraus folgt wiederum, der große, weiter oben angesprochene Nachholbedarf, der zu dieser kurzen Einführung geführt hat. Als ersten Schritt zum Zurechtfinden, für Eltern, Lehrkräfte, Erzieherinnen und Erzieher, Sozialpädagoginnen und Sozialpädagogen sowie an Jugendliche.

Terminologie

Spiel vs. Leben


Videospiel/Computerspiel/Konsolenspiel
„Game“

28.10.2015

Fabian Mauruschat

Videospiel? Computerspiel?

Noch eine Anmerkung zur Typologie. Wir benutzen die Begriffe

„Computerspiel“ und „Videospiel“ mehr oder weniger synonym in unseren Publikationen.

Per Definition sind Videospiele alle elektronischen visuell basierten Spiele.

Einfach gesagt: Wenn man etwas spielt, dabei etwas sieht und es ohne Strom nicht läuft, dann ist das ein Videospiel.

Der Begriff Computerspiel umfasst im Grunde alle digitalen Spiele, nicht nur PC-Spiele. Auch Smart Phones oder Spielkonsolen sind schließlich Computer. Umgangssprachlich wird all das gerne unter dem Begriff Game zusammengefasst.

Eine kurze Geschichte der Videogames



Die Anfänge

1946: Cathode Ray Tube Amusement Device

Spiel auf Röhrenrechnern

Programmierer: Thomas T. Goldsmith Jr. und Estle Ray Mann

1958: Tennis for Two

Spiel für einen Analogcomputer und einem Oszillographen

William Higinbotham

28.10.2015

Fabian Mauruschat

Das interessante an der Geschichte der Computerspiele ist vielleicht, dass viele von uns sie selbst miterlebt haben. In unserer eigenen Lebenserinnerung können wir die Fortschritte der Spieltechnologie nachvollziehen und so frühe und aktuelle Spielen vergleichen. Das beginnt bei der Grafik, geht über die technischen Möglichkeiten und endet noch lange nicht beim Gameplay. Dabei liegen die Anfänge doch weiter zurück, als wir es wahrscheinlich annehmen. 1946 gab es schon das Cathode Ray Tube Amusement Device von Thomas T. Goldsmith Jr. und Estle Ray Mann. Auf dem Bildschirm eines Röhrenrechners konnte man mit einem Joystick einen Lichtpunkt hin- und herbewegen. Die Entwickler legten bemalte Plastikfolien auf den Bildschirm, so konnte man durch das Navigieren zwischen aufgemalten Linien Punkte erlangen. Es wurde eher mit dem Computer gespielt, als dass der Computer selbst ein Spielprogramm besaß. Die Bezeichnung erstes Videospiel ist also umstritten, weil je nach Definition eine Programmierung und ein Speicher mit dazu gehören.

Ein ähnliches Spielerlebnis gab es bei „Tennis for Two“ im Jahr 1958: Mit einem [Analogcomputer](#) und einem angeschlossenen Oszillographen (ein Bildschirm zur Spannungsmessung, ähnlich einem EKG-Monitor) spielte man eine sehr einfache Tennis-Simulation, bei der ein Lichtpunkt in einem Bogen über eine Linie bewegt wurde. Später war das heute noch bekannte „Pong“ ein Riesenerfolg, bei dem zwei Balken einen pixeligen Ball hin und her schlugen.

Eine kurze Geschichte der Videogames



Die 1970er:

Computerbasteleien und Penny Arcades

Hobbyisten programmieren Spiele für Heimcomputer, oft Text-Adventures

Adventure (1975) von Will Crowther

Video arcades / Spielhallen

Pong (1972) von Allan Alcorn

28.10.2015

Fabian Mauruschat

In den siebziger Jahren kamen die ersten Personalcomputer auf.

Programmieren wurde nicht nur beruflich sondern als Hobby ausgeübt.

Viele Hobbyisten programmierten Spiele für den Heimcomputer, meistens Textadventures. Sie hatten keine Grafik, wie wir sie heute kennen sondern bestanden größtenteils aus Texten. Da stand dann ein Satz, der die Situation im Spiel beschrieb, etwa: „Du bist in einem Raum mit einer Tür, was machst du?“ Man konnte eigene Textkommandos eingeben, beispielsweise „Durchsuchen“ oder „Ich gehe durch die Tür.“ Wenn das Kommando vorher einprogrammiert worden war, dann zeigte das Spiel einen Text mit dem Ergebnis der Handlung. Ein Beispiel dafür ist „Adventure“ von 1975.

Die Video Arcades (in Deutschland Spielhallen) waren in den Siebzigern weit verbreitet. Darin fanden sich fest verbaute Spielkonsolen (Arcade-Automaten), in die man Münzen werfen musste, um das Spiel zu spielen. Ein Beispiel dafür sind das schon erwähnte „Pong“ (1972) oder „Space Invaders“ (1978). Mit letzterem begann der Höhepunkt der Arcades, der bis weit in die Achtziger reichte.

Eine kurze Geschichte der Videogames



Die 1980er:

Heimkonsolen und PC-Spiele

Spielekonsolen sind weit verbreitet

SG-1000, NES, Atari 7800

Der Videogame-Crash von 1983

Kopiergeschützte Spiele kommen auf, gleichzeitig Methoden zum Cracken.

28.10.2015

Fabian Mauruschat

In den Achtzigern waren die Arcades weit verbreitet, aber es begann auch der Siegeszug der PC-Spiele und der Heimkonsolen wie SG-1000, NES, Atari 7800 und vielen weiteren. Damals begann das Phänomen, das auch noch heute unter dem Begriff Konsolenkrieg bekannt ist. Die Anbieter versuchten möglichst viele Konkurrenten vom Markt zu drängen. Eine Folge davon soll der Video Game Crash von 1983 gewesen sein, bei dem der Markt vor allem in Nordamerika stark einbrach. Von mehreren Milliarden Dollar Umsatz im Jahr sanken die Zahlen auf 100 Millionen. Viele Firmen meldeten Konkurs an und unzählige angekündigte Spiele erschienen nie. Für den Crash gibt es verschiedene Erklärungen, wahrscheinlich sind mehrere Ursachen schuld. Zum Beispiel gab es nicht nur viele verschiedene Konsolen, es gab auch für jede Konsole ein eigenes Spielesortiment. Wer sich für eine Konsole entschied, hatte also nur eine beschränkte Zahl von Spielen zur Auswahl. Die Firmen standen unter Druck, möglichst schnell möglichst viele Spiele zu veröffentlichen. Darunter litt oft die Qualität. Ein bekanntes Beispiel dafür ist „E.T. the Extra-Terrestrial“ von 1982, das rechtzeitig zum Weihnachtmarkt erscheinen sollte. Der Programmierer Howard Scott Warshaw hatte zugesagt, das Spiel zum Film in drei Wochen zu schreiben. Als es erschien, war es unausgereift und wurde massenweise zurückgegeben. Der Hersteller Atari hat die Spiele dann zu Tausenden in einer Mülldeponie in Nevada vergraben. Vor kurzem gab es Ausgrabungen dort, wie im Dokumentarfilm „Atari: Game Over“ zu sehen ist.

Ebenfalls zum Crash geführt hat wahrscheinlich die Konkurrenz durch den Heimcomputer. Gerade für die Eltern war der Anreiz höher, einen Computer zu kaufen als eine Konsole. Die Konsole war schließlich ein reines Spielgerät, der Heimcomputer konnte – zumindest theoretisch – auch für Hausaufgaben benutzt werden.

Trotz Crash erholte sich Ende der Achtziger der Konsolenmarkt wieder. In diesem Jahrzehnt kommt auch der Kopierschutz auf. Mit den ersten kopiergeschützten Programmen für Apple II, Atari 800 und Commodore 64 versuchten auch die ersten Hacker, ihn zu umgehen. Es gab regelrechte Wettbewerbe zwischen Hackergruppen, ein neues Spiel als erste zu cracken und zu verbreiten.

Eine kurze Geschichte der Videogames



Die 1990er

Onlinegaming und 3D-Grafik

16-Bit Konsolen

PlayStation, Nintendo 64, Sega Mega Drive

LAN-Partys und eSport

Onlinegames und Browsergames

28.10.2015

Fabian Mauruschat

In den Neunzigern kommen die ersten 16-Bit-Konsolen auf den Markt. Davor waren 8-Bit-Prozessoren üblich. 16-Bit-Prozessoren konnten umfangreiche 2D-Grafikfähigkeiten und rudimentäre 3D-Darstellungen verarbeiten. Weitere Neuerungen waren mehr Speicherplatz und die Einführung der CD als Speichermedium.

Gleichzeitig gibt es auch eine soziale Entwicklung: Die LAN-Partys. Jugendliche treffen sich, bringen ihre PCs mit und spielen über ein Local Area Network (LAN) miteinander. Eine eigenständige Gamerkultur kristallisiert sich aus der Hackerkultur heraus und wird zum Massenphänomen. Die private LAN-Party wird ergänzt durch große Treffen mit bis zu 7000 Teilnehmern. Es ist auch die Geburtsstunde des eSports. Mit den Clans verschiedener Spiele entstehen die Vorläufer der heute organisierte Ligen.

Im selben Zeitraum entwickelt sich das Internet zum Massenmedium. Ende der Neunziger werden die ersten Browserspiele wie „SOL 1995“ oder „Planetarion 2000“ veröffentlicht. Heute machen Browsergames, für die man keine eigene Spielesoftware installieren muss, einen großen Teil des Spielesegments aus.

Eine kurze Geschichte der Videogames



Die 2000er

MMORPGs und endlich Kulturgut

Millionen Menschen spielen MMORPGs

Massively Multiplayer Online Role-Playing Game

World of Warcraft (2004)

„Online-Pflicht“ nimmt zu

Bundesverband der Entwickler von Computerspielen wird Mitglied im Deutschen Kulturrat

28.10.2015

Fabian Mauruschat

Der Trend zum Online-Gaming setzt sich im folgenden Jahrzehnt mit dem Erfolg der MMORPGs, (Massively multiplayer online role-playing games) fort. Das bekannteste ist „World Of Warcraft“ (WOW), auch wenn es schon in den Neunzigern Vorläufer gab. 2004 waren weltweit eine Million Menschen online bei WOW registriert, 2012 erreichte das Spiel den bisherigen Höhepunkt mit 12 Millionen Abonnenten.

Ein weiteres Stichwort der 2000er ist die sogenannte „Online-Pflicht“. Viele Spiele laufen nur noch, wenn sie ständig mit dem Internet verbinden sind. Die Begründung der Hersteller lautet meistens, sie würden einen besseren Service bieten, beispielsweise, um jederzeit Updates (Patches) zu installieren. Die Online-Pflicht ist aber auch ein sehr effektiver Kopierschutz und wird von der Gamer-Community nicht sehr begeistert angenommen.

Im Jahr 2008 wird die Debatte, ob Computerspiele tatsächlich ein Kulturgut sein können, anscheinend beendet. Der Bundesverband der Entwickler von Computerspielen (Game) wird Mitglied im Deutschen Kulturrat.

Eine kurze Geschichte der Videogames

Spiel vs. Leben


Die 2010er

Mobile Gaming und Artgames

Handyspiele sind überall

Alle Altersgruppen und Geschlechter spielen

Independent-Spiele und Art Games

28.10.2015

Fabian Mauruschat

Mobile Games sind im aktuellen Jahrzehnt gerade omnipräsent. An sich ein alter Hut, den Game Boy gab es schon 1989. Heute ist fast jedes Smartphone von Werk aus schon mit mehreren Spiele-Apps ausgestattet. Laut [Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware](#) und App Annie Analyse-Institut waren 2015 im zweiten Quartal 75 Prozent aller in Deutschland veröffentlichten Apps Games.

Heute ist es so, dass alle Altersgruppen und Geschlechter spielen. Im September 2014 waren 52 Prozent aller Gamer in Großbritannien weiblich ([Artikel im Guardian](#)). 2015 spielen 11 Prozent aller über 65-Jährigen (laut einer [Studie](#) im Auftrag des Digitalverbands Bitkom), 81 Prozent der 14- bis 29-Jährigen. Games sind in allen Bevölkerungsschichten und Altersgruppen angekommen.

Typisch für die 2010er ist die starke Präsenz der Indiegames, also Spiele, die nicht von den großen Studios produziert werden. Die Urheber sind kleine Programmiererteams, die sich das nötige Kapital selbst organisieren oder über Crowdfunding finanzieren. Zwar gab es schon früher kleine unabhängige Studios oder Entwickler, aber mittlerweile machen sie den großen durchaus Konkurrenz. Gleichzeitig gibt es auch immer mehr Spiele, die nicht nur reine Unterhaltung sein wollen, sondern die ganz offen als Kunstobjekte gedacht sind. Es geht nicht mehr nur darum, upzuleveln, sondern Menschen sollen angeregt, irritiert, verstört oder anderweitig bewegt werden. Auch das gab es schon vorher, aber eher als museale Installation. Heute existiert ein kleiner Markt für Artgames, die in der Szene manchmal als Notgames bezeichnet werden. Weil sie in den Augen eingefleischter Gamer so wenige Kriterien von „Spiel“ erfüllen.

Neue Medien und Medienkritik

Spiel vs. Leben


Was ist neu an „neuen Medien“?

- überall verfügbar
- hohe Immersion
- Weltensimulation

Drei Merkmale unterscheiden Games von älteren Medien.

1. Sie sind überall verfügbar: Man kann überall und jederzeit auf jedem Handy, auf jedem Rechner mit Internetzugang spielen.
2. Eine hohe Immersion: Eine hochgradige Identifikation mit der eigenen Spielfigur durch das Ansprechen mehrerer Sinne und die detaillierte Weltschöpfung.
3. Weltensimulation: Diese Spielwelten sind so vielschichtig, dass man alle ihre möglichen Aspekte erleben kann. So könnte man theoretisch in einem Teil der Reihe „Grand Theft Auto“ den Mafia-Plot verlassen und den Rest des Spiels damit verbringen, Pizza auszuliefern.

Neue Medienkritik

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

Stichwort Lesesucht

Ende des 18. Jahrhunderts:
gefährliche Literatur und falsche Lektüre

Wertherfieber
Werthertracht

Seit den 1960ern:
Fernsehsucht



Johann Georg Ziesensis: Prinz Ernst Ludwig von
Sachsen-Gotha-Altenburg in Werthertracht

28.10.2015

Fabian Mauruschat

Mit dem Aufkommen neuer Medienformen geht meistens auch eine neue Form von Kritik einher. Stichwort „Lesesucht“: Ende des 18. Jahrhunderts gab es kritische Bedenken gegenüber dem Lesen. Man sprach von gefährlicher Literatur oder falscher Lektüre. So war das Lesen religiöser Texte wie der Bibel erwünscht, Lesen zum Zeitvertreib galt dagegen in manchen Kreisen als bedenklich. Insbesondere, dass Frauen Romane gelesen haben schien unangemessen. Ein bekanntes Beispiel ist das Wertherfieber. Wir reden ja noch heute vom Werther-Effekt – detaillierte Berichterstattung über Selbstmorde kann zu Nachahmungstaten führen. Die Diskussion gab es schon zu Goethes Zeiten. Damals lässt sich dieser Effekt natürlich schwer nachweisen, weil es keine oder zumindest keine verlässlichen Statistiken über Selbstmorde gab. Aber es ging nicht nur um die romantische Verklärung von Suizid, sondern das Werther-Fieber betraf sämtliche Aspekte des Lebens. So gab es zum Beispiel die Werther-Tracht: blauer Tuchfrack, gelbe Weste, Kniehosen aus gelbem Leder, Stulpenstiefel und runder, grauer Filzhut. Das erinnert nicht von ungefähr an Cosplay, bei dem sich Enthusiasten als Charaktere aus ihrem Lieblingsspiel verkleiden.

Ein weiteres Stichwort zu Kritik an neuen Medien ist die Fernsehsucht, die mit dem Aufkommen des aktuellen Leitmediums diagnostiziert wurde. So gibt zum Beispiel der US-amerikanische katholische Priester John McCloskey [zwölf Tipps](#), um die Familie vom Fernseher wieder zu Jesus zurück zu bringen. Dieser Text zeigt vielleicht auch einen Umbruch, den Platz von TV als schlimmen neuem Medium nehmen Videospiele ein: Denn Fernsehen, so Pater McCloskey, sei wie Marihuana, Videospiele jedoch wie Heroin. Kritik an neuen Medien ist also unausweichlich. Bei der Rezeption sollte man diese Relationen beachten.

Typologie der Games



Videospielgenres

Art der Interaktion und Spielmechanismen

Genres sind nicht klar abzugrenzen

Gleichzeitig können Videospiele literarischen oder Filmgenres zugeordnet werden

28.10.2015

Fabian Mauruschat

Videospiele definieren sich über die Art der Interaktion und die Spielmechanismen. Es geht eher darum, wie ein Spiel gespielt wird, als um die Inhalte. Dabei sind Genres nicht immer klar voneinander abzugrenzen. Es gibt immer mehr Mechanismen, die von den meisten Spielen übernommen werden, die früher charakteristisch für ein Genre waren. So gibt es mittlerweile in fast allen Spielen Rollenspielelemente wie Charakterlevel oder Erfahrungspunkte. Bei modernen Spielen sind oft Minigames integriert, die anderen Genres zuzuordnen sind. Spiele überschreiten Genregrenzen oder schaffen neue Genres. Meistens, indem sie zwei oder mehr Genres mischen.

Aber um Spiele grob zu strukturieren ist das Konstrukt „Genre“ natürlich sehr nützlich. Dazu kommt die Einordnung in bereits bekannte Genres, die für Literatur und Film Verwendung finden. So unterscheiden sich ein Science Fiction-Shooter und ein Science Fiction-Strategiespiel sehr grundlegend, auch wenn ihre Handlung vielleicht in dem selben Spiele-Universum stattfindet.

Typologie der Games: Action

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

Beat 'em up



Boon, E. (2015) *Mortal Kombat X* Chicago: Warner Bros. Interactive Entertainment

28.10.2015

Fabian Mauruschat

Action

Action ist eine große und vielleicht sogar irreführende Genrebezeichnung – Action gibt es schließlich in fast jedem Computerspiel.

Beat 'em up

Street Fighter (seit 1987), Tekken (seit 1988), Mortal Kombat (seit 1992)
Beim Beat 'em up geht es um Nahkampf Mann gegen Mann. Beide Spielfiguren haben eine Energieleiste, die durch Treffer verringert wird. Sinkt die Energie auf Null, ist der Kämpfer ausgeschaltet. Oft sind fantastische Elementen eingewoben, meist werden Anleihen an reale Kampfstile wie Kung Fu oder Boxen gemacht. Das Genre war in den 80ern weit verbreitet in Spielhallen.

Typologie der Games: Action

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

Ego-Shooter



Le und Cliffe (2000). *Counter-Strike* Bellevue, Washington: Valve Corporation

28.10.2015

Fabian Mauruschat

Ego-Shooter

Counterstrike als Modifikation des Shooters Half Life, Wolfenstein (1992) und Wolfenstein: The New Order (2014), Halo

Ego-Shooter werden in der Egoperspektive gespielt, auf dem Bildschirm ist das zu sehen, was die eigene Spielfigur sieht. Weiterhin gibt es eine frei begehbare 3D-Spielwelt, meistens ist das Gameplay mit Schusswaffengebrauch verbunden. Daraus folgt oft ein futuristisches oder militärisches Setting. Im englischsprachigen Bereich nennt man das Genre *first-person shooter*. Auch hier gibt es Untergenres wie zum Beispiel den Taktik-Shooter, wenn besonderes Gewicht auf der Zusammenarbeit eines Teams von Spielern besteht.

Typologie der Games: Action

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

Jump 'n' Run



Miyamoto, S. (1985). *Super Mario Bros.* Kyōto: Nintendo Deutschland

28.10.2015

Fabian Mauruschat

Jump 'n' Run

Super Mario Bros. (1985), Trine (2009) Super Mario Maker (2015)

Das Genre Jump 'n' Run definiert sich durch laufende und springende Fortbewegung der Spielfigur, die meistens in einer 2D-Umgebung stattfindet. Gefragt sind Geschicklichkeit und Timing. Das Genre ist eines der ältesten und bekanntesten und auch heute noch lebendig. Im englischen Sprachraum sind die Bezeichnungen *platformer* oder *platform game* geläufiger.

Typologie der Games: Abenteuer

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

Action Adventure



Hughes, Chayer und Neuburger (2013). *Tomb Raider Shinjuku*: Square Enix

28.10.2015

Fabian Mauruschat

Abenteuerspiele

Hier übernimmt der Spieler ebenfalls die Rolle einer Figur in einer interaktiven Geschichte, der Fokus liegt nicht zwangsläufig auf Action und Kämpfen sondern meistens eher auf dem Erkunden der Welt und dem Lösen von Rätseln.

Action-Adventure:

Tomb Raider (seit 1996), God of War (seit 2005), Batman: Arkham Asylum (2009)

Innerhalb einer Geschichte werden Rätsel gelöst und Gegner bekämpft. Die Grenzen zu anderen Spielen aus dem Action-Genre sind fließend, hier können auch zahlreiche Sub-Genres festgemacht werden, vom Stealth Game (man muss möglichst heimlich und unentdeckt vorgehen) bis zum Survival Horror (viele Schockeffekte und unheimliche Begegnungen, wird manchmal auch als eigenes Subgenre von Abenteuerspielen gesehen).

Typologie der Games: Abenteuer

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

Adventure (Point-and-Click-Adventure)



Gilbert, R. (1987). *Maniac Mansion* Marin County: Lucasfilm Games

28.10.2015

Fabian Mauruschat

Adventure

Maniac Mansion (1987), Deponia (2012)

Der Begriff Adventure steht im deutschsprachigen Raum für Point-and-Click-Adventures. Hier bewegt sich die Spielfigur meistens in einer 2D-Umgebung. Spielende können den Mauszeiger auf einzelne Objekte richten (point) und sie anklicken (click). Typisch ist auch das Ansammeln von Gegenständen, die in einer Inventarliste vermerkt werden und die miteinander kombiniert werden müssen, um Rätsel zu lösen. Rein textbasierte Adventure-Spiele (kurz Text-Adventures) gibt es schon seit den Siebzigern (Adventure, 1976).

Typologie der Games: Abenteuer

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

Rollenspiel



Schanen, T. und andere (2014). *Das Schwarze Auge: Blackguards* Hamburg: Daedalic Entertainment

28.10.2015

Fabian Mauruschat

Rollenspiel

Rogue (1980), World Of Warcraft (2004), Blackguards (2014)

Ein einzelner oder mehrere Spielcharaktere bewegen sich durch eine komplexe Welt, mit der sie meistens in Kämpfen, oft auch in sozialen Situationen interagieren. Der oder die Charaktere verbessern im Lauf des Spiel ihre Fähigkeiten ständig (Upleveln). Mit der zunehmenden Stärke der Spielfiguren kommen immer stärkere Gegner im Spiel vor. Viele Spiele aus diesem Genre sind Umsetzungen von Pen-and-Paper-Rollenspielen, die am Spieltisch stattfinden. In Online-Rollenspielen (Massively multiplayer online role-playing game, kurz MMORPG) bewegen sich alle Spieler durch die selbe Welt. Action-Rollenspiele wie „Diablo“ (1996) spielen sich in Echtzeit ab und erfordern schnelle Reaktionen.

Typologie der Games: Strategie

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

Tower Defense



Notley, S. (2009). *Plants vs. Zombies Seattle*: PopCap Games

28.10.2015

Fabian Mauruschat

Strategiespiel

Bei Strategiespielen ist das planvolle Vorgehen wichtig. Der Aufbau eigener Basen oder Städte kann ebenso eine Rolle spielen wie die Handhabung von Ressourcen, der Aufbau eigener Einheiten und der Handel von Waren. Gegner sind entweder andere Spieler oder künstliche Intelligenzen.

Echtzeit-Strategiespiel

Die Siedler (1993), Command & Conquer (1995), Plants vs. Zombies (2009)
Bei Echtzeit-Strategiespielen (*real time strategy* oder kurz RTS) handeln Computergegner und Spieler gleichzeitig. Zur Spielweise gehören schnelles Reagieren und strategisches Planen unter Zeitdruck. Ein Subgenre ist Tower Defense, bei dem die eigene Basis mit meistens immobilen Einheiten gegen mobile Gegner verteidigt werden muss.

Rundenbasiertes Strategiespiel

Empire (1977), Civilization, Sid Meier's Worms (1995), XCOM: Enemy Unknown (2012)

In rundenbasierten Strategiespielen (*turn based strategy games* oder TBS) handeln Computergegner und Spieler abwechselnd. Hier steht das strategische Planen im Vordergrund.

Typologie der Games: Simulation

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

Wirtschaftssimulation / Aufbaustrategie



Estdale, M. (2006). *Anno 1701* Mainz: Related Designs

28.10.2015

Fabian Mauruschat

Simulation

Das Genre Simulationsspiel umfasst eine weite Bandbreite von Spielen, die einen Aspekt der Realität (durchaus auch einer fiktionalen Realität) möglichst genau abbilden sollen.

Wirtschaftssimulation

Hanse (1986), Anno 1602 (1998), Sim City Buildit (2014)

In Wirtschaftssimulationen muss eine Organisation wie beispielsweise eine Firma, eine Stadt oder ein Fußballvereins möglichst erfolgreich gemanagt werden. In der Regel tritt dabei der Spieler nicht als eigener Avatar in Erscheinung. Oft überschneidet sich das Genre mit dem Genre Strategie.

Typologie der Games: Simulation

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

Rennspiel



Sullivan und Sperry (2012). *Need for Speed: Hot Pursuit* Guildford: Criterion Games

28.10.2015

Fabian Mauruschat

Rennspiel

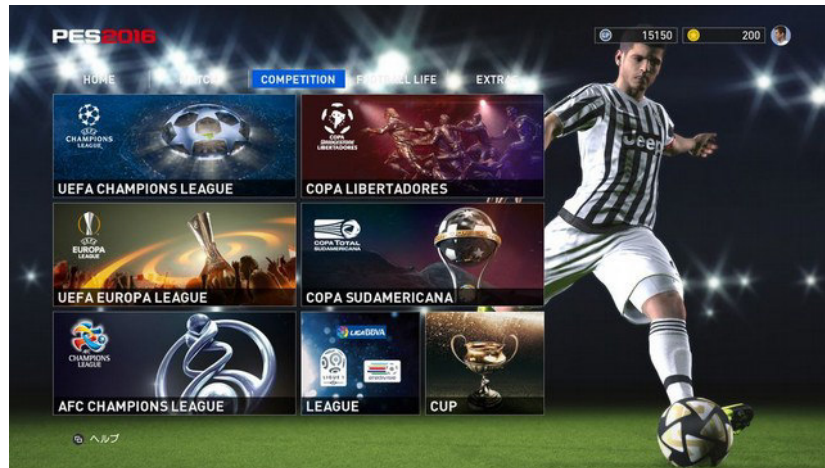
Speed Race (1974), Virtua Racing (1992), Blur (2010)

Rennspiele simulieren Autorennen. Das Spielziel ist es, alle anderen Autos zu überholen. Oft kann dabei das eigene Auto optisch modifiziert und technisch aufgerüstet werden.

Typologie der Games: Simulation

Jpiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

Sportspiel



Ogihara, Y. (2015). *Pro Evolution Soccer 2016* Tokyo: Konami

28.10.2015

Fabian Mauruschat

Sportspiel

Pong (1972), Tiger Woods 99 (1998), Pro Evolution Soccer (2001)
Gerade bei Fußballsimulationen spielt man nicht nur das Spiel sondern stellt auch die Mannschaft zusammen. Mittlerweile leihen Sportstars ihren digitalen Avataren nicht nur den Namen, sondern auch das Gesicht. Hier gibt es Überschneidungen mit Fußballmanagersimulationen.

Typologie der Games: Sonstige

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

Puzzle



Paschitnow, A. (1986). *Tetris* Moskau: AcademySoft CCAS

28.10.2015

Fabian Mauruschat

Das ist natürlich kein richtiges Genre sondern in diesem Fall eine Behelfskategorie für die restlichen Genres. Bei Puzzlespielen wie „Tetris“ oder „Candy Crush“ müssen abstrakte Formen in unterschiedlichen Farben miteinander kombiniert werden.

Typologie der Games: Sonstige



Musikspiele

Glücksspiel am Automaten

Quizspiele

Partyspiele

Das Genre Musikspiel umfasst Games wie „SingStar“, bei denen Popsongs mitgesungen werden und die Mitspielenden anhand der getroffenen Töne bewertet werden und Tanzspiele, bei denen die richtigen Tanzschritte auf einer Sensormatte ausgeführt werden müssen. Glücksspiel am Automaten sind mittlerweile größtenteils digital und müssen damit auch als Videospiele kategorisiert werden. Quizspiele auf dem Handy oder Konsole zeigen wie breit gefächert diese Kategorie ist.

Typologie der Games: Multi-Genre

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥



Houser, Benzie, Sarwar und Garbut (2013). *Grand Theft Auto V* New York: Rockstar Games

28.10.2015

Fabian Mauruschat

Immer mehr Spiele lassen sich nicht einfach einem Genre zuordnen. Bei Spielen der „Grand Theft Auto“-Reihe schlüpft man in die Rolle von Gangstern. Sie vereint Genres wie Action-Adventure, Rollenspiel, Fahr- und Flugsimulation sowie Ego-Shooter. Auch die Genre-Zuschreibung Open World-Spiel wird hier oft angewandt. Open World-Spiele zeichnen sich durch räumliche Freiheit (die Spielfigur kann sich in der Spielwelt relativ frei bewegen) und eine offenen Erzählstruktur aus. Einen Open World-Ansatz verfolgt „Second Life“ (2003) als Simulation einer Welt ohne Spielaspekt.

Typologie der Games: Multi-Genre

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥



Lenart, Ross und Latino (2015). *Minecraft: Story Mode* San Rafael: Telltale Games

28.10.2015

Fabian Mauruschat

Auch „Minecraft“ vereint Genres wie Open World, Rollenspiel, Bausimulation und Sandbox: Ähnlich wie bei Open World-Spielen ist die Spielwelt frei zu erkunden, ein Spielziel ist aber nicht vorgegeben. Wie im Sandkasten (daher die Bezeichnung) können Spielende ihre Kreativität frei entfalten. Durch das Zusammenfließen der Genres werden im Grunde Simulationen von Welten entworfen, die umfassender sind als jedes Spiel vorher.

Typologie der Games: Serious Games

Spiel vs. Leben
♥♥♥♥♥

Lernspiele



Kruse, L. (2014). *Squirrel & Bär Köln: The Good Evil*

28.10.2015

Fabian Mauruschat

Serious Games werden vor allem in der Berufsausbildung angewandt, von Flugsimulatoren bis zu medizinischen Simulationen. Lernspiele oder didaktische Spiele finden im pädagogischen Bereich Anwendung. Kinder und Jugendliche sollen Schulwissen vermittelt bekommen.

Ausblick

Spiel vs. Leben


Gamification

Spielelemente zur Motivationssteigerung

Virtual Reality (VR)

Oculus Rift, Playstation VR

Augmented Reality (AR)

erweiterte Realität

28.10.2015

Fabian Mauruschat

Trends wie Gamification und AR werden wahrscheinlich in den nächsten Jahren einen großen Einfluss auf Games und unser Leben haben.

Gamification ist die Methode der Motivationssteigerung durch spielerische Elemente. Spieledesign und Spielemechaniken werden auf spielfremde Anwendungen und Prozesse übertragen, um Probleme zu lösen und Teilnehmer zu engagieren.

Virtual Reality als eine echt erscheinende 3D-Umgebung aus dem Computer ist seit den Neunzigern im Gespräch, bisher scheiterten serientaugliche Umsetzungen an den technischen Möglichkeiten. Für 2016 sind allerdings mit Oculus Rift und Playstation VR zwei solcher Head-Mounted Displays (oder Videobrillen) angekündigt.

Bei der Augmented Reality überlagern Spielelemente die Wirklichkeit. Ermöglicht wird sie durch Geräte wie Datenbrillen oder Smartphones.