



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Zur Theorie der Computerspiel-Genres:
Versuch einer Klassifikation“

Verfasser

Benjamin Sterbenz

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 9700020

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft (A317)

Betreuer:

ao. Univ.-Prof. Dr. Rainer Maria Köppl

INHALTSVERZEICHNIS

1	EINLEITUNG	5
2	KLARSTELLUNGEN ZUR TERMINOLOGIE	7
2.1	DEFINITION SPIEL	7
2.2	DEFINITION GAMEPLAY	9
2.3	DEFINITION COMPUTER- UND VIDEOSPIEL	10
2.4	FILM-GENRES VS. SPIEL-GENRES	11
3	GENEALOGIE DER SPIEL-GENRES	13
3.1	TECHNOLOGIE ALS DOMINANTER FAKTOR.....	14
3.2	ACTIONSPIELE	21
3.3	ABENTEUERSPIELE	23
3.4	STRATEGIESPIELE	25
3.5	SIMULATIONSSPIELE (PROZESS-ORIENTIERTE SPIELE)	26
4	GENRE-BEGRIFFE IN MASSENMEDIENT UND SACHBÜCHERN	27
4.1	DER GENRE-BEGRIFF IN ZEITSCHRIFTEN	27
4.2	DER GENRE-BEGRIFF ALS MARKETINGWERKZEUG	31
4.3	DER GENRE-BEGRIFF IN RATGEBER- UND FAN-LITERATUR	33
4.3.1	<i>Actionspiele</i>	34
4.3.2	<i>Abenteuerspiele</i>	36
4.3.3	<i>Rollenspiele</i>	36
4.3.4	<i>Strategiespiele</i>	37
4.3.5	<i>Simulationsspiele</i>	38
4.3.6	<i>Sportspiele</i>	39
4.3.7	<i>Rennspiele</i>	39
4.3.8	<i>Denk- und Puzzlespiele</i>	40
4.4	ZUSAMMENFASSUNG	41
5	GENRE-BEGRIFFE IN DER PRAXIS.....	43
5.1	REAKTIONSVERMÖGEN UND SCHNELLES HANDELN ALS MERKMALE	47
5.1.1	<i>Schießspiele</i>	50
5.1.2	<i>Kampfspiele</i>	51
5.1.3	<i>Plattformspiele</i>	52
5.1.4	<i>Horrorspiele</i>	52
5.1.5	<i>Rennspiele</i>	53
5.2	DENKAUFGABEN UND BEDACHTES VORGEHEN ALS MERKMALE	55
5.2.1	<i>Abenteuerspiele</i>	55
5.2.2	<i>Rollenspiele</i>	57
5.2.3	<i>Strategiespiele</i>	58
5.2.4	<i>Simulationsspiele</i>	61
5.3	GRENZFÄLLE	64
5.4	ZUSAMMENFASSUNG	66
6	GENRE-BEGRIFFE IN DER WISSENSCHAFT.....	69
6.1	META-EINTEILUNG ANHAND VON CAILLOIS	71
6.2	DIE ZWEI ÜBEREBENEN: REPRÄSENTATION UND INNERE STRUKTUR.....	74
6.2.1	<i>Die Hülle</i>	74
6.2.2	<i>Der Kern</i>	79
6.2.2.1	Interaktivität	79
6.2.2.2	Narrativität	95
6.3	ZUSAMMENFASSUNG VON HÜLLE UND KERN	107
7	SCHLUSSFOLGERUNG	109
8	BIBLIOGRAFIE	113
9	BILDNACHWEISE	118
10	LUDOGRAPHIE.....	119

1 Einleitung

Es gibt viele Bücher zu Computerspiel-Forschung, mit den unterschiedlichsten Ansätzen, aus den unterschiedlichsten Gebieten. Autoren, die sich ausschließlich mit Spielen und ihren Grundlagen auseinandersetzen, widmen sich meist der Frage, was ein Spiel ist. Forscher, die an die Thematik interdisziplinär herangehen, stellen hingegen oft die Frage, ob ein Spiel als Text verstanden und entsprechend analysiert werden kann. Es geht mitunter auch darum, inwieweit Geschichten in Spielen relevant sind und welche Formen sie annehmen können. Des Weiteren gibt es unzählige Abhandlungen zur Wirkungsforschung, die zu klären versuchen, ob und wie Computerspiele Spieler – vor allem in Hinblick auf Gewaltdarstellung – beeinflussen.

Was es jedoch nicht gibt, ist eine ausführliche Arbeit, die sich ausschließlich mit der Genre-Frage beschäftigt. Es gibt daher bis dato auch kein akzeptiertes und standardisiertes Modell, anhand dessen Genre in Spielen analysiert werden kann. Im Zuge seiner kurzen, oberflächlichen Analyse des Spiels „Halo“ stellte der finnische Wissenschaftler Järvinen 2002 fest, was selbst acht Jahre später immer noch Gültigkeit hat:

„Die Frage von Genre ist in Game Studies weitgehend unbeantwortet. Dass Computer- und Videospiele ein kulturelles Genre darstellen, ist akzeptiert, die Unterscheidungen, Zusammenhänge und Variationen innerhalb dieses kulturellen Genres verbleiben jedoch unausgewertet. Die gängigen Genre-Auffassungen haben ihren Ursprung im Spiele-Journalismus und nicht in systematischen Untersuchungen.“¹

In einigen Büchern finden sich zwar kleinere Abschnitte zu diesem Thema, die Qualität und Ausformung ist jedoch sehr inkonsistent. In vielen Fällen werden die geläufigen, von Industrie und Spielern etablierten Begriffe übernommen, ohne sie zu hinterfragen, und die Autoren beschränken sich auf eine deskriptiv-historische Herangehensweise. Jene Texte, die analytisch an die Genre-Frage herangehen und zum Teil eigene Theorien aufstellen, sind weitverstreut und streifen, wenn überhaupt, kaum andere Genre-Modelle. Zudem vertreten viele Forscher die Meinung, dass Spiele ob ihrer Komplexität und ständigen Weiterentwicklung nicht oder nur unzulänglich klassifiziert werden können.

¹ Aki Järvinen, „Halo and the Anatomy of the FPS“, in: *Games Studies: The International Journal Of Computer Game Research* (2002), <http://gamestudies.org/0102/jarvinen>.

Im Gegensatz dazu hat Spiel-Designer Chris Crawford bereits 1984 den Stellenwert einer fundierten Klassifizierung bei Spielen unterstrichen. Mit ihr würden Fragen aufgeworfen, die zur weiteren Entwicklung maßgeblich beitragen. Crawford zieht den – übertriebenen – Vergleich zu Darwin: „Charles Darwins akribische Klassifizierungsarbeit anhand eines Beagles hat zwangsläufig zu seiner Entwicklung seiner Evolutionstheorie beigetragen.“²

Meine Arbeit bleibt dem Gedanken, dass eine fundierte Klassifizierung ein essenzieller Bestandteil dieser Disziplin sein kann, treu und hat die Ziele, das Forschungsfeld aufzuarbeiten, einen Überblick über die diversen Genre-Ansätze zu geben und sie in gebündelter Form zu präsentieren. Es soll ein Handbuch entstehen, in dem alle bisherigen Überlegungen, die es zu Computerspiel-Genres gibt, kompakt dargestellt werden. Ein Unterfangen, das derart bislang nirgends umgesetzt wurde.

Für ein vollständiges Bild wird auf die historische Entwicklung einzelner Genres eingegangen. Des Weiteren wird der Einsatz des Genre-Begriffs in der Populärkultur, in Medien, Marketing sowie unter Fans erläutert. Auch der Umgang mit Genre seitens der Spiel-Designer wird analysiert. Schließlich werden die wissenschaftlichen Auseinandersetzungen dargestellt und die daraus hervorgegangenen Modelle überprüft und kommentiert. Am Ende dieser breiten Untersuchung soll anhand der Erkenntnisse aus allen Bereichen überprüft werden, ob und wie eine Klassifizierung möglich ist; ob es ein Genre-Modell gibt, das für zukünftige Untersuchungen als Ausgangspunkt genutzt werden kann und jenem Anspruch, den die Wissenschaftler Egenfeldt, Smith und Tosca formulieren, gerecht wird: „Sie [Genres] sind analytische Konstrukte, die einer Gruppe von Objekten übergestülpt werden, um so die Komplexität ihrer individuellen Unterschiede sinnvoll diskutieren zu können.“³

² Chris Crawford, *The Art of Computer Game Design* (Columbus: McGraw-Hill/Osborne Media, 1984), digital copy: <<http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/ACGD.pdf>>, p. 21.

³ Nielsen Simon Egenfeldt, Jonas Heide Smith and Susana Pajares Tosca, *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (New York: Routledge, 2008), p. 41.

2 Klarstellungen zur Terminologie

Da das Gros der Computerspiele im angloamerikanischen Raum entwickelt wird⁴ und dort auch seinen Ursprung hat⁵, basieren viele Fachbegriffe auf der englischen Sprache. Auch wissenschaftliche Texte aus dem noch jungen interdisziplinären Bereich der „Game Studies“ – wie Computerspielforschung international bezeichnet wird – erscheinen in der Lingua franca der Spiele-Fans. Für diese Arbeit wurden Begriffe übersetzt, wenn es eine passende deutsche Entsprechung gibt. Dies gilt vor allem für die großen Genres: Beispielsweise wird aus Adventure Abenteuer, aus Role-playing-Game das Rollenspiel, aus Strategy wird Strategie und aus Shooter wird Schießspiel. Einzig Action wird beibehalten, da es keine exakte Entsprechung im Deutschen gibt. Zudem ist dieser Begriff aus dem Film bekannt und die Bedeutung deckungsgleich. Sub-Genres werden, wenn möglich, ebenfalls übersetzt, ihr englischer Begriff wird bei Erstnennung in Klammer gesetzt. Wobei viele Sub-Genres zeitlich beschränkt und mitunter vergänglich sind. So sind spezielle Wortkreationen wie Shoot'-em-Up, die in den Anfängen der Videospiele populär waren, heute kaum noch gebräuchlich. Genauso wurden die Zitate aus der Literatur ins Deutsche übertragen, was der Lesbar- und Verständlichkeit zunutze kommen soll. Ein wichtiger Terminus, der in Populärkultur, Praxis und Wissenschaft vorkommt, ist das Gameplay. Dieser zentrale Begriff und dessen umstrittene deutsche Übersetzung werden folgend näher erklärt. Vor dem Beginn einer Arbeit über Computerspiele muss geklärt werden, was darunter überhaupt zu verstehen ist.

2.1 Definition Spiel

Im Gegensatz zur deutschen Sprache wird im Englischen – und somit auch in den wissenschaftlichen Texten – zwischen Play und Game unterschieden. Play ist freies, offenes, unbegrenztes Spiel und kann im Deutschen am besten mit „Herumspielen“ übersetzt werden. Eine Unterform von Play ist Game, das sich durch ein Regelwerk auszeichnet, welches die Abläufe bestimmt. Diese Abgrenzung findet sich in allen wissenschaftlichen Definitionen des

⁴ Vgl. "Worldwide Yearly Chart: The Year's Top-Selling Games Ranked by Unit Sales" (VGChartz Ltd.), <<http://www.vgchartz.com/yearly.php?date=2010®=World&date=2009>>.

Unter den Top 5 der weltweit umsatzstärksten Verleger im Jahr 2009 befanden sich vier US-Unternehmen. Zudem sind die USA der mit Abstand größte Absatzmarkt.

⁵ Als erstes Videospiel gilt „Spacewar!“, das an einer US-Universität entwickelt wurde. Mehr hierzu im Kapitel „Genealogie der Spiel-Genres“.

Begriffs „Game“, wie eine Analyse von Salen und Zimmerman zeigt.⁶ Game beschreibt immer ein Spiel, das in einem abgesteckten Rahmen und unter vorgegebenen Regeln abläuft, die den Handlungsfreiraum des Spielers bestimmen. Unter Berücksichtigung aller Aspekte der unterschiedlichen Theorien stellen Salen und Zimmerman eine eigene Definition des Begriffs „Game“ auf: „Ein Spiel ist ein System, innerhalb dessen Spieler in einen artifiziellen Konflikt, der durch Regeln definiert ist, eingreifen, was in einem quantifizierbaren Ausgang resultiert.“⁷

Der letzte Aspekt, der messbare Ausgang, kann verschiedene Formen annehmen. Er kann einerseits anhand von Zielvorgaben vorab klar definiert sein, wie etwa das Besiegen aller Gegner, das Lösen aller Puzzles oder das Aufstellen eines Punkterekords; andererseits müssen die Bedingungen nicht offensichtlich oder bereits fix integriert sein. Beispiele sind „SimCity“ oder „Microsoft Flight Simulator“, die dem Spieler keine Siegesbedingungen vorschreiben. Im Rahmen des Regelwerks kann wie mit einem Experimentierkasten „herumgespielt“ werden. Im Zuge dessen steckt sich der Spieler selbst die Ziele, etwa eine umweltfreundliche Stadt zu bauen oder besonders schnell von einem Flughafen zum anderen zu gelangen. Hier dominiert innerhalb des „Game“ der Aspekt „Play“.

Das Entwickeln von eigenen Herausforderungen ist allerdings nicht auf Computerspiele ohne exakte Zielvorgaben beschränkt. In einem Schießspiel, das primär auf das Eliminieren von Gegnern ausgelegt ist, können Spieler sich im Rahmen der Regeln entscheiden, das Level-Ende nur durch rennen und ohne Gewalt zu erreichen. In der „Grand Theft Auto“-Serie ist solch ein flexibles Vorgehen sogar explizit erlaubt: Das zur Verfügung gestellte Areal kann auch als Spielplatz genutzt werden. Anstatt Aufgaben zu erfüllen, fährt man durch die virtuelle Stadt – des Fahrens und Erkundens wegen. Das Spiel übernimmt für diesen Zeitraum die Rolle eines Spielzeugs. Online-Rollenspiele wiederum finden in einer „ewigen“ Welt statt, die sich ständig weiterentwickelt und zu keinem Ende kommt. Hier gibt es nicht einen endgültigen Ausgang, sondern – je nachdem, was der Spieler begehrt – durch das Erledigen von Missionen oder das soziale Engagement in der Gruppe viele kleine Ausgänge. Frasca erklärt: „Der Spieler, nicht der Designer entscheidet, wie ein Spielzeug, ein Spiel oder

⁶ Vgl. Katie Salen and Eric Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (Cambridge: MIT Press, 2004), p. 79.

⁷ Salen und Zimmerman (2004), S. 80

Videospiel benutzt wird. Der Designer kann ein Regelwerk vorschlagen, die letzte Entscheidung liegt aber beim Spieler.“⁸

2.2 Definition Gameplay

Wie ein Spiel grundsätzlich zu spielen ist, wird im Englischen mit „Gameplay“ bezeichnet. Die Wissenschaftler Salen/Zimmerman definieren: „Gameplay findet nur innerhalb von Spielen statt. Es ist das Spielerlebnis, das durch die Teilnahme von Spielern in Bewegung gesetzt wird.“⁹ Es bezeichnet die Art, wie ein Spiel gespielt wird – etwa strategisch, körperlich, sozial, performativ oder narrativ – und wie frei man sich innerhalb der vorgegebenen Strukturen bewegen darf. „Die Ausformung des Gameplay ist eine direkte Folge der Spielregeln.“¹⁰ Wichtig ist, dass Gameplay, das in enger Verbindung mit den Regeln steht, nicht mit den Regeln gleichgesetzt wird. Die Regeln bilden den Rahmen, innerhalb dessen sich Gameplay entfaltet. „Der Begriff Gameplay wird verwendet, um diesen dynamischen Aspekt eines Spiels zu beschreiben. [...] Gameplay beschreibt nicht die Regeln, den Spielbaum oder die Fiktion des Spiels, sondern die Art, wie es tatsächlich gespielt wird.“¹¹ Auch muss betont werden, dass Gameplay alleine von den Regeln abhängig ist und von keinen anderen Faktoren eines Spiels beeinflusst wird:

„Gameplay ist das, was sich nicht ändert, wenn man die Oberfläche ändert. [...] Gameplay ist, was man tut. Es ist nicht das Interface, nicht die Grafik und nicht die Geschichte. Es ist jener Teil des Spiels, der unabdingbar die Teilnahme des Spielers erfordert. Gameplay verkörpert die Regeln des Spiels, [...] die Regeln interagieren und schaffen Gameplay.“¹²

Beruhend auf diesen Definitionen wird in dieser Arbeit „Gameplay“ als „Spielweise“ übersetzt.

⁸ Gonzalo Frasca, „Videogames of the Oppressed: Videogames as Means for Critical Thinking and Debate“ (Georgia Institute of Technology, 2001), Master-Thesis, <www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>, p. 14.

⁹ Salen und Zimmerman (2004), S. 310.

¹⁰ Ebd., S. 310

¹¹ Jesper Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (Cambridge: MIT Press, 2005), p. 83.

¹² Frans Mäyrä, *An Introduction to Game Studies: Games in Culture* (London: Sage Publishing, 2008), p. 16.

Welchen hohen Stellenwert die Spielweise hat, zeigt Kings Untersuchung von Kundenrezensionen des Echtzeit-Strategiespiels „Command & Conquer: Generals“.¹³ Er analysierte knapp 300 Kommentare von Konsumenten auf Amazon.com, das von einem breiteren Publikum frequentiert wird, und auf Gamespot.com, das als Branchenportal fachkundige Besucher anzieht. Das Ergebnis: Die Spielweise ist Spielern weit wichtiger als Inhalt und Inszenierung. In den Besprechungen schreiben auf GameSpot drei Viertel und auf Amazon zwei Drittel ausschließlich über die Spielweise. Als für die Konsumenten zweitwichtigster Aspekt von Spielen wurde von King die Grafik ausgemacht, die auf beiden Portalen von knapp mehr als 50 Prozent thematisiert wurde. Thema und Inhalt des Spiels hingegen wurden nur von 11 (GameSpot) bzw. 12,5 Prozent (Amazon) thematisiert.

2.3 Definition Computer- und Videospiel

Die Existenz der beiden, beinahe deckungsgleichen Begriffe Computerspiel und Videospiel hat historische Wurzeln (siehe Kapitel Genealogie). Die ersten Spiele wurden auf Großrechnern, sogenannten Mainframes, entwickelt, aus denen später der Personal Computer hervorging. Parallel dazu entwickelten sich Spiel-Automaten und in weiterer Folge Spielkonsolen. Sie stellten das Geschehen auf einem TV-Apparat und nicht auf einem Computermonitor dar, weshalb sich der Begriff Videospiele etablierte. Diese Situation führte zu einer Ausdifferenzierung der Spiel-Begriffe. Da die historische Trennung in aktuellen Spielen – PC und Konsole haben sich stark angenähert und Spiele erscheinen oft zeitgleich für beide Systeme – nicht mehr zutrifft und auf aktuelle Entwicklungen wie etwa Handy-Spiele keine Rücksicht nimmt, wird im Zuge dieser Arbeit auf eine Unterscheidung verzichtet. Computer- und Videospiel sind Synonym für alle digitalen Spiele. Sie umfassen, wie Spieleforscher Frasca meint, „jede Form von Computer-basierter Unterhaltungssoftware, sowohl textlich als auch bildlich, die jedwede elektronische Plattform wie etwa PC oder Konsole nützt und einen oder mehrere Spieler in einer physischen oder vernetzten Umgebung einbezieht.“¹⁴

¹³ Vgl. Geoff King, „Dimensions of Play: Gameplay, Context, Franchise and Genre in Player Responses to Command and Conquer: Generals“ (2007), <<http://www.digra.org/dl/db/07311.18043.pdf>>, p. 2f..

¹⁴ Frasca (2001), S. 4.

2.4 Film-Genres vs. Spiel-Genres

Spätestens seitdem die Grafik von Spielen die reale Welt besonders authentisch wiedergeben kann, liegt der Schluss nahe, Werkzeuge und Begriffe aus der Filmwissenschaft auf Computerspiele zu übertragen. Wie diese Arbeit zeigen wird, sind diese zwei Medien, zumindest was die Genre-Frage betrifft, jedoch nur in wenigen Aspekten miteinander vergleichbar. Der augenscheinlichste Unterschied laut Wolf: „Das Studium von Videospielgenres unterscheidet sich stark von jenem in Film und Literatur durch die direkte und aktive (in physischem wie mentalem Sinn) Teilnahme des Publikums, mittels der stellvertretenden Spielfigur, die in der diegetischen Welt des Spiels agiert und so am zentralen Konflikt der Spielgeschichte teilnimmt.“¹⁵ Ince ergänzt:

„Der Gebrauch des Begriffs Genre in der Spieleindustrie hat nur grundlegende Ähnlichkeit zum Gebrauch in anderen Medien [...]. Genre beschreibt zwar einen Spieltypus, anhand dessen, wie sich dieser definiert, zeigt sich dann der Unterschied zu anderen Medien. Film-Genres etwa definieren sich durch Thema, Stil, Geschichte oder manchmal Setting. [...] Spiel-Genres hingegen werden durch *die Spielweise*¹⁶ definiert, die Kriterien aus Film sind zweitrangig. In der Spieleindustrie gibt es Genres wie First-Person-Shooter, Echtzeit-Strategie oder Rollenspiel, die nichts über das Thema, aber alles über die Spielweise aussagen. Da die Spielweise der wichtigste Aspekt ist, ist es nur logisch, dass Spiele anhand dieses definierenden Kriteriums klassifiziert werden.“¹⁷

Dieser Umstand ist jedoch nur einer von vielen, der Spiel-Genres von anderen Medien unterscheidet. Da ein Spiel ein komplexes System von gegenseitig abhängigen Faktoren ist, ist für die Klassifikation weit mehr zu berücksichtigen als in der Filmwissenschaft, wie Bateman/Boon anmerken: „Im Gegensatz zu Film-Genres, die auf dem zu erwartenden, narrativen Inhalt basieren, können Spiel-Genres auf viele unterschiedliche Aspekte des Spiels verweisen.“¹⁸

¹⁵ Mark J.P. Wolf, *The Medium of the Video Game* (Austin: University of Texas Press, 2001), p. 114.

¹⁶ Anmerkung: Hervorgehoben durch B. Sterbenz

¹⁷ Steve Ince, *Writing for Video Games* (London: A&C Black, 2006), p. 22.

¹⁸ Chris Bateman and Richard Boon, *21st Century Game Design* (Hingham: Charles River Media, 2006), p. 225.

3 Genealogie der Spiel-Genres

Bevor die Verwendung des Genre-Begriffs in Populärkultur, Praxis und Wissenschaft erläutert wird, muss zuerst der Kontext, in dem sich Computerspiele entwickelt haben, beleuchtet werden. Bei vielen Genres handelt es sich nicht um genuine Computerformen, die erst durch das Digitale ermöglicht wurden. Jene Kategorien, die sich in den Anfängen etablierten, waren Adaptionen von analogen Vorbildern. Sie wurden für den Computer angepasst beziehungsweise remedialisiert.¹⁹ Durch diese Übertragung wurden Videospiele ein auf Technologie basierendes Medium und daher vom technischen Fortschritt weit mehr und nachhaltiger geprägt als etwa Brettspiele. Zudem ist die Geschichte der Computerspiele zugleich auch eine Geschichte derer Genres. Am deutlichsten illustriert dies das Abenteuer-Genre. „ADVENT“, 1976 von Will Crowther veröffentlicht, war namensgebend für das Adventure-Genre, das bis heute besteht.²⁰

Ausgehend von der historischen Aufschlüsselung von Egenfeldt/Smith/Tosca wird die Geschichte der Computerspiele anhand der Genres hier kurz skizziert, da detaillierte Beschreibungen in späteren Kapiteln folgen. Die in der Grafik verwendeten Begriffe werden des Verständnisses wegen übernommen, in den einzelnen Kapiteln aber klarer ausdifferenziert. So werden in dieser Tabelle etwa Rollenspiele dem Abenteuer-Genre subsumiert und spezielle Arten von Simulationen und Strategiespielen unter dem sperrigen Begriff Prozess-orientierte Spiele geführt.

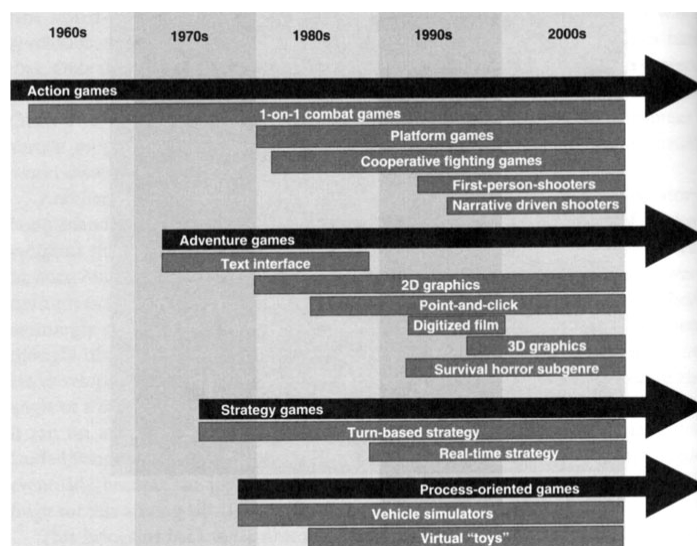


Abb. 1.: Egenfeldt, Smith und Tosca (2008), S. 52.

¹⁹ Im Sinne von Jay David Bolter und Richard Grusin, dass sich neue Medien etwa bei der Darstellung und Ästhetik an alten Medien orientieren und diese Elemente anpassen und neu mischen. Vgl. Jay David Bolter and Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media* (Cambridge: MIT Press, 2000).

²⁰ Crowthers PC erlaubte damals nur sechsstelligen Dateinamen, weshalb sich statt Adventure nur Advent ausging.

3.1 Technologie als dominanter Faktor

Im Gegensatz zu anderen Unterhaltungsmedien sind Computerspiele ungleich stärker von der Hardware, also von den Maschinen, auf denen sie laufen, abhängig. Der Spielentwickler hat sich immer den technischen Möglichkeiten unterzuordnen. Die Designer Adams/Rollings merken hierzu an: „Spiele-Hardware bestimmt, wie komplex und schlaue Spiele sein können. Und dies beeinflusst, welche Spiele man kreieren kann.“²¹ Gerade in den Anfangsjahren war dies besonders offensichtlich, da sich Computerspiele parallel auf zwei konträren Systemen entwickelten: auf universitären Großrechnern und Spielhallen-Automaten, deren jeweilige Beschaffenheit Einfluss auf die Art der angebotenen Spiele hatte.

Die Automaten, im Englischen als „Arcade Games“ bekannt, waren hoch spezialisierte Maschinen, deren einzige Aufgabe darin bestand, Spieler anzulocken, um durch Münzeinwurf Umsatz zu generieren. Diesem Geschäftsmodell ordneten sich die angebotenen Spiele unter, wie Designer Bateman erläutert: „Da ein Spiel nach jeder zweiten Minute Gewinn machen muss, ist das Design von Spielen für die Spielhalle eingeschränkt.“²² Um Kunden zu ködern, boten die Spiele eine maßgeschneiderte Steuerung und spektakuläre audiovisuelle Effekte. Um einen hohen Umsatz zu erzielen, waren die Spiele kurzatmig und durch die Jagd nach Punkterekorden höchst kompetitiv. Der Spieldesigner musste die richtige Balance zwischen Spielspaß, Schwierigkeitsgrad und Spieler-Motivation finden, wie Neitzel in ihrer Dissertation beschreibt: „Um den Spieler nicht zu schnell zu frustrieren, muss also in möglichst kurzer Zeit ein Erfolgserlebnis oder die Aussicht auf ein Erfolgserlebnis gegeben sein, die ihn dazu veranlasst, eine weitere Partie zu spielen.“²³ Andere, anspruchsvollere Spielkonzepte waren aber nicht nur aufgrund des Geschäftsmodells eine Unmöglichkeit. Ein entscheidender Faktor, dem sich das Spieldesign unterzuordnen hatte, war laut Neitzel auch die Örtlichkeit: „In Spielhallen herrscht eine unruhige Stimmung [...]. Sie bieten nicht die nötige Ruhe, um den Fortgang einer Geschichte zu verfolgen. Es sind nicht gerade Orte, an denen man stundenlang versucht, Rätsel zu lösen. In Spielhallen ist keine ganze Nacht Zeit, ein Spiel bis zu einem Ende durchzuspielen.“²⁴

²¹ Andrew Rollings and Ernest Adams, *On Game Design* (Indianapolis: New Riders Publishing, 2003), p. 533.

²² Ebd., S. 534

²³ Britta Neitzel, „Gespielte Geschichten: Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen“ (Bauhaus-Universität Weimar, 2000), Dissertation, <<http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/72/pdf/Neitzel.pdf>>, S. 204.

²⁴ Ebd., S. 204

Im Gegensatz zu den Spielautomaten waren Großrechner, die meist in universitären Forschungseinrichtungen standen, zwar teurer in der Anschaffung und nur einem eingeschränkten Kreis zugänglich, aber durch ihre verhältnismäßig hohe Prozessor-Leistung für vielfältige, komplexe Aufgaben ausgelegt. Spiele waren nur ein kleiner Teil des Aufgabenspektrums und hatten ihren Ursprung in der Experimentierfreudigkeit der Programmierer und Forscher. So war das erste Computerspiel, das 1961 von Steve Russels am Massachusetts Institute of Technology entwickelte „Spacewar!“, eine Simulation von physikalischen Regeln in der Schwerelosigkeit; das erste Computer-Abenteuerspiel, das 1976 von Will Crowther entwickelte „ADVENT“, eine Simulation einer Höhle. Das Streben nach Umsatz war bei diesen Spielen irrelevant, auch die Spieldauer war ein unwesentlicher Faktor. So boten Spiele auf den Großrechnern und den daraus hervorgegangenen ersten Personal Computers (PCs) meist ausufernde Abenteuer und komplexe, weitläufige Spielwelten. Da die Computer im Gegensatz zu den Spiel-Automaten noch keine schrillen, bunten Grafiken zeigen konnten, erfolgten die Präsentation und Interaktion auf Textebene. Die Spielwelten wurden detailliert beschrieben, Navigationsbefehle mussten eingetippt werden. Entsprechend war das Zielpublikum ein anderes. „Die Positionierung dieser Spiele, mit denen vor allem Akademiker angesprochen werden sollten, die zu den ersten Bevölkerungsschichten zählten, die sich Anfang der Achtziger überhaupt einen PC leisten konnten, fanden dementsprechend auch im literarischen Umfeld statt [...]“²⁵

Die Möglichkeit, zu Hause zu spielen, war aber nicht auf den teuren Personal Computer beschränkt. So wie Automaten in Spielhallen dezidiert für das Spielen entwickelt wurden, etablierten sich Ende der 1970er Spielkonsolen für den Heimgebrauch, wobei ihnen ebenso ein gründlich kalkuliertes Geschäftsmodell zugrunde liegt. Ihr Anschaffungspreis war im Vergleich zum Personal Computer günstiger und die dazugehörigen Spiele mussten im Gegensatz zu Automaten nur jeweils ein Mal gezahlt werden. Um Umsätze zu erzielen, mussten also viele Spiele verkauft werden, was sich Kücklich zufolge in einer Änderung des Spieldesigns niederschlug:

„Computerspiele werden von prinzipiell unabschließbaren Spielen zu Spielen mit einem klar definierten Ende. Bei den arcade games war es im Interesse der Hersteller, dass die Spiele so lange wie möglich gespielt wurden, da dies den kontinuierlichen Einwurf von Geldmünzen erforderte. Bei Konsolenspielen verdienen die Hersteller hingegen nur einmal, nämlich beim Verkauf der

²⁵ Bernd Hartmann, *Film und das Computerspiel*, Beiträge zur Medienästhetik und Mediengeschichte Band 22, Hrsg. Kurt Hickethier (Münster: LIT Verlag, 2004), S. 75.

cartridge. Daher musste ein Weg gefunden werden, den Konsumenten möglichst rasch dazu zu bringen, ein neues Spiel zu kaufen, und dieser Weg führte über die Einführung einer Handlung.“²⁶

Der Spieler wurde durch eine Geschichte motiviert, das Spiel durchzuspielen. War das Ende erreicht, verlor das Spiel an Reiz und musste durch ein Neues ersetzt werden.

Vor allem in den Anfängen beeinflusste das Diktat der Technik stark den Design-Prozess. Ob Großrechner oder Spielhallenautomat, die Rechenleistung war stark limitiert, weshalb Adams/Rollings zufolge vor allem bei der audiovisuellen Präsentation Abstriche gemacht wurden. „In den Anfängen waren alle Spiele in 2-D, weil die Hardware für 3-D noch nicht einmal angedacht war. Aufgrund der geringen verfügbaren Leistung lag der Fokus nicht auf Grafik oder tollen Effekten, sondern auf der Spielmechanik.“²⁷ Diese Zeit wird in der Fan-Literatur deshalb oft verbrämt als Ära, in der noch gute Spielkonzepte und revolutionäre Ideen realisiert wurden, dargestellt. Was aber nicht darüber hinwegtäuschen kann, dass die damaligen Spiele ob der begrenzten Computerressourcen sehr simpel waren. Die Programmierer lernten jedoch, geschickt mit den Beschränkungen zu arbeiten und sie zu ihrem Vorteil zu nutzen. Kücklich erklärt:

„In der Frühzeit der Computertechnologie war die Qualität der Grafikdarstellung so niedrig, dass die mimetische Darstellung von Objekten in der Realität ein Ding der Unmöglichkeit war. Konsequenterweise verzichteten die Hersteller von Computerspielen daher auf die Darstellung ‚realer‘ Gegenstände und Personen und machten aus der Not der ‚fremdartigen‘ Grafik eine Tugend. Statt menschlicher Gegner traten dem Spieler daher Monster entgegen, die Fortbewegungsmittel waren futuristische Raumschiffe und die Orte, an denen die Handlung spielte, waren fremde Planeten und mythische Welten.“²⁸

Ein Kompensieren, das Designer Crawford bestätigt. Er nennt drei Gründe, warum in der Anfangszeit vielen Spielen der Weltraum als Szenario diene:

²⁶ Julian Kücklich, *Playability: Prolegomena zu einer Computerspielphilologie* (Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller, 2008), S. 30.

Cartridge ist der englische Begriff für das Modul, auf dem das Spiel gespeichert ist und das in die Konsole gesteckt wird. Das Modul war eine Alternative zur Diskette und CD.

²⁷ Rollings und Adams (2003), S. 292.

²⁸ Kücklich (2008), S. 40.

„Das Weltall ist mit einem Computer leicht darzustellen. Der Designer muss am schwarzen Bildschirm nur einige weiße Punkte für die Sterne setzen. Weiters verknüpft der Spieler mit dem Weltraum keine Erwartungen. Stößt der Designer bei der Entwicklung auf Probleme, kann er ein Über-Drüber-Element erfinden und niemand wird einwenden, es sei unrealistisch. [...] Schließlich ist das All eine die Fantasie anregende, für den Spieler unbekannte Umgebung, die ermutigt, jegliche Skepsis fallen zu lassen.“²⁹

Schwieriger hatten es jene Designer, die Reales spielbar machen wollten. So kamen die frühen Sportspiele ohne Spielfiguren aus und präsentierten, etwa wie in „Pong“, nur den Schläger. Auch bei Rennspielen ließ die Leistung der Computer laut den Designern Bateman/Boon nicht mehr als ein primitives Rundendrehen zu: „In den Anfängen der Spielhallen war es technisch unmöglich, realistisches Fahrverhalten zu simulieren.“³⁰ In den Anfängen firmierten Schieß- oder Rennspiele deshalb noch als Actionspiele, da die zugrunde liegenden Konzepte aufgrund der technischen Limitierung sehr ähnlich waren. Erst nach und nach haben sich weitere Genres herauskristallisiert, wie Ince beschreibt: „Dadurch, dass Spiele immer raffinierter wurden, haben sich gewisse Spielweisen abgespalten und eigene Genres begründet.“³¹

Dieser Prozess der Ausdifferenzierung lief in den 1980er-Jahren ab und wurde von der Journalistin Herz beobachtet:

„Zur Mitte der Dekade hatten sich ausgeprägte Genres aus Archetypen wie Asteroids, Space Invaders und Missile Command in eine Menagerie aus Side-Scrollers, Irrgarten- und Fahrspielen sowie Martial-Arts-Wettkämpfen entwickelt. [...]. Zu Hause gab es die Unterteilung zwischen Spielen auf Floppy-Diskette, in denen Trolle Rätsel stellten, und Konsolen-Modulen, in denen auf alles Bewegliche geschossen wurde. Spielhallen-Spiele und ihre Heimkonsolen-Adaptionen kamen aus der Flipper-Welt. Sie drehten sich um rasche Action [...]. PC-Spiele stammten aus der obskuren Welt der Großrechner und der Hacker-Dungeons-&-Dragons-SciFi-Kultur. Diese Spielen waren

²⁹ Crawford (1984), S. 26.

³⁰ Bateman und Boon (2005), S. 249.

³¹ Ince (2006), S. 23.

langsamer, weniger bildlich und kamen mit dicken Handbüchern und komplizierten Hintergrundgeschichten.“³²

Auch für Kücklich ergeben sich aufgrund dieser historisch parallel gewachsenen Hardware-Systeme zwei klare Strömungen, die bis heute nahezu unverändert Bestand haben:

„Die erste dieser Traditionslinien geht auf Werke der Fantasy-Literatur – insbesondere Tolkiens *The Lord of the Rings* – zurück und führt über Rollenspiele und die ersten textbasierten Computerspiele hin zu Spielen wie *Myst* und *Riven*, also zu den adventure games oder exploration games. Die zweite Traditionslinie beginnt bei den ersten primitiven grafikbasierten Computerspielen wie *Spacewar* und *Pong* und führt über die Spielautomatenspiele (arcade games) und Konsolenspiele hin zu action games wie *Doom*, *Quake* und *HalfLife*. Diese beiden Traditionslinien lassen sich bis auf den heutigen Tag voneinander unterscheiden und verfügen über je eigene narrative Techniken, Darstellungsmodi und Spielkonzepte.“³³

Zwei technische Neuerungen, die in Computern Einzug hielten, kehrten die getrennte Entwicklung Anfang der 1990er-Jahre langsam wieder um. Die CD-ROM als Speicherbeziehungsweise Trägermedium sowie die 3-D-Grafikkarte erlaubten komplexere und optisch ausgefallene Spiele, weshalb die strikten Genre-Trennungen wieder zu erodieren begannen. J. C. Herz machte Mitte der 90er etliche „Frankenstein-Kreuzungen“ aus: „Hardware diktiert nicht mehr das Genre. Die Spielkategorien sind auch verwischt, denn nach fünfzehn Jahren gibt es so viele Kletter- und Schießsorten, dass Programmierer in der Hoffnung auf einen mutierten Hybrid-Hit begonnen haben, diese zu vermischen.“³⁴ Ein Beispiel für ineinander verschwimmende Spielkonzepte ist das Genre des Action-Abenteuers, das sich 1996 mit „*Tomb Raider*“ etabliert hat, wie Kücklich anmerkt: „Mit dieser Verschiebung von reinen Geschicklichkeitsspielen und action games zu exploration games zeichnet sich bereits die Konvergenz der beiden hier verfolgten Traditionslinien ab, die jedoch erst Mitte der 90er Jahre in Spielen wie *Tomb Raider* Realität wird. Hier sind Elemente des adventure game wie Rätsel und eine zu erforschende Welt mit dem Darstellungsmodus des action game

³² J. C. Herz, *Joystick Nation: How Videogames Gobbled Our Money, Won Our Hearts and Rewired Our Minds* (London: Abacus, 1997), p. 24.

³³ Kücklich (2008), S. 29.

³⁴ Herz (1997), S. 24.

verschmolzen.“³⁵ In diesen Hybridformen und neuen (Sub-)Genres liegt die Gewichtung allerdings immer auf dem Action-Aspekt, wie Pachner beobachtet:

„Generell lässt sich über die Jahrzehnte hinweg ein Trend dazu feststellen, dass alle Genres zeitkritische Aspekte – sprich Actionelemente – aufgenommen haben. Dies liegt einerseits daran, dass die Computer schneller in ihren Berechnungen der Spieleraktionen und deren Folgen wurden, andererseits auch daran, dass mit einer Betonung des Multiplayer-Aspekts, besonders in Online-Spielen, die Handlungen aller Spieler synchronisiert verlaufen müssen.“³⁶

Durch die ständig wachsende Hardware-Leistung fielen immer mehr Beschränkungen, und Anfang des Millenniums war mit der Vorstellung von Sonys „PlayStation2“ sowie Microsofts „Xbox“ die historische Trennung von PC und Konsole überholt. Ein Spiel erscheint seitdem nahezu zeitgleich auf allen verfügbaren Systemen. Die Potenz der Maschinen ließ darüber hinaus nicht nur das Audiovisuelle realistischer werden, sondern ermöglichte auch neuartige Steuerungskonzepte. So führte Nintendo 2006 die „Wii“-Konsole ein, bei der Spiele mittels Bewegung des Controllers gesteuert werden können. Das Gerät erkennt durch Sensoren wie der Spieler das einer Fernbedienung ähnelnde Steuergerät hält und wie er es im Raum bewegt. Seine Aktionen werden dann in die Spielwelt übertragen. Macht der Spieler vor dem Fernsehapparat mit dem Controller beispielsweise einen Golfschlag nach, tut es ihm seine Figur in der virtuellen Welt gleich; bewegt der Spieler den Controller wie ein Lenkrad, werden diese Aktionen in einem Rennspiel genauso umgesetzt.

Das von Microsoft vorgestellte System „Kinect“, das im November 2010 erschien, verzichtet gänzlich auf ein Steuergerät. Das System verfolgt die Bewegungen des Spielers und überträgt diese in die Spielwelt. Ein Trend zu „Natürlichkeit“, den der Semiotiker Myers bereits 2003 erkannt hat: „Von tonlos zu Mono zu Stereo, von Schwarz/Weiß zu Farbgrafik, von zwei zu drei Dimensionen, von individuellem zu Gruppen- und sozialem Spiel. Jede nachfolgende Transformation hat eine Spielumgebung geschaffen, die dem menschlichen Sensorium immer ähnlicher wird.“³⁷

³⁵ Kücklich (2008) S. 30.

³⁶ Jörg Pachner, *Game.Play.Story? Computerspiele zwischen Simulationsraum und Transmedialität* (Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch, 2007), S. 40f..

Eine genaue Definition zeitkritischer Aspekte findet sich in Kapitel 6.2.2.1.1.2. dieser Arbeit. Dort wird die Theorie von Claus Pias besprochen, auf die sich Pachner bezieht.

³⁷ David Myers, *The Nature of Computer Games: Play as Semiosis*, Digital Formations Vol. 16 (New York: Peter Lang, 2003), p. 159.

3.2 Actionspiele

Spiele, in denen schnell und unter Druck gehandelt werden muss, machen das Action-Genre aus. Im Spiel „Spacewar!“, welches das Genre 1961 begründete, steuern zwei Spieler jeweils ein Raumschiff. Ziel ist, das Flugobjekt des Gegenspielers abzuschießen. Ein Muster, das sich in den folgenden Jahrzehnten kaum verändert hat und namensgebend für die dominante Subkategorie innerhalb des Genre ist: Schießspiele (Shot'-em-Ups, später auch Shooter). Mäyrä sieht darin eine logische Fortsetzung von analogen Kirmes-Attraktionen: „Schießen ist ein Test der Geschicklichkeit und Koordination von Hand-Auge und ist seit Langem eine populäre Attraktion auf Jahrmärkten. Als digitale Spiele frühere Aktivitätsformen remedierten, war das Schießen eine der ersten Konventionen, die sich etablierte.“³⁸ Myers, der die Semiotik von Spielen untersucht, sieht ähnliche Ursprünge: Er setzt Kinderspiele wie Fangen oder Verstecken Actionspielen am Computer gleich, da sie dieselben semiotischen Prozesse auslösen. Die Zeichen und Symbole dieser Spiele werden intuitiv, ohne direkten oder nötigen Verweis auf eine Geschichte interpretiert. Die Basis von Schießspielen siedelt er sogar noch früher an. Für Myers lassen sie sich auf eine Jäger-Beute-Beziehung reduzieren. Wenn man diese Beziehung versteht, versteht man den Kontext des Shooter-Spiels.³⁹

Die Actionspiele und deren Entwickler waren es, die die Hardware immer bis an die Grenzen auslasteten und nach schnelleren Prozessoren und besserer Grafikdarstellung verlangten. Die kaum variierenden Spielabläufe verlangten nach viel ausschmückendem Beiwerk, um weiterhin interessant zu bleiben. Journalist Poole argumentiert: „Die extreme Simplizität des Konzepts – Dinge mit Waffen zu zerstören – ist der Grund, warum Shoot-'em-Ups die Möglichkeiten von Videospiel-Action mehr als andere Spieltypen erweitert haben. In den 1980ern boten Shoot-'em-Ups schillernde Lichtshows, eine Vielzahl an Offensivwaffen und anstatt statischer Arenen große, zu erkundende Räume.“⁴⁰ Programmierer experimentierten mit diversen Darstellungsmethoden, integrierten Punktestände⁴¹ sowie Bonus-Elemente⁴² oder erhöhten die mögliche Anzahl menschlicher Mitspieler.

³⁸ Mäyrä (2008), S. 65.

³⁹ Vgl. David Myers, „The Attack of the Backstories (and Why They Won't Win)“, in: *Level Up: Digital Games Research Conference*, Eds. Marinka Copier and Joost Raessen (Utrecht: University Utrecht, 2003), p. 4.

⁴⁰ Steven Poole, *Trigger Happy: Videogame and the Entertainment Revolution* (New York: Arcade Publishing, 2000), p. 23.

⁴¹ Space Invaders bot als erstes Spiel eine Highscore-Funktion. Vgl. Poole (2000), S. 23.

⁴² In 2-D-Schießspielen liegt der Ursprung der „Power-Ups“: Bonus-Gegenstände, die die Fähigkeiten der Spielfigur verbessern. Vgl. Bateman und Boon (2005), S. 230.

So waren es schließlich die Schießspiele, die als Erste die zweidimensionale Darstellungsform durchbrachen und Anfang der 1990er 3-D-Grafik boten. Nun war es möglich, die Spielwelt aus der Perspektive der Spielfigur zu erleben. Es war ein Tunnelblick, ähnlich einer subjektiven Kamera. Eine Technologie, die bisherige 2-D-Schießspiele in eine Nische drängte, zum Genre-Begriff der „Ego-Shooter“ (Englisch: First-Person-Shooter, Archetyp: „Doom“, 1993) führte und von anderen Spiel-Genres nach und nach aufgegriffen wurde. Am zugrunde liegenden Spielprinzip änderte sich Adams/Rollings zufolge aber auch mit der neu erschlossenen Dimension kaum etwas: „Als die ersten First-Person-Shooter erschienen, war dies ein großer Sprung nach vorne. Neu an ihnen war allerdings nicht das Konzept selbst, sondern die Qualität der Präsentation und der Detailreichtum der Umgebung.“⁴³

Mit steigender Rechenleistung war es Mitte der 1990er nicht nur möglich, Gegner und Umgebung dynamisch in 3-D zu berechnen, sondern auch die Spielfigur und ihre Aktionen zu zeigen. Aus dieser Perspektive, meist eine Rückansicht von schräg oben, resultierte der Terminus „Third-Person-Shooter“.

Das Action-Genre besteht allerdings nicht ausschließlich aus Spielen mit Schieß-Schwerpunkt. Es etablierten sich einige Sub-Kategorien mit sehr deskriptiven, aussagekräftigen Genre-Begriffen: Plattform-Spiele (Englisch: Platformers oder auch Jump&Run, Archetyp: „Donkey Kong“ 1981), Rennspiele (Englisch: Racing oder auch Driving, Archetyp: „Pole Position“, 1982), Sportspiele (Englisch: Sports, Archetyp: „Pong“, 1972) oder Prügelspiele (Englisch: Beat'-em-Up, Archetyp: „Karate Champ“, 1984). Auch Puzzle-Spiele (Englisch: Puzzle, Archetyp: „Tetris“, 1984), bei denen unter Zeitdruck Muster erkannt und Objekte manipuliert werden, können dem Action-Genre zugerechnet werden.

So wie bei den Schießspielen präsentierten sich Spiele dieser Action-Kategorien in den Anfängen in 2-D-Grafik und gingen dann Mitte der 1990er zu 3-D über. Ein Schritt, der zu einer Verschmelzung innerhalb des Genres führte, wie Poole erläutert: „Das erste Tomb-Raider-Spiel ist einerseits eine Weiterentwicklung von aus dem 2-D-Platformer Prince of Persia entlehnten Ideen, andererseits ein dreidimensionales Kisten-Schiebe-Puzzle mit Kampfelementen.“⁴⁴

⁴³ Rollings und Adams (2003), S. 549.

⁴⁴ Poole (2000), S. 30.

3.3 Abenteuer Spiele

Die analogen Vorbilder dieses Genres sind die Fantasy-Welten von Tolkien, aus denen wiederum das prädigitale Rollenspiel (Pen & Paper) hervorging. Erster und bekanntester Vertreter dieser analogen Spiele ist „Dungeons & Dragons“, das 1974 von Gary Gygax und Dave Arneson veröffentlicht wurde. Beide Werke waren und sind speziell in der Hacker- und Programmierer-Szene sehr populär beziehungsweise strahlten Bateman zufolge so viel Faszination aus, dass Fans dafür das Programmieren lernten: „Viele der herausragenden Designer von Abenteursspielen, wie etwa Richard Garriott, sind nur zum Programmieren gekommen, da sie ihre Rollenspiel-Erfahrungen am Computer nachbauen wollten.“⁴⁵

Die ersten Computer-Adaptionen wurden mithilfe von universitären Großrechnern bewerkstelligt und waren vorerst nur einem relativ kleinen Kreis zugänglich. Ursprung des Genres ist das Spiel „ADVENT“ (auch Colossal Cave Adventure), das 1976 von Will Crowther am Massachusetts Institute of Technology (MIT) geschrieben wurde. Die Darstellung einer Höhle beziehungsweise die Navigation durch diese wurde alleine mit Text bewerkstelligt. Am Computerbildschirm las der Spieler eine Umgebungsbeschreibung und reagierte darauf mit der Eingabe eines Befehls, etwa „nach links gehen“. Ein Jahr später erweiterte der Programmierer Don Woods das Spiel um Fantasy-Elemente, indem er in der Höhle Schätze, Monster und Rätsel platzierte. Das Genre war geboren und hat sich seitdem kaum verändert.

Anfang der 1980er spaltete sich dieses Genre in zwei Kategorien auf, die bis heute bestehen: das Abenteuer- und das Rollenspiel. In Ersterem lag der Schwerpunkt auf dem Lösen von Rätseln und dem Erleben einer Geschichte. Letzteres führte die Tradition der analogen Rollenspiele fort: Die Spielfigur hat mehrere Eigenschaften, die durch Kampf und das Erledigen von Missionen verbesserte werden konnten. Der Computer war für diese Aufgabe laut Designer Crawford prädestiniert: „[Das analoge] D&D hatte zwei gravierende Einschränkungen: Erstens braucht man zum Spielen eine Gruppe an Leuten. [...] Zweitens ist es mitunter mühsam, Berechnungen anhand des Würfelergebnisses anzustellen. Leute erkannten, dass diese Probleme mit einem Mikrocomputer zu lösen waren.“⁴⁶ Stand im Abenteursspiel also die Geschichte im Vordergrund, war es im Rollenspiel das Erkunden und Erleben einer fremden Welt.

Die Geschichte der Abenteursspiele ist, wie alle anderen Genres auch, vom technologischen Fortschritt geprägt. Anfang der 1980er kam die ersten Spiele mit rudimentärer Grafik auf den

⁴⁵ Jack Raiton, *The A-Z of Cool Computer Games* (London: Allison & Busby, 2005), p. 184.

⁴⁶ Crawford (1984), S. 31.

Markt (Archetyp: „Mystery House“, 1980), die Befehle wurden aber weiterhin als Text eingegeben. Als 1984 der erste Apple „Macintosh“ erschien und sich damit die Computermouse als Steuerungsmethode durchsetzte, führte dies zu den „Point-and-Click“-Abenteuern (Archetyp: „Maniac Mansion“, 1987). Die Texteingabe wurde durch den Mauszeiger ersetzt, mit dem man auf Gegenstände und Personen klickte, was wiederum eine Interaktion auslöste. In den 1990ern waren es dann die CD-ROM sowie die 3-D-Grafik, die Änderungen nach sich zogen. So wurden einerseits hochauflösende statische Bilderlandschaften (Archetyp: „Myst“, 1993) auf die CD gepackt, andererseits die Charaktere in der Spielwelt mittels abgefilmter, digitalisierte Schauspieler dargestellt (Archetyp: „The 7th Guest“, 1993), was sich jedoch nicht durchsetzte. Größeren und beständigen Einfluss hatte die 3-D-Grafik, deren Einsatz zu diversen Hybrid-Formen führte, darunter das Action-Abenteuer (Englisch: Action-Adventure, Archetyp: „Tomb Raider“, 1996) oder das Horror-Abenteuer (Englisch: Survival Horror, Archetyp: „Resident Evil“, 1996) das gespenstische Welten in 3-D und mit aufwendiger Grafik inszenierte. Was auch Auswirkung auf das Spieldesign hatte, wie Railton anmerkt: „Mit dem Aufkommen der 3-D-Technologie änderten sich auch die Bestrebungen der Spiel-Designer. Existierten früher Spiele nur, um eine zu überwindende Herausforderung zu bieten, versuchten Titel wie Resident Evil, nun auch den Spieler zu erschrecken.“⁴⁷

Die Entwicklung des Rollenspiels lief am Computer ähnlich ab. Dem Text folgten Grafik (Archetyp: „Ultima“, 1981), eine Maussteuerung (Archetyp: „The Bard’s Tale“, 1985) sowie 3-D-Darstellung (Archetyp: „Ultima Underworld“, 1992). Mit der steigenden Hardware-Leistung wurden die zu erkundenden Welten immer größer und detaillierter. Kämpfe, die bislang in Runden ausgetragen werden mussten, konnten nun synchron dargestellt werden.

Innerhalb der Rollenspiele entwickelten sich früh mehrere die Spielweise betreffende Strömungen. Es gab Spiele, die Kampf zulasten der Hintergrundgeschichte in den Vordergrund stellten (Archetyp: „Rogue“, 1980), sowie Spiele, deren Welt auf einem Server im Internet situiert und mehreren Mitspielern gleichzeitig zugänglich war. Diese Online-Rollenspiele präsentierten sich in den Anfängen ausschließlich in Textform (Archetyp: „MUD“, für Multi User Dungeon, 1979) und entwickelten sich nur langsam zu grafischen Welten weiter. Gründe dafür waren die geringe Geschwindigkeit sowie die hohen Kosten der Internet-Verbindung. Erst als die Anbindungen leistbar und schneller wurden, entwickelten sich auch die virtuellen Parallelwelten weiter, wie Ince anmerkt: „Erst ab Mitte der 1990er

⁴⁷ Railton (2005), S. 27.

haben sie sich aus einer Nische für Enthusiasten zu jenem breiten Genre entwickelt, wie wir es jetzt kennen.“⁴⁸ Die Mitspieler-Zahl wuchs stetig an, weshalb der Terminus MUD nicht mehr zutraf und sich der neue Begriff MMOG (Englisch: Massively Multiplayer Online Game, Archetyp: „Ultima Online“, 1997) etablierte.

3.4 Strategiespiele

So wie Abenteuerspiele ihre Wurzeln im Analogen haben, greifen auch Strategiespiele am Computer auf bereits bestehende Konzepte zurück. Als Ursprung kann man von Reißwitz „Das taktische Kriegsspiel“, das 1824 in Preußen entwickelt wurde, sehen. Darauf aufbauend entwickelten sich Tabletop-Spiele (gespielt wird mit Zinnsoldaten auf einer Tischplatte) sowie in weiterer Folge Brettspiele. Diese sind laut Bateman die direkten Vorfahren der Computer-Strategiespiele: „Rundenbasierte Strategiespiele und somit in gewisser Weise alle Computer-Strategiespiele haben ihre Wurzeln in den Brettspielen von Avalon Hill.“⁴⁹ Auch hier bringt die Computer-Adaption Vorteile, wie Adams/Rollings anmerken: „Der Ursprung von Strategiespielen liegt in Brettspielen. Durch die Übertragung auf den Computer wurde ein unparteiisches Verwalten von komplexen Regelwerken möglich, die Menschen überfordern würden.“⁵⁰

Das erste Strategiespiel („Tanktics“, 1978) bot nur Text, wie in anderen Genres verbesserte sich mit der Zeit die Grafik und erhöhten sich die Größe sowie die Möglichkeiten in der Spielwelt. Bateman/Boon schreiben: „Rundenbasierte Strategiespiele [...] verwenden eine in Gittern aufgeteilte Karte, um die Bewegung der Einheiten zu organisieren, und werden in Runden ausgetragen; was anfangs auf Computern auch nicht anders ging, da die Hardware nicht leistungsstark genug war, die Züge in Echtzeit ablaufen zu lassen.“⁵¹ Mit der gestiegenen Rechenleistung war es Ende der 1980er möglich, die Bewegungen und Aktionen von Spieler und Computer ohne Pause, synchron zu berechnen. Dies führte zu einer anhaltenden Trennung innerhalb des Genres in rundenbasierte Strategiespiele (Englisch: turn-based strategy, Archetyp: „Civilization“, 1991) sowie Echtzeit-Strategiespiele (Englisch: real time strategy, Archetyp: „Dune II“, 1992).

⁴⁸ Ince (2006), S. 27.

⁴⁹ Bateman und Boon (2005), S. 278.

Avalon Hill war ein US-Brettspiel-Verleger, der sich seit der Gründung 1958 auf Strategie- und Kriegsspiele spezialisierte. Zu den bekanntesten Titeln des Unternehmens zählen „Diplomacy“ oder „Civilization“.

⁵⁰ Rollings und Adams (2003), S. 321.

⁵¹ Bateman und Boon (2005), S. 279.

3.5 Simulationsspiele (Prozess-orientierte Spiele)

Die Kategorie der Prozess-orientierten Spiele – so der letzte Punkt in dem von Egenfeldt/Smith/Tosca aufgestellten Modell – umfasst, grob formuliert, alle Arten von Simulation. Im Gegensatz etwa zu Autorennspielen, in denen schnelle Rundenzeiten und ein Podestplatz Ziele sind, geht es in Vehikelsimulationen alleine um die möglichst authentische Reproduktion der realen Vorlage. Myers beschreibt den Unterschied anhand des ersten Actionspiels „Spacewar!“: „Obwohl das Spiel die beiden Raumschiffe zwang, nach akzeptierten physikalischen Regeln zu beschleunigen und zu bremsen, befolgte die Rotation des Schiffs nur die Gesetze des Spiels.“⁵² Das von einer Simulation verlangte Festhalten am Realen wich somit den pragmatischeren Anforderungen der Unterhaltung. Ein Konflikt, der zur Trennung von Simulation und Action führte. Als erstes Simulationsspiel gilt „Flight Simulator“ (1979). Warum die Wahl auf Flugzeuge fiel, erklärt Bateman so: „Flugsimulationen waren die ersten, die versuchten, ein Vehikel akkurat zu simulieren, weil dafür keine aufwendige Grafik nötig war. Es reichte eine Linie für den Horizont und zwei für die Landebahn.“⁵³ Wie kein anderes Genre waren und sind die Simulationen von der Hardware-Leistung abhängig, weshalb die Spiele sich kontinuierlich weiterentwickelten. Im Kern blieben sie gleich, was sich anpasste, war neben dem zugrunde liegenden physikalischen Modell vor allem die Grafik, wie der Semiotiker Myers erklärt: „Als das Flugmodell einen akzeptablen Level an Plausibilität erreicht hatte, bestanden die weiteren Verbesserungen der Spielweise aus dem Schaffen von realistischeren [...] Zeichen innerhalb des Modells. Das ist auch ein geläufiges Muster innerhalb des Action-Genres.“⁵⁴

Als Unterkategorie etablierten sich Mitte der 1980er auch Spiele, die komplexe Prozesse, wie etwa Wirtschaftssysteme, simulierten. Im Gegensatz zu Strategiespielen gab es keine kriegerischen Auseinandersetzungen, in vielen Fällen überhaupt keine Gegner und in weiterer Folge keine klar definierten Spielziele. Spielern wurde ein System geboten, mit dessen Parametern „herumgespielt“ werden konnte (Archetyp: „SimCity“, 1989). Da diese Spiele das Geschehen zwecks besserer Übersicht meist aus einer distanzierten Perspektive zeigten, etablierte sich im Englischen die alternative Bezeichnung „God Game“: Man blickt auf das Geschehen und beeinflusst es wie ein Gott.

⁵² Myers (2003), S. 4.

⁵³ Bateman und Boon (2005), S. 283.

⁵⁴ Myers (2003), S. 34.

4 Genre-Begriffe in Massenmedien und Sachbüchern

Dieses Kapitel beleuchtet die Kategorisierungsversuche und -methoden in Publikationen, die der Populärkultur zuzuordnen sind und sich an eine große Leserschaft wenden. Dies ist insofern von Bedeutung, als die gängigen Genre-Begriffe vorrangig von Magazinen erfunden und geprägt werden und diese Terminologie häufig, wie sich später zeigen wird, sowohl von Entwicklern als auch Wissenschaftlern verwendet wird. Um dem Leser und Konsumenten Orientierungshilfe zu leisten, verweisen Branchenmedien in ihren deskriptiven Berichten auf vergleichbare Spiele. In weiterer Folge entwickeln sich den Designern Bateman/Boon zufolge neue Kategorien: „Ein Genre-Begriff etabliert sich, wenn es eine gewisse Anzahl an Spielen gibt, die ähnlich genug sind, um sie mit einem Begriff beschreiben zu können.“⁵⁵

Da Magazine selten eine ausführliche Beschreibung liefern, was genau ein bestimmtes Genre ausmacht, wird an dieser Stelle zudem der Genre-Begriff in Ratgeber- und Fan-Literatur untersucht. Erstere bietet – vor allem für Eltern – einen Überblick über das weite Feld der Computerspiele, Letztere ist eine unterhaltsame Annäherung und erzählt die Genese aus historisch-anekdotischer Sicht. Oft finden sich in beiden Literaturformen zudem Auflistungen von „Klassikern“ sowie den besten Spielen von heute. Vergleicht man diese Bücher miteinander, lassen sich erste grobe Genre-Strukturen ausmachen.

4.1 Der Genre-Begriff in Zeitschriften

Der alltägliche Gebrauch des Genre-Begriffs in Bezug auf Computerspiele ist maßgeblich von Fachmagazinen und in weiterer Folge von Massenmedien beeinflusst. Die ersten Computerspiel-Magazine (*Computer and Video Games*, Großbritannien, sowie *Computer Gaming World*, USA) erschienen im November 1981; also genau in jener Phase, als die Spiele die Spielhallen und Großrechner verließen und sich über Personal Computer und Videospielkonsolen als Unterhaltungsmedium für eine breite Masse etablierten. Die Magazine dienten den Konsumenten als Orientierungshilfe beim Kauf neuer Spiele und prägten Newman zufolge so manchen Genre-Begriff: „Die Terminologie „Shoot-’em-Up und Beat-’em-Up entstand zwischen Mitte und Ende der 1980er auf den Seiten früher Spielmagazine wie etwa *Newsfields Crash* sowie *Zzap!64* und wurde von dort in den Branchenjargon aufgenommen.“⁵⁶ Dass vor allem Journalisten zur Etikettierung beitrugen, bestätigen auch

⁵⁵ Bateman und Boon (2005), S. 224.

⁵⁶ James Newman, *Videogames* (London: Routledge, 2004), p. 11.

Bateman/Boon: „Traditionell schlägt die Fachpresse einen Begriff vor, der dann von den anderen aufgegriffen wird. Oft versuchen Videospiel-Firmen eigene, für sie passende Genre-Begriffe zu etablieren [...], was aber nicht immer funktioniert.“⁵⁷

Dass den Journalisten dabei Griffigkeit und Prägnanz wichtiger ist als Kohärenz und Schlüssigkeit, darf angenommen werden. Ein Hinweis dafür findet sich bei Myers, der die Genre-Ausweitung des damals größte Spielmagazins „*Computer Gaming World*“ im April 1989 erwähnt. Von den bislang verwendeten drei PC-Kategorien Strategie, Abenteuer und Action wurde auf sechs Kategorien (Strategie, Simulation, Abenteuer, Rollenspiel-Abenteuer, Kriegsspiel, Action/Spielhalle) umgestellt.⁵⁸ Dies zeigt einerseits das gewachsene Angebot an Spielen seit dem Magazinstart im Jahr 1981 und andererseits erste Unschärfen in der Klassifizierung (Kriegsspiel und Strategie). Blickt man auf die von Fachmagazinen geprägten Begriffe, fällt auf, dass sie im Laufe der Jahre, als Spiele immer komplexer wurden, begannen, verschiedenste Spielelemente in die Genre-Begriffe einzubeziehen. Um eine deskriptive, für den Leser aussagekräftige Etikette zu schaffen, wurde zusätzlich auf spezielle herausragende Merkmale verwiesen. Bei Echtzeit-Strategie ist dies der Zeitaspekt, bei Point-and-Click-Abenteuern die Steuerung und bei Ego-Shootern die Perspektive. Bateman/Boon zufolge wurden komplexere Unterbegriffe immer dann etabliert, wenn Spiele auf die gleiche zentrale Aktivität setzten, etwa Schießen, dies aber etwa in unterschiedlicher Perspektive darstellten. Neue Begriffe entstanden häufig, um Spielarten zu beschreiben, die erst durch den Fortschritt der Technologie möglich wurden.⁵⁹ Järvinen kritisiert die Beliebigkeit der Einteilung: „Das Etikett von Genre A basiert auf thematischen Merkmalen, jenes von Genre B bezieht sich auf die Bedienart, während das Etikett von Genre C auf einer allgemeinen Ebene erklärt, was der Spieler im Spiel zu tun hat. Trotzdem werden die Etiketten A, B und C so präsentiert, als ob sie auf derselben Hierarchieebene stünden.“⁶⁰ Letzterer Punkt wird auch von Pachner als Problem erkannt: „Zusätzlich [...] wird eine Hierarchie- beziehungsweise Stammbaumbildung durch die universelle Verwendung des Begriffs ‚Genre‘ auf allen Unterscheidungsebenen untergraben. Von einer verbreiteten Unterscheidung zwischen Genres

⁵⁷ Bateman und Boon (2005), S. 224.

⁵⁸ Vgl. David Myers, „Computer Game Genres“, in: *Play & Culture*, Vol. 3 (Champaign: Human Kinetics Press, 1990), digital copy: <http://www.loyno.edu/%7Edmyers/F99%20classes/Myers_ComputerGameGenres.pdf>, p. 293.

⁵⁹ Vgl. Bateman und Boon (2005), S. 228.

⁶⁰ Aki Järvinen, *Games without Frontiers: Methods for Game Studies and Design* (Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller, 2009), p. 306.

und Gattungen kann zum Beispiel nicht ausgegangen werden.“⁶¹ Untersucht man die aktuellen Print- und Onlinemagazine, wird dies bestätigt. Zudem wird ein weiteres Problem sichtbar: Da Genre-Begriffe auf Spielweise und/oder Perspektive und/oder Steuerung und/oder Spieleranzahl und/oder auf Genre-Begriffe aus anderen Medien wie Film oder Literatur (Horror, Science-Fiction etc.) verweisen, hat sich eine unüberschaubare Masse von Kategorien und Unterkategorien gebildet.

Ein Vergleich diverser Magazine zeigt zudem, dass jede Publikation ein anderes Einteilungsschema verfolgt. Die weltweit größte Spiele-Informations- und Rezensionssseite www.gamespot.com⁶² unterteilt Spiele in insgesamt 36 Kategorien⁶³. Auf eine Hierarchie wird verzichtet, gewisse Gattungen werden jedoch lose in thematischen Blöcken gruppiert. So stehen Sportspiele (Baseball, Basketball, Fußball etc.) ebenso beisammen wie diverse Strategiespiel-Konzepte („Echtzeit“, „Rundenbasiert“). Was sich hier zeigt und symbolisch für andere Spielseiten steht, ist die Vermischung von Spielweise und Spielinhalt. Die Kategorie „Futuristic Combat Sims“ bezieht sich sowohl auf das Thema (Zukunft) als auch auf die Spielweise (Gefecht, Simulation). Ein weiteres Problem, das durch den rein deskriptiven Ansatz entsteht, sind Überschneidungen: Gamespot listet etwa „Fighting Game“ als eigene Spielkategorie auf. „Fighting“, also das Kämpfen, bildet aber auch einen fixen Bestandteil in „First-Person-Shooters“ oder „Combat Sims“.

Die größte Informations- und Rezensionplattform im deutschsprachigen Raum⁶⁴, „Computer Bild Spiele“, grenzt Spiele auf den ersten Blick rigider ein. In 18 Kategorien können Konsumenten durch die Datenbank stöbern⁶⁵. Diese Eingrenzung bringt zwar auf oberster Ebene mehr Übersicht, ein Blick in die einzelnen Genres zeigt jedoch große Unschärfen. Entsprechen die Kategorien Strategie-, Abenteuer- und Denk-/Knobelspiel noch den gängigen Erwartungen, wird in Actionspiel alles zusammengefasst, für das es keine eigenen Kategorien gibt beziehungsweise das in die bestehenden Kategorien nicht einzuordnen ist. In diesem Auffangbecken stehen etwa Schießspiele, Action-Abenteuer, Horror- und Jump-and-Run-

⁶¹ Pachner (2007), S. 39.

⁶² Reichweite laut dem Statistikdienst Alexa, Vgl. <http://www.alexam.com/siteinfo/gamespot.com>

⁶³ Vgl. „Gamespot.com: All Games“ (CBS Interactive Inc.),
<http://www.gamespot.com/games.html?type=games&mode=all&sort=views&dlx_type=all&sortdir=asc&official=all>.

⁶⁴ Vgl. „Auflage Computer Bild Spiele“ (Hamburg: Axel Springer Verlag), http://www.axelspringer-mediapilot.de/artikel/COMPUTER-BILD-SPIELE-Auflage-COMPUTER-BILD-SPIELE_726220.html>.

⁶⁵ Vgl. „Spieledatenbank: Computer Bild Spiele“ (Hamburg: Computerbild Online Dienstleistungs-GmbH.),
<<http://www.computerbild.de/cbs/ekf/Produktkategorien.html?id=147126>>.

Spiele gleichwertig nebeneinander. Es wird nicht unterschieden, ob ein Spiel vorwiegend aus Schießen, Springen oder Puzzle-Elementen besteht. Obwohl diese Spiele auf Geschicklichkeitsaufgaben beruhen, sind sie nicht in der Kategorie Geschicklichkeitsspiel, die kaum befüllt ist, zu finden. Prügelspiele wiederum, die den Genres Action oder Sport zugeordnet werden könnten, bilden eine eigene Kategorie. Dass die Gruppen Aufbau- und Managementspiel sowie Fußballspiel separat geführt werden, liegt an der hohen Popularität dieser Genres in Deutschland.

Ein Blick auf das weltweit größte Internet-Versandhaus Amazon zeigt ebenfalls sehr beliebige Genre-Begriffe und Kategorisierungen. Die deutsche Dependance⁶⁶ listet 12, die US-Seite⁶⁷ 13 Kategorien. Neben gängigen Begriffen wie Actionspiel, Rollenspiel oder Strategie finden sich zusätzlich diverse andere Rubriken wie „Klassiker“, „Spielesammlungen“ oder „Kasinospiele“. Gewisse Genres, die grundsätzlich unter Action fallen, werden separat gelistet (Prügelspiele, Jump&Run, Musikspiele).

Diese Beliebigkeit, die sich durch all diese Webseiten zieht, kann als Beweis gewertet werden, dass einerseits ein Spiel ein komplexes System vieler wichtiger Einzelteile ist, andererseits die Einteilung ohne viel Überlegung und nach Gefühl passiert. Zudem unterstellt Kücklich, dass Verleger auf die Positionierung eines Spiels innerhalb eines bestimmten Genres durchaus Einfluss haben: „Populäre Genre-Klassifikationen, wie man sie in Spielmagazinen findet, beruhen meist auf Intuition anstatt auf detaillierter Analyse. Des Weiteren ist populäre Spielkritik dafür anfällig, von den Marketing-Abteilungen der Spielverlage beeinflusst zu werden.“⁶⁸ Was die Journalistin Herz indirekt bestätigt: „Die Spielindustrie hält an ihrer Genre-Einteilung fest, da Kategorien für Marketing-Leute zweckdienlich sind. Verkäufer [...] und Presseagenten lieben Etiketten.“⁶⁹

⁶⁶ Vgl. „Amazon.de Games“ (Luxemburg: Amazon EU S.a.r.l.), <http://www.amazon.de/Computerspiele-Plattformen-Games/b/ref=ghp_br_games_computerspiele_pcsiele?ie=UTF8&node=301129&pf_rd_m=A3JWKAKR8XB7XF&pf_rd_s=browse&pf_rd_r=0X7QFQ062FTD6N604WE7&pf_rd_t=101&pf_rd_p=214167047&pf_rd_i=301052>.

Games/b/ref=ghp_br_games_computerspiele_pcsiele?ie=UTF8&node=301129&pf_rd_m=A3JWKAKR8XB7XF&pf_rd_s=browse&pf_rd_r=0X7QFQ062FTD6N604WE7&pf_rd_t=101&pf_rd_p=214167047&pf_rd_i=301052>.

⁶⁷ Vgl. „Amazon.com: PC-Games“ (Seattle: Amazon.com, Inc), <http://www.amazon.com/PC-Games/b/ref=vg_nav_hp_win?ie=UTF8&node=229575&pf_rd_m=ATVPDKIKX0DER&pf_rd_s=browse&pf_rd_r=1PZZPGGQM2MRYED9MBJZ&pf_rd_t=101&pf_rd_p=1275756702&pf_rd_i=468642>.

⁶⁸ Julian Kücklich, „Literary Theory and Digital Games“, in: *Understanding Digital Games*, Eds. Jason Rutter and Jo Bryce (London: Sage Publications, 2006), p. 102.

⁶⁹ Herz (1997), S. 25.

4.2 Der Genre-Begriff als Marketingwerkzeug

Genre-Begriffe in Medien dienen als Orientierungshilfe für Konsumenten. Aus der Vielzahl an Spielen sollen so jene gefunden werden, die den eigenen Vorlieben am besten entsprechen. Ein Prozess, der sich von anderen Unterhaltungsformen nicht unterscheidet, wie Mäyrä anmerkt:

„Wenn man Spiele diskutiert, ist das Konzept ‚Genre‘ nicht sofort klar. Genre in der Literatur kann beispielsweise eine Detektivgeschichte sein, und Genre im Film kann etwa ein Western sein. Dies sind etablierte Genres von narrativen Künsten und basieren auf Charakteren, Milieu, stilistischen Konventionen und [...] ähnlichen Handlungen. [...] Ein Spielgenre ist im Prinzip ein ähnliches System von Konventionen: Wenn man ein Spiel, das als ‚Shooter‘ vermarktet und rezensiert wird, kauft, weiß man ungefähr, welches Spiel man erwarten kann.“⁷⁰

Genre in der Populärkultur dient Apperley zufolge vor allem als Verkaufswerkzeug: „Wie in anderen Medien funktionieren Videospiel-Genres in stillschweigender Übereinstimmung von Designern, Verlegern, Promotoren und dem Publikum. Genre dient dazu, Spieler an vorangegangene Spiel-Erlebnisse zu erinnern, damit es Verleger erfolgreich vermarkten.“⁷¹ Adams zufolge gibt es eine historische Parallele zwischen der Kommerzialisierung der Branche Mitte der 1980er-Jahre und dem Aufkommen von Genre-Begriffen: Nach dem finanziellen Niedergang der Spiele-Industrie 1983 und dem Neuaufbau durch Nintendo 1985 begannen anstatt kleiner Teams große Studios zu dominieren, die rigide, kommerzielle Strukturen aufbauten. So musste etwa jeder, der für Nintendo entwickeln wollte, um eine kostenpflichtige Lizenz ansuchen. „Zu dieser Zeit wurden Spiele in Genres eingeteilt, die jeder versteht. [...] Händler begannen ihre Regale danach aufzuteilen, Verlage ihre Produktpläne.“⁷² Diese Orientierungshilfe ist somit von hoher marktwirtschaftlicher Relevanz, weshalb die Verleger während der Produktion und der Vermarktung an den bestehenden Systemen festhalten, wie auch Designer Crawford erklärt: „Warum würde ein konservativer Kunde ein Spiel kaufen, dessen Titel und Thematik ihm gänzlich fremd sind? Daher bietet man Spiele an, die sich auf Vertrautes beschränken.“⁷³ Eine Ansicht, die

⁷⁰ Mäyrä (2008), S. 69f..

⁷¹ Thomas H. Apperley, „Genre Studies“, in: *The Video Game Theory Reader 2*, Eds. Bernard Perron and Mark J.P. Wolf (New York: Routledge, 2009), p. 354.

⁷² Ernest Adams, „The Designer’s Notebook: Sorting out the Genre Muddle“ (Gamasutra, 9. 7. 2009), <<http://www.gamasutra.com/view/feature/4074>>.

⁷³ Crawford (1984), S. 27.

Bateman/Boon teilen: „Spiele, die nicht eindeutig einem Genre zugeordnet werden können, haben Schwierigkeiten, ihre Kernzielgruppe zu erreichen, und Herausgeber werden kaum ein Spiel vermarkten, dessen Genre ihnen nicht vertraut ist.“⁷⁴ Die strikten Vorgaben und Reglements beschränken sich nicht nur auf die eine ein Genre bestimmende Spielweise, sondern können jeden Aspekt, wie etwa Grafik oder Steuerung eines Spiels, umfassen. Bateman/Boon zufolge trifft dies vor allem auf das Thema zu, was sie anhand des Unterschieds zwischen herkömmlichen Shootern und jenen mit Zweiter-Weltkrieg-Thematik erläutern. Zu Letzteren sagen die Designer: „Diese Spiele sprechen Gelegenheitsspieler an und dringen weiter in den Mainstream vor, da sie ein vertrautes, realistisches Setting bieten.“⁷⁵

⁷⁴ Bateman und Boon (2005), S. 227.

⁷⁵ Ebd. S. 234.

4.3 Der Genre-Begriff in Ratgeber- und Fan-Literatur

Wie beliebig Magazine und Verleger mit Genre-Begriffen umgehen, hat sich gezeigt. Was erschwerend hinzukommt, ist der Mangel an Erklärung. So findet sich in keinen der oben genannten Quellen eine Definition, was nun genau ein bestimmtes Genre ausmacht. Vielmehr wird davon ausgegangen, dass Leser und Konsumenten bereits mit den Konventionen vertraut sind beziehungsweise dass die Genre-Begriffe deskriptiv genug sind, um Erwartungshaltungen zu wecken. Populärkulturelle Ausführungen, welche Elemente nun eine Kategorie konstituieren, finden sich einerseits in Ratgeber-Literatur, die beispielsweise Eltern eine Einführung in die Thematik geben, andererseits in Fan-Literatur, die historisch-anekdotesch das Medium beleuchtet. Für diese Arbeit wurden neun solcher Quellen untersucht: Drei Leitfäden, darunter auch die deutsche Fassung des Online-Lexikons Wikipedia, sowie sechs Bücher, die eine unterhaltsame, teils nostalgisch-verbrämte Annäherung an die Thematik bieten.

Die Terminologie sowie die Anzahl der genannten Genres variiert, wie auch schon bei den Fachmedien, beträchtlich. In manchen Fällen wird keine Strukturierung vorgenommen und kleinere Sub-Kategorien werden in den Rang großer Genres gehoben. (siehe Tabelle).

Abanes ⁷⁶	Pohlmann ⁷⁷	Wikipedia.de ⁷⁸	Frey ⁷⁹	Wirsig ⁸⁰	Berens/Howard ⁸¹	Poole ⁸²	Railton ⁸³	Herz ⁸⁴
+ Abenteuer und Action-Abenteuer + Echtzeitstrategie + God Games + MMOG + Plattformspiele + Rollenspiele + Schießspiele + Sport	+ Action-Adventure + Adventure + Arcade + Denkspiele + Edutainment + Gesellschaftsspiele + Jump&Run-Spiele + Management + Rollenspiele + Schießspiel + Simulationen + Sportspiele + Strategie	Abenteuerspiele Actionspiel Lernspiel Mah-Jongg Puzzle Retrospiel Simulationen Sportspiele Strategiespiele	+ Action-Abenteuer + Abenteuer + Rollenspiele + Schießspiele (3-D) + Strategie	+ Actionspiel + Autorennen + Prügelspiel + Denkspiel + Ego-Shooter + God-Game + Jump&Run + Onlinespiel + Plattformspiel + Puzzle + Rennspiel + Rollenspiel + Schießspiel + Simulation + Sportspiel + Strategiespiel	+ Action & Abenteuer + Fahr- & Rennspiele + Ego-Shooter + Plattform & Puzzle + Rollenspielen + Sport- & Prügelspiele + Strategie & Simulation	+ Echtzeit-Strategie + Kampfspiel + God Game + Plattform + Puzzle + Rennspiel + Rollenspiel + Schießspiel + Simulation + Sport	+ Abenteuer + Prügelspiele + Fahrspele + Flugsimulationen + Ego-Shooter + God Game + MUD + Plattformspiele + Puzzlespiele + Rollenspielen + Schießspiele + Sportspele + Strategiespiele	+ Action + Abenteuer + Kämpfen + Puzzle + Rollenspielen + Simulationen + Sport + Strategie

⁷⁶ Vgl. Richard Abanes, *What Every Parent Needs to Know About Video Games* (Eugene: Harvest House Publishers, 2006), p. 19f..

⁷⁷ Vgl. Horst Pohlmann, „Überwältigt von der Spieleflut? Genrekunde“, in: *Basiswissen Computer- und Videospiele*, Hrsg. Winfried Kaminski und Tanja Wittning (München: Kopead, 2007), S. 9f..

⁷⁸ Vgl. "Genre (Computerspiel)" (Wikipedia), <http://de.wikipedia.org/wiki/Genre_%28Computerspiel%29>.

⁷⁹ Vgl. Gerd Frey, *Spiele mit dem Computer: SciFi, Fantasy, Rollenspiele & Co. Ein Reiseführer* (Kilchberg: SmartBooks Publishing, 2004), S. 32f..

⁸⁰ Vgl. Christian Wirsig, *Das große Lexikon der Computerspiele* (Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf, 2003).

⁸¹ Vgl. Kate Berens und Geoff Howard, *The Rough Guide to Videogaming* (London: Rough Guides, 2001).

⁸² Vgl. Poole (2000), S. 21f..

⁸³ Vgl. Railton (2005).

⁸⁴ Vgl. Herz (1997), S. 25f..

Ein gutes Beispiel für die Inkonsistenz der Einteilung ist das Online-Lexikon Wikipedia. In der deutschen Ausgabe listet es sechs Hauptkategorien, die in 43 Sub-Elemente aufgeteilt sind⁸⁵. Die englischsprachige Version verzichtet auf Unterkategorien und fasst digitale Spiele in 26 Kategorien zusammen⁸⁶. Wobei sich hier wieder Unschärfen entdecken lassen. In der Auflistung wird beispielsweise Spieltyp („Strategy“) mit Inhalt („Adult Video Game“) gleichgestellt – zwei Elemente, die einander nicht ausschließen müssen. Ähnliche Diskrepanzen finden sich auch in der deutschen Version, wo etwa in der Kategorie „Strategiespiele“ Aufbau- und Wirtschaftssimulation (Inhalt) Rundenbasierten Spielen (Spielweise) gleichgestellt werden. Gräbt man tiefer, finden sich extrem spezifische Sub-Genres, die etwa Strategiespiele anhand des Grades an Taktik oder Strategie trennen. Diese Vermischung von Spielweise, Inhalt und Ästhetik lässt sich auch in der restlichen Literatur finden. Manche Autoren wie etwa Poole (Abenteuer) oder Frey (diverse) lassen manche Genres sogar gänzlich unerwähnt.

Nimmt man die unterschiedlichen Kategorisierungsversuche als Basis und bereinigt sie von Überschneidungen und Unschärfen, lassen sich grob acht Genres destillieren. Folgende Schlüsselemente sehen die Autoren als Charakteristika der jeweiligen Genres:

4.3.1 Actionspiele

Ein Aspekt, der sich in nahezu allen Beschreibung wiederfindet, ist jener der Geschicklichkeit. Actionspiele verlangen – unabhängig davon, welchem Sub-Genre sie zugerechnet werden – vom Spieler Reaktionsvermögen und einen fingerfertigen Umgang mit der Steuerung. Herz beschreibt diese Spiele deshalb ironisch als „Daumenweide.“⁸⁷ Das schnelle und zeitgerechte Drücken der Knöpfe ist die Essenz, alles Weitere ist schmückendes Beiwerk, wie Wirsig anmerkt: „Bei vielen Actionspielen ist die Geschichte des Spiels Nebensache, wichtig ist, in immer schwierigeren Levels mit immer härteren Gegnern zurechtzukommen.“⁸⁸

Spiele, die aus Sicht der Autoren archetypisch für dieses Genre stehen, sind Schießspiele, bei denen nach Perspektive unterschieden wird (Englisch: 2-D: Shoot'-em-Up, 3-D: First-Person-Shooter). Deren Ziele bringt Abanes auf den Punkt: „Das Hauptziel in einem Shooter ist,

⁸⁵ Vgl. "Genre (Computerspiel)" (Wikipedia).

⁸⁶ Vgl. "Video Game Genres" (Wikipedia), <http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_genres>.

⁸⁷ Vgl. Herz (1997), S. 26

⁸⁸ Wirsig (2003), S. 14.

menschen- sowie computergesteuerte Gegner abzuschießen und zu töten.“⁸⁹ Ähnlich sieht es Frey: „Hier ist jedoch fast ausschließlich aggressives Vorgehen zur Lösung der Spielaufgaben nötig. Das Gewalt-Level ist sehr hoch und existiert oft allein zum Selbstzweck.“⁹⁰ Das Schießen – unabhängig von der Perspektive und der Ausformung der Spielfigur – stellt somit die Hauptaktion dar, der sich die Rahmenhandlung unterordnet. Diese fällt meist sehr rudimentär aus: „Die Handlung von Ego-Shootern beschränkt sich oft darauf, in unendlich scheinenden Gebäuden, Dungeons und Landschaften Gegner aufzuspüren und abzuschießen. [...] mit ihrer Dezimierung rettet der Spieler die Welt oder zumindest seine eigene Haut.“⁹¹

Ein anderes oft genanntes Genre, das vom Gros der Autoren den Actionspielen zugeordnet wird, ist das Plattform-Spiel (Englisch: Platformer, Jump&Run). Schießen kann als Aktion vorkommen, im Vordergrund steht aber die Navigation durch Spielabschnitte mittels Springen und Laufen. Laut Abanes handelt es sich dabei um ein repetitives und einfach zu verstehendes Steuerungsprinzip: „Der Spieler steuert eine Figur, die über den Bildschirm läuft, um Hindernissen auszuweichen und über Abgründe zu springen.“⁹² Berens/Howard sowie Poole sehen die Bezeichnung „Platformer“ jedoch als anachronistisches Relikt der 1980er-Jahre, da kaum noch nur von einer Plattform zur nächsten gesprungen wird. Berens/Howard berücksichtigen in ihrer Beschreibung daher den Raumaspekt nicht: „Das Ziel ist, in der kürzest möglichen Zeit zum Ende jedes Levels zu gelangen, am Weg viele Objekte eines bestimmten Typs einzusammeln und den letzten, großen Gegner zu besiegen.“⁹³ Da durch den Umstieg von 2-D auf 3-D die zu erforschenden Welten offener wurden, sich der Hindernisparcours nicht mehr auf Plattformen, sondern über weitläufiges Gelände erstreckt, plädiert Poole für den Begriff des „Erkundungsspiels“.⁹⁴ Als Beispiel für ein modernes Plattform-Spiel nennen Berens/Howard „Tomb Raider“: „In dieser Serie dient die Geschichte dazu, eine Zahl an pittoresken Orten zu verknüpfen, in denen wie in Plattform-Spielen gehüpft [...] und auf Gegner [...] geschossen wird.“⁹⁵ Als Etikett für diese Art von Spiel sehen die beiden Autoren den Begriff Action-Abenteuer als passend.

Ein weiterer Spieltypus, der häufig dem Action-Genre zugeschrieben wird, sind Prügelspiele (Englisch: Fighting Game oder Beat'-em-Up). Im Gegensatz zu Schießspielen wird meist auf

⁸⁹ Abanes (2006), S. 30.

⁹⁰ Frey (2004), S. 34.

⁹¹ Wirsig (2003), S. 151.

⁹² Abanes (2006), S. 32.

⁹³ Berens und Howard (2001), S. 160.

⁹⁴ Poole (2000), S. 30.

⁹⁵ Berens und Howard (2001), S. 30.

Waffen verzichtet beziehungsweise handelt es sich ausschließlich um Nahkämpfe in einer kleinen, abgeschlossenen Arena. Auch hier ist Fingerfertigkeit gefragt, wie Railton beschreibt: „Das Ziel der Übung ist, jemanden zusammenzuschlagen. Die Wirksamkeit der Schläge ist hauptsächlich davon abhängig, wie viele Joystick- und Knopfkombinationen der Spieler während der Attacke schafft.“⁹⁶

4.3.2 Abenteuerspiele

Die Autoren unterscheiden bei Abenteuerspielen zwischen jenen mit und jenen ohne Action-Elemente. Für Berens/Howard liegt der größte Unterschied bei der Erzählung: „Manchmal ist das Entfalten der Geschichte das eigentliche Abenteuer, manchmal bildet die Geschichte nur den Rahmen für Schießen.“⁹⁷ Das Vorhandensein einer Erzählung grenzt für Abanes das Action-Abenteuer, das Kampf mit Problemlösung kombiniert, von herkömmlichen Actionspielen ab: „Man reist nicht an einen Ort, um nur zu kämpfen – was die Essenz von Actionspielen ist.“⁹⁸ Pohlmann wiederum sieht Zeit und Geschicklichkeit als Differenzierungsmerkmale, da in Action-Abenteuern Aufgaben unter Zeitdruck und vorwiegend durch Fingerfertigkeit gelöst werden müssen.

Reine Abenteuerspiele hingegen verlangen vom Spieler keine schnellen Reaktionen. Es gilt, Gegenstände zu sammeln und mit Personen zu interagieren, um Rätsel lösen zu können, was wiederum die Geschichte vorantreibt. Die unzähligen Puzzles sind somit Hindernisse am Weg zu einem größeren Ziel, zur Auflösung der Geschichte.

4.3.3 Rollenspiele

Als Vorlage für Computer-Rollenspiele sehen viele Autoren das analoge Rollenspiel „*Dungeons & Dragons*“ sowie Tolkiens „*Herr der Ringe*“. Ein Fantasy-Setting ist vorherrschend, wobei oft auch auf Science-Fiction zurückgegriffen wird. Grundsätzlich geht es um das Bekämpfen von Gegnern und das Finden von Schätzen. Das entscheidende Merkmal, das dieses Genre von anderen abgrenzt, ist die Formbarkeit der Spielfigur, wie Abanes anmerkt: „Der Spieler schlüpft in einen Charakter und unternimmt eine Reihe von Reisen, durch die die Figur ihre Fähigkeiten, Stärke und Erfahrung verbessert.“⁹⁹ Frey

⁹⁶ Railton (2005), S. 35.

⁹⁷ Berens und Howard (2001), S. 29.

⁹⁸ Abanes (2006), S. 28.

⁹⁹ Ebd., S. 20.

konkretisiert: „Wesentliche Merkmale sind die verschiedenen Charakterklassen, ausbaufähige Eigenschaftswerte der eigenen Spielfigur(en), die Möglichkeit des Warenhandels und der Kampf gegen Monster und Ungeheuer.“¹⁰⁰ Durch das Verwalten der Spielfigur sind Rollenspiele daher auch komplexer als Actionspiele, was Herz zu einer nüchternen Beobachtung bringt: „Letztendlich geht es in Rollenspielen um Statistiken, Wahrscheinlichkeiten und Kartografie.“¹⁰¹

Ein weiteres Element, das für Rollenspiele als bezeichnend wahrgenommen wird, ist das Vorhandensein einer bedeutenden Geschichte. Sie motiviert zum Spielen und ist die treibende Kraft. Poole: „Rollenspiele bieten das Gefühl oder die Illusion, in eine epische, mystische Geschichte [...] involviert zu sein.“¹⁰² Herz relativiert und sieht die Geschichte vor allem als Mittel zum Zweck: „Im Grunde sind sie eine digitale Version der altbekannten Kreuzzug-Routine – durch mystische Quest-Rhetorik gerechtfertigte Gewalt und Plünderung.“¹⁰³

Eine verwandte Spielform, die entweder dem Rollenspiel untergeordnet oder als eigenständiges Genre geführt wird, sind sogenannte persistente Online-Welten (Englisch: MMOG, Massively Multiplayer Online Game)¹⁰⁴. Diese funktionieren anders als Offline-Rollenspiele, wie Railton beschreibt: „Das Ziel dieser Spiele ist nicht, eine bestimmte Mission zu erfüllen oder einen computergenerierten Bösewicht zu beseitigen, sondern in einer Online-Welt zu existieren und dort so stark und mächtig wie möglich zu werden.“¹⁰⁵ Der Machtgewinn hat in der virtuellen Online-Gemeinschaft größere Auswirkungen, da Spieler permanent miteinander interagieren und mehr Einfluss auf das Paralleluniversum haben. Sie gestalten die Welt mit, in dem sie sich etwa zu Interessensgruppen zusammenschließen.

4.3.4 Strategiespiele

Viele der Autoren bemühen den Vergleich zu Brettspielen, um die Merkmale von Strategiespielen herauszustreichen. Herz etwa argumentiert: „Alle Videospiele verlangen nach einer gewissen Strategie, aber in Strategiespielen sind die Spielweise und die Spielziele abstrakt. Das am einfachsten zu erkennende Merkmal eines Computer-Strategiespiels ist, dass

¹⁰⁰ Frey (2004), S. 32.

¹⁰¹ Herz (1997), S. 28.

¹⁰² Poole (2000), S. 40.

¹⁰³ Herz (1997), S. 29.

¹⁰⁴ Unter persistenten Online-Welten sind Spiel-Systeme zu verstehen, die auch ohne Teilnahme des Spielers existieren und sich weiterentwickeln. So läuft die von Tausenden menschlichen Akteuren bevölkerte Welt weiter, auch wenn ein Spieler nicht mit seiner Figur eingeloggt ist.

¹⁰⁵ Railton (2005), S. 85.

am Bildschirm etwas Spielbrettähnliches zu sehen ist [...].“¹⁰⁶ Der Spieler nimmt die Rolle eines allmächtigen Herrschers ein, der aus der Distanz das Geschehen kontrolliert. Er kann dabei ein Feldherr, ein Wirtschaftsmagnat oder etwa Gott sein. Aus dieser Position heraus gilt es, eine Strategie zu entwickeln, um zu Erfolg zu gelangen, wie Berens/Howard beschreiben: „In Strategiespielen geht es um das Schaffen, Verwalten und Einsetzen von Ressourcen, um ein langfristiges Ziel zu erreichen.“¹⁰⁷ Dieses Ziel kann je nach Spiel politisch, ökonomisch oder militärisch erreicht werden. Unabhängig von der Methode haben laut Herz Strategiespiele eines gemein: „Letztendlich geht es in einem wahren Strategiespiel um die Konsolidierung von Macht.“¹⁰⁸

Die größte Unterscheidung innerhalb des Genres wird anhand des Faktors Zeit getroffen. Werden Aktionen von Spieler und Gegner synchron umgesetzt, handelt es sich um ein Echtzeit-Strategiespiel. Hier werden Ansprüche an das Reaktionsvermögen gestellt, wie Abanes anmerkt: „Echtzeit-Strategiespiele erfordern gutes Planen und taktisches Manövrieren sowie schnelles Denken.“¹⁰⁹ Läuft das Geschehen in Runden ab, hat der Spieler mehr Zeit zum Überlegen, das strategische Element steht im Vordergrund. Railton: „Es gibt keine Anforderungen an die Geschicklichkeit und Herausforderungen, wie etwa das Verwalten von Ressourcen und Finden kreativer Kampfstrategien, sind fast ausschließlich mentaler Natur.“¹¹⁰

4.3.5 Simulationsspiele

Die Auffassungen, was eine Simulation auszeichnet, gehen weit auseinander. Für Wirsig zählen etwa realistische Autorennen und Sportspiele genauso dazu wie Strategiespiele, die reale Gegebenheiten möglichst genau darstellen. Auch für Pohlmann geht es in Simulationen grundsätzlich darum, ein spielbares Abbild der Realität zu schaffen. Berens/Howard wiederum unterscheiden zwischen authentischer und legerer Simulation, wobei Letztere den Realismus zugunsten besserer Spielbarkeit reduziert. Diese breite Auslegung des Simulationsbegriffs ist für Poole Grund, den Sinn dieses Genre-Begriffs anzuzweifeln: „Die Simulation, anders als das Rollenspiel, ist nicht ein Genre für sich. Sie signalisiert in gewissen Genres lediglich das Vorherrschen von vermeintlichem ‚Realismus‘ gegenüber sofortigem

¹⁰⁶ Herz (1997), S. 30.

¹⁰⁷ Berens und Howard (2001), S. 225.

¹⁰⁸ Herz (1997), S. 31.

¹⁰⁹ Abanes (2006), S. 26.

¹¹⁰ Railton (2005), S. 107.

Spaß.“¹¹¹ Oder wie Railton formuliert: „[...], alleine das Wort ‚Simulator‘ suggeriert etwas Substanzielles und Ernsthaftes.“¹¹²

Herz wiederum versucht, das Genre der Simulation zu konkretisieren, und grenzt ein: „Obwohl alle Videospiele Simulationen von etwas sind, haben Spieler und Programmierer eine sehr spezifische Vorstellung, was ein Simulationsspiel meint. Was Simulationsspiele unterscheidet, ist Simulationen in eigener Sache und nicht als Mittel zum Zweck.“¹¹³ Ein Flugsimulator, bei dem es ausschließlich um authentisches Steuern eines Flugzeugs geht und kein Kompromiss für einfachere Spielbarkeit eingegangen wird, ist demnach eine Simulation. Gleiches gilt für Spiele, die reale Prozesse, etwa aus der Wirtschaft, aber auch in sich geschlossene, fiktive Systeme simulieren. Herz: „Sie sind im Grunde digitale Terrarien für Erwachsene.“¹¹⁴

4.3.6 Sportspiele

Die Berechtigung der Sportspiele, als eigenes Genre zu firmieren, stellt nur Herz infrage: „Technisch gesehen sind sie eine Kombination aus Action und Simulation, aber trotzdem eigenständig genug, um als separate Klasse geführt zu werden.“¹¹⁵ Für die restlichen Quellen gilt: Liegt dem Spiel eine reale Disziplin zugrunde, ist es ein Sportspiel. So werden Spiele, in denen etwa ein Fußballverein verwaltet werden muss, nicht dem Strategie-, sondern dem Sport-Genre zugerechnet. Gleiches trifft auf Spiele zu, bei denen besonders hohe Fingerfertigkeit und Reaktionsvermögen gefragt sind. Dass es sich dabei nur selten um die akkurate Repräsentation des tatsächlichen Sports handelt, merkt Poole an: „Das moderne Sportspiel ist keine Nachahmung des eigentlichen Sports, sondern vielmehr eine Nachahmung des Sports, wie er im Fernsehen gezeigt wird.“¹¹⁶

4.3.7 Rennspiele

Obwohl Spiele dieser Art dem Sport-, Action- oder Simulationsgenre zugerechnet werden könnten, listen die Autoren sie als eigenständige Kategorie. Einen Grund, der Rennspiele abhebt, nennt Poole: „Jede Steigerung der technischen Leistung erweitert den einzigartigen

¹¹¹ Poole (2000), S. 27.

¹¹² Railton (2005), S. 54.

¹¹³ Herz (1997), S. 29.

¹¹⁴ Ebd. S. 29.

¹¹⁵ Ebd. S. 29.

¹¹⁶ Poole (2000), S. 39.

Genuss dieses Genres: das Gefühl, mit einem Vehikel in tödlicher Geschwindigkeit durch eine realistische Umgebung zu rasen.“¹¹⁷ Generell wird in den Quellen zwischen realistischen und fantastischen Fahrspielen unterschieden. Erstere basieren meist auf realen Rennsportarten und versuchen, ein authentisches Fahrgefühl zu reproduzieren. Bei Letzteren steht der Spaß im Vordergrund, weshalb etwa aberwitzige Manöver möglich sind oder Gegner durch Geschosse von der Strecke gestoßen werden können. Berens/Howard führen schließlich noch die Unterkategorie der Stadt-basierten Rennen an, die eine Mischung aus fantastischen und realistischen Fahrspielen sind. Hier ist das Fahren und Erkunden der Stadt in eine Geschichte eingebettet.

4.3.8 Denk- und Puzzlespiele

In Spielen dieses Genres geht es alleine um das Lösen von kniffligen Aufgaben. Poole schreibt: „Ein Videospiel-Puzzle zeigt dem Spieler eine benötigte Aktion, die nicht direkt ausgeführt werden kann. Man muss daher die Zwischenschritte finden und diese in der richtigen Reihenfolge ausführen.“¹¹⁸ Die Grafik solcher Spiele ist schlicht, eine Hintergrundgeschichte fehlt meist gänzlich. Die Puzzles enden in sich selbst und sind nicht Teil eines größeren Ganzen, wie dies etwa in Abenteuerspielen der Fall ist. Oft muss unter Zeitdruck und mit einem gewissen Maß an Geschicklichkeit eine Aufgabe gelöst werden, etwa das korrekte Platzieren oder farbliche Ordnen von Objekten. Je länger das Spiel andauert, desto höher werden der Schwierigkeitsgrad und somit die Anforderung an das Reaktionsvermögen.

¹¹⁷ Poole (2000), S. 25.

¹¹⁸ Ebd. S. 42.

4.4 Zusammenfassung

Die Etikettierung der einzelnen Spiele mag in Magazinen und popkultureller Literatur zwar stark divergieren, lässt man jedoch die verwirrende Nomenklatur außer Acht und vergleicht die einzelnen Beschreibungen, finden sich durchaus Parallelen. In den Beschreibungen finden sich erste Hinweise, was ein bestimmtes Genre konstituiert. Actionspiele zeichnen sich vor allem durch hohe Anforderungen an das Reaktionsvermögen aus. In Abenteuerspielen nimmt die Geschichte eine wichtige Position ein. In Rollenspielen steht die formbare Spielfigur im Zentrum. Strategiespiele definieren sich einerseits durch die distanzierte Perspektive, andererseits durch den taktischen Einsatz von Ressourcen. Simulationen reproduzieren reale Vorlagen und Prozesse besonders authentisch. Sport- und Rennspiele wiederum basieren auf den Regeln der realen Disziplinen. Puzzle-Spiele schließlich verzichten auf narrative Elemente und fordern ein gewisses Maß an Geschicklichkeit.

Es herrscht ein Grundkonsens, welche Merkmale in Kategorien dominieren. Eine Systematik hinter diesen Merkmalen ist allerdings noch nicht zu erkennen. So sind einmal die Anforderungen an den Spieler ausschlaggebend, ein andermal die Ästhetik oder die Narrativität. Viele dieser unterschiedlichen Merkmale finden sich, wie die folgenden Kapitel zeigen werden, auch im praktischen sowie im theoretischen Diskurs wieder.

5 Genre-Begriffe in der Praxis

Wie wird Genre von jenen verstanden, die für die Entwicklung der Spiele verantwortlich sind? Wie kategorisieren die Designer, also die Regisseure, einzelne Titel? Diese Fragen sollen in diesem Kapitel beantwortet werden. Als Grundlage dienen Erfahrungen und Beobachtungen mehrerer Entwickler. Diese verfolgen in ihren Büchern einen normativen Ansatz: Sie gewähren Einblicke in Abläufe, geben Tipps und Tricks und verraten, wie ein Spiel produziert wird. Es handelt sich um praxisnahe Anleitungen für jene, die in der Branche Fuß fassen wollen. Genre wird dabei fast ausschließlich als Produktionsformel verstanden, als Blaupause, auf der weitere Titel aufbauen können. Der deutsche Wissenschaftler Fritz merkt an:

„Im Grunde sind die Spielschemata Erfindungen der Designer, um die spieldynamische Qualität der Computerspiele zu steigern und potentielle Spieler dafür zu gewinnen. Erfolgreiche Spielschemata bilden das Grundmaterial für die Konzeption neuer Spielideen, die zwei Aufgaben zugleich erfüllen müssen: a) die Spieler bei ihren Spielgewohnheiten und erworbenen Schemata abholen und ihnen b) ein neues Betätigungsfeld für ihre bei Vorgänger-Spielen erworbenen Fähigkeiten bieten.“¹¹⁹

Designer Cook bestätigt:

„Spiel-Genres sind die gängigste Methode, Spiele in Produktkategorien zu teilen. Ein ‚Genre‘ eines Spiels verweist auf eine Gruppe von Titeln, die im Kern auf derselben Spielmechanik basieren. Anstatt ‚Romanze‘ und ‚Mystery‘ haben wir ‚First-Person-Shooter‘. [...] Day of the Tentacle und Monkey Island haben extrem unterschiedliche Settings, aber Spieler verstehen, dass sie aufgrund ihres ähnlichen Spielstils demselben Spielgenre angehören.“¹²⁰

Aufgrund der großen Beliebtheit von Spielen und dem daraus resultierenden „Traumberuf“ Spieleentwickler gibt es hierzu mittlerweile etliches Lehrmaterial – das in Qualität und

¹¹⁹ Jürgen Fritz, „Alles nur nach Schema F?: Über die Schemata von Spiel- und Wissensstrukturen“, in: *Computerspiele: Virtuelle Spiel- und Lernwelten*, Hrsg. Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr (Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 2003), <<http://www.staff.uni-marburg.de/~feldbusc/page12/files/23FRITZ.PDF>>, S. 5.

¹²⁰ Daniel Cook, „The Circle of Life: An Analysis of the Game Product Lifecycle“ (Gamasutra, 15. 5. 2007), <http://www.gamasutra.com/features/20070515/cook_pfv.htm>

Ausführung jedoch deutlich schwankt. Für diese Arbeit wurden Bücher der renommiertesten Entwickler, die sich ernsthaft und intensiv mit Genre auseinandersetzen, herausgegriffen.¹²¹

Wie auch schon in der Populärkultur zu beobachten ist, divergieren die Auffassungen zu Genre unter den Entwicklern enorm. Wie die Auflistung zeigt, führt jeder Designer unterschiedliche Kategorien an:

Adams/Rollings	Bateman/Boon	Bates	Crawford	Ince
Actionspiele	Abenteuer	Actionspiele	Abenteuer	Action
Abenteuerspiele	diverse	Abenteuerspiele	D&D-Spiele	Abenteuer
Künstliches Leben	Kampfspiele	Casual	Glücksspiele	Kämpfen
Mädchenspiele	Plattformspiele	Kampfspiele	Kampfspiele	Kinderspiele
Onlinespiele	Puzzle	Lernspiele	Kinderspiele	Erziehend
Puzzlespiele	Rennfahren	Onlinespiele	Kriegsspiele	MMOG
Rollenspiele	Rollenspiele	Puzzlespiele	Labyrinth-Spiele	Puzzle
Aufbausimulationen	Schießspiele	Rollenspiele	Paddle-Spiele	Rennfahren
Vehikelsimulationen	Simulation	Simulationen	Rennspiele	Rollenspiel
Sportspiele	Sport	Sportspiele	Sportspiele	Schießspiele
Strategiespiele	Stealth	Strategiespiele	Zwischenmenschliche	Simulation
	Strategie		Spiele	Sport
	Survival Horror			Strategie

Was auffällt, ist einerseits die Mischung beziehungsweise unscharfe Trennung von Genres und Subgenres, andererseits die Listung von speziellen Kategorien wie etwa Lernspiele, Kinderspiele oder Mädchen. Hier zeigt sich der durch die Praxis geprägte Zugang: Bei Genre wird immer auch die Zielgruppe mitgedacht. Da ein Lernspiel, aber auch ein Sportspiel für einen bestimmten Markt konzipiert sind, wird es von den Entwicklern als eigenständige

¹²¹ Ernest Adams hat die Football-Reihe „Madden NFL“ entworfen, die zu den erfolgreichsten Spiele-Serien zählt. Zudem ist er Mitbegründer des Branchenverbands „International Game Developers Association“.

Chris Bateman hat an etlichen Spielen mitgewirkt, zu seinen bekanntesten Arbeiten zählen „Discworld Noir“ sowie „Ghost Master“. Er leitet zudem eine Firma, die in Sachen Game Design berät.

Bob Bates hat mehr als 30 Spiele entwickelt, darunter mit „Unreal II“ und „Spiderman 3“ zwei Titel, die es in den USA auf Platz eins der Verkaufscharts schafften.

Chris Crawford, ein Spielentwickler, der 1979 bei Atari seine Karriere begann und dort die „Game Research“-Sparte leitete, setzte sich als einer der ersten Designer mit theoretischen Aspekten auseinander.

Steve Ince ist seit 1993 in der Spielebranche tätig, zu den vom ihm entwickelten Titeln zählen die Adventure-Spiele „Beneath A Steel Sky“, „So Blonde“ und die dreiteilige Reihe „Baphomets Fluch“. Er war mehrmals in der Kategorie „Interactive“ der British Academy of Film and Television Arts Awards sowie in der Kategorie „Excellence in Writing“ bei den Game Developers Choice Awards nominiert.

Kategorie geführt und besprochen. Dass es sich bei Lernspielen um Simulation oder Strategie und bei Sport meist um Action handelt, ist zweitrangig.

Rollings/Adams führen als Rechtfertigung für die Kategorie Mädchen unterschiedliche Design-Anforderungen an. Um die junge weibliche Zielgruppe anzusprechen, muss ein Spiel anders aufgebaut sein. Neben Unterschieden bei Bedienung und Präsentation gibt es etwa andere Anforderungen bei den Herausforderungen: Während Buben ein klares Ziel bevorzugen, präferieren Mädchen Spiele mit offener Struktur, die zum Herumspielen einladen.¹²² Bates sieht die Eigenheiten der Kinder- und Lernspiele – und somit die Rechtfertigung als eigenständiges Genre – vor allem in Äußerlichkeiten. Knöpfe müssen groß sein, da die motorischen Fähigkeiten bei Kindern nicht so ausgeprägt sind, zudem muss auf jeden Klick am Bildschirm eine Reaktion folgen, etwas passieren.¹²³ Ince wiederum sieht den Unterschied zu anderen Genres darin, dass das Spielprinzip für die Zielgruppe vereinfacht wurde. Ein Spiel, das alle Anforderungen eines Abenteuerspiels erfüllt, bei dem die Steuerung und Präsentation jedoch an ein jüngeres Publikum angepasst wurden, kategorisiert er als Kinderspiel.¹²⁴

Dass Sport ein eigenes Genre bildet, ist ebenfalls auf Marketing-Überlegungen zurückzuführen. Ince bezieht sich auf die generelle Begeisterung der Menschen für Sport sowie die hohen Verkaufszahlen von Sportspielen.¹²⁵ Auch Bates nennt die gesellschaftliche Relevanz von Sport, dessen Akzeptanz und Erfolg im wirklichen Leben, als Grund für einen eigenen Genre-Begriff.¹²⁶ Berücksichtigt man lediglich die Spielmechanik, ist Sport als eigenes Genre nicht gerechtfertigt, wie Adams/Rollings zugeben: „Sportspiele sind im Wesentlichen Actionspiele.“¹²⁷ Von einem Designstandpunkt ist ihrer Ansicht nach die Zuweisung einer eigenen Kategorie jedoch sinnvoll, da bei Sportspielen Elemente (Steuerung, Künstliche Intelligenz, Physik etc.) zu berücksichtigen sind, die sich in anderen Spielen nicht wiederfinden. „Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen, die in einer dem Spieler fremden Welt stattfinden, ahmen Sportspiele eine Welt nach, mit der der Spieler bestens vertraut ist. Niemand hat jemals eine Armee Elfen in den Krieg geführt und nur die wenigsten sind einen

¹²² Vgl. Rollings und Adams (2003), S. 493f..

¹²³ Vgl. Bob Bates, *Game Design: The Art and Business of Creating Games* (Roseville: Prima Tech, 2001), p. 70.

¹²⁴ Vgl. Ince (2006), S. 25f..

¹²⁵ Vgl. Ebd., S. 34.

¹²⁶ Vgl. Bates (2001), S. 64.

¹²⁷ Rollings und Adams (2003), S. 377

Düsenjet geflogen, aber sehr viele wissen aus Erfahrung, wie etwa Football gespielt wird.“¹²⁸ Entsprechend orientieren sich Sportspiele am Computer, mit wenigen Ausnahmen, in puncto Regeln und Zielen exakt an der realen Vorlage. Adams/Rollings schreiben: „Das Entwerfen von Sportspielen braucht nicht so viel Kreativität wie etwa das Design von Rollen- oder Abenteuerspielen. Es ist vielmehr ein feiner Prozess des Abstimmens, um die richtige Balance zwischen Realismus und Spielbarkeit zu finden.“¹²⁹ Jene Spielfiguren der eigenen wie gegnerischen Mannschaft, die nicht vom Spieler kontrolliert werden, müssen sich beispielsweise mittels Künstlicher Intelligenz wie reale Sportler verhalten, da dies für den Sieg entscheidend ist. Eine Anforderung, die in anderen Spielen sekundär ist.

Eine weitere Besonderheit, die einen eigenen Genre-Begriff rechtfertigt, ist laut Adams/Rollings die Perspektive auf das Geschehen. Obwohl der Spieler wie in anderen Genres seine Figur direkt steuert, kommt grundsätzlich nur die distanzierte Third-Person-Sicht, etwa in Form von Vogel- oder Seitenlinienperspektive, zum Einsatz. „Die Faszination am Sport besteht darin, den Athleten bei der Ausübung ihres Könnens zuzusehen. In der Ich-Perspektive geht dieser Aspekt verloren. Gäbe es etwa ein Tennisspiel in First-Person-Perspektive [...], würde man nicht sehen, wie der Schläger den Ball trifft.“¹³⁰

Aufgrund ihrer rigiden Orientierung an marktwirtschaftlichen Regeln wirft Järvinen den Designern vor, dass sie bestehende Genre-Auffassungen der Industrie bekräftigen und nicht hinterfragen¹³¹. Eine Kritik, die jedoch nur zum Teil gerechtfertigt ist. Bereinigt man die unterschiedlichen Genre-Begriffe von Unschärfen und vergleicht man die Ansätze der Autoren, finden sich durchaus relevante Merkmale, die über populärkulturelle Beobachtungen hinausgehen.

Zwei Designer nehmen eine hierarchische Gliederung vor. Crawford teilt Spiele in die zwei großen Überkategorien „Skill-and-Action-Based“ – gefordert sind motorische Fähigkeiten und Wahrnehmung – sowie „Strategy“ – Schwerpunkt ist die kognitive Anstrengung – ein.¹³² In Erstere fallen seiner Ansicht nach Kampf-, Renn-, Sport-, Labyrinth- und Paddle-Spiele¹³³. Zur zweiten Kategorie zählen Abenteuer-, D&D-, Kriegs-, Glücks-, Kinder- und

¹²⁸ Rollings und Adams (2003), S. 371.

¹²⁹ Ebd., S. 394.

¹³⁰ Ebd., S. 375.

¹³¹ Vgl. Järvinen (2009), S. 307f..

¹³² Vgl. Crawford (1984), S. 21f..

¹³³ Crawford wählt diesen Begriff in Anlehnung an den Dreh-Joystick, Paddle genannt, des Spiels „Pong“.

zwischenmenschliche Spiele. Crawford betont jedoch, dass es sich um einen Entwurf handelt, der keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt.

Bateman/Boon separieren in die Kategorien „Action“ sowie „Quest“. Erstere ist in die Unterkategorien Schieß-, Plattform-, Kampf-, Renn-, Horror- und Schleich-Spiele (Englisch: Stealth)¹³⁴ aufgeteilt. Letztere widmet sich jenen Spielen, bei denen Action-Elemente eine geringere Rolle spielen. Bateman/Boon unterscheiden hier zwischen Abenteuer, Strategie und Simulation.¹³⁵ Der narrative Aspekt tritt hier in den Vordergrund: „All diesen Spielen ist gemein, dass sie eine epische Geschichte erzählen. [...] Der Spieler ist der Protagonist dieser Geschichte und trägt durch Aktionen zu deren Auflösung bei.“¹³⁶

Auch wenn der Rest der Autoren auf Hierarchie und Struktur verzichtet, kann aus ihren Beschreibungen ein ähnliches Muster herausgelesen werden. Es gibt Spiele, die vorrangig auf Reaktionsvermögen setzen, und jene, bei denen überlegtes Vorgehen und das Entfalten einer Geschichte im Vordergrund stehen. Aufbauend auf dieser Trennung wird nun genauer auf die jeweiligen Genre-Begriffe der Entwickler eingegangen.

5.1 Reaktionsvermögen und schnelles Handeln als Merkmale

Jenes Genre, das dem Spieler motorische Fähigkeiten und gute Wahrnehmungsgabe abverlangt, ist laut Crawford die größte Gruppe innerhalb der Computerspiele.¹³⁷ Charakteristisch für diese Titel sind Abläufe in Echtzeit, ein starker Fokus auf Grafik und Sound sowie der Einsatz eines Joysticks anstelle einer Tastatur. Fähigkeiten, die dem Spieler abverlangt werden, sind eine gute Koordination von Hand und Auge sowie schnelle Reaktionen. Bei den Kampfspielen muss der Spieler Gegner schnell abschießen, um nicht selbst zu sterben. In den Labyrinth-Spielen gilt es, den Parcours zu meistern, ohne von den Gegnern aufgespürt zu werden. Bei Paddle-Spielen muss ein Ball, der von Wänden abprallt, vor dem Absturz bewahrt werden. In Rennspielen muss Hindernissen ausgewichen und eine Bestzeit erreicht werden. Sportspiele wiederum sind Modelle ihrer realen Vorbilder, die auf Reaktion und Geschicklichkeit ausgelegt sind.

¹³⁴ Schleichen ist als Überbegriff für diese Kategorie zu sehen. In diesen Spielen geht es um heimliches Fortkommen. Anschleichen und Einschleichen sind gängige Vorgehensweisen.

¹³⁵ Vgl. Bateman und Boon (2005), S. 263f..

¹³⁶ Ebd., S. 264.

¹³⁷ Als Crawford 1984 seine Theorie formulierte, dominierten Spielhallen-Automaten und die damals weit verbreitete Heimkonsole „Atari 2600“. In der Spielhalle waren aus wirtschaftlichen Gründen kurzweilige Spiele gefragt. Das Heim-System wiederum war seitens der Hardware limitiert, was längere Spiele, wie etwa Adventures, unmöglich machte. Crawford sagt, dass Strategiespiele exklusiv auf PCs beschränkt sind (S. 30).

Bates sieht bei Actionspielen ebenfalls das Reaktionsvermögen als dominantes Charakteristikum: „Actionspiele laufen in Echtzeit ab, der Spieler muss rasch auf die Geschehnisse am Bildschirm reagieren.“¹³⁸ Er erläutert weiters: „Die primären Fähigkeiten, die der Spieler braucht, sind Auge-Hand-Koordination und schnelle Reflexe. Tiefgründiges Nachdenken ist generell nicht nötig, allerdings verlangen die besseren Spiele in dieser Kategorie rasches, taktisches Denken.“¹³⁹ Diesen Aspekt des taktischen Vorgehens führt auch Crawford an. Anhand des Beispiels „Missile Command“, einem Kampfspiel, merkt er an: „Da die Zeit zwischen dem Abfeuern und der Detonation länger als üblich ist, muss der Spieler seine Schüsse vorausschauender planen. [...] Obwohl es sich um ein Skill-and-Action-Based-Spiel handelt, sind weit mehr strategische Elemente vorhanden als bei anderen Spielen dieser Kategorie.“¹⁴⁰

Laut Ince, der auch das Reaktionsvermögen hervorhebt, müssen in Actionspielen Gegner besiegt, Gegenstände eingesammelt und Hindernisse überwunden werden. Es gibt häufig ein Punktesystem und diverse Boni. Der Anteil an narrativen Elementen ist gering und hat kaum Einfluss auf das Spielerlebnis. Die Geschichte dient dazu, einzelne Abschnitte miteinander zu verbinden und einen Kontext herzustellen.¹⁴¹

Adams/Rollings schreiben Actionspielen ähnliche Eigenschaften zu: „Die fundamentalen Muster von Actionspielen, ob in 2-D, 3-D, mit oder ohne Schusselementen, sind immer gleich.“¹⁴² In ihrer Analyse gehen sie weiter ins Detail und liefern mehrere Gründe für den speziellen Aufbau von Actionspielen. „Die Fähigkeiten, die von der Spielmechanik auf die Probe gestellt werden, sind Reaktionsvermögen und Hand-Auge-Koordination unter Zeitdruck. Actionspiele sind simpler als andere Spiele, da das Gehirn nur eine begrenzte Menge an Information innerhalb einer kurzen Zeit verarbeiten kann. Je schneller der Spielablauf, desto geringer die Komplexität.“¹⁴³ Diese Anforderungen spiegeln sich in nahezu allen Elementen, von der Bedienung über die Präsentation bis zur Zielsetzung, wider. „Damit die Absichten des Spielers rasch und wirksam in Aktionen im Spiel umgesetzt werden, sind die Steuermethoden extrem simpel.“¹⁴⁴ Die geforderte Einfachheit wird auch in der Zielsetzung berücksichtigt. „Die Zielvorgaben sind einfach und klar und dem Spieler von

¹³⁸ Bates (2001), S. 9.

¹³⁹ Ebd., S. 49.

¹⁴⁰ Crawford (1984), S. 23.

¹⁴¹ Vgl. Ince (2006), S. 22.

¹⁴² Rollings und Adams (2003), S. 290.

¹⁴³ Ebd., S. 289.

¹⁴⁴ Ebd., S. 313.

Anfang an bewusst.“¹⁴⁵ Der Schwierigkeitsgrad wiederum wird durch die Perspektive beeinflusst: „2-D-Spiele sind weniger komplex, da der Spieler bei der Objektpositionierung nur zwei Dimensionen verarbeiten muss. 2-D-Spiele können im Gegensatz zu 3-D-Varianten den Spieler, bevor er überfordert wird, mit weit mehr Elementen konfrontieren.“¹⁴⁶ Entsprechend simpel ist deshalb beispielsweise die Bedienoberfläche gehalten, die nur relevante Informationen, wie etwa Gesundheit oder Munitionsstand, zeigt. Adams/Rollings kommen zu dem Schluss: „In erfolgreichen Actionspielen muss der Spieler nicht denken, um zu verstehen, was am Bildschirm abläuft.“¹⁴⁷

Adams/Rollings führen auch Design-Elemente an, die sich im Gros der Actionspiele finden und dieses Genre prägen. Ein archetypischer Baustein ist die Segmentierung in Spielabschnitte. „Ein Level ist ein speziell definierter Abschnitt innerhalb des Spiels, in dem der Spieler ein bestimmtes Ziel erreichen muss. [...] Ist das Ziel erreicht, beginnt ein neuer Level. Generell steigt der Schwierigkeitsgrad mit jedem neuen Abschnitt.“¹⁴⁸ Ebenfalls bezeichnend für das Action-Genre sind die Darstellung des Spielfortschritts und das Belohnen für gekonntes Spielen anhand von Punkten. „Dadurch kann der Spieler seinen Erfolg gegenüber anderen messen. Viele Spiele verzichten auf das Punktesystem, bei der Mehrheit der Actionspielen dreht sich jedoch alles darum.“¹⁴⁹ Die Verfügbarkeit von mehreren Leben, die bei Scheitern Stück für Stück aufgebraucht werden, beziehungsweise eines Energie-Reservoirs, das sich bei Kollision mit Gegnern oder Hindernissen schrittweise leert, ist für das Action-Genre ebenso typisch wie der Einsatz von Power-Ups, speziellen Boni, die permanent oder temporär dem Spieler einen Vorteil verschaffen. Eine Metapher, die häufig zum Einsatz kommt, ist die verschlossene Tür, die nur mit einem bestimmten im Level versteckten Schlüssel zu öffnen ist. Der Spieler muss eine außergewöhnliche Anstrengung unternehmen, um ein Hindernis zu überwinden. Dadurch wird ein Level aufgeteilt, um den Fortschritt des Spielers besser lenken zu können.

Adams/Rollings nehmen eine inhaltliche Teilung in zwei Sub-Genres vor: Spiele mit Schusselementen und Spiele ohne. In Ersteren – sie bilden den Großteil der Actionspiele – kommt man mit Anwendung von Gewalt (Fernwaffen, Nahkampf etc.) ans Ziel. „Diese Spiele bestehen aus einer Spielfigur, einer oder mehreren Waffen und einer variierenden Anzahl an

¹⁴⁵ Rollings und Adams (2003), S. 311.

¹⁴⁶ Ebd., S. 315.

¹⁴⁷ Ebd., S. 294.

¹⁴⁸ Ebd., S. 299.

¹⁴⁹ Ebd., S. 302.

Gegnern. Jedes Spiel wird in einer Arena, die auf die strategische Nutzung der Waffen ausgelegt ist, ausgetragen.“¹⁵⁰ Zweitens verzichten auf diesen Aspekt, geschicktes Ausweichen steht im Vordergrund.

Bateman/Boon, die für das Action-Genre identische Merkmale wie ihre Kollegen nennen, führen eine noch genauere Einteilung in Unter-Kategorien vor. Diese teilen die grundlegenden Charakteristika des Über-Genres Action, verfügen jedoch jeweils über eigenständige Merkmale bei Präsentation, Inhalt und Spielmechanik.

5.1.1 Schießspiele

Bateman/Boon haben für diese Art von Spielen eine simple Definition: „Wenn auf etwas geschossen wird, ist es ein Schießspiel. Eine Ausnahme dieser simplen Regel bilden Spiele, in denen Elemente aus einem anderen Genre dominanter sind. [...] In kriegerischen Flugsimulationen wird zwar auch geschossen, jedoch überwiegt der Aspekt der Simulation.“¹⁵¹ Ince bringt es ähnlich prägnant auf den Punkt: „Die Hauptaufgabe besteht darin, Gegner abzuschießen, um die Spielfigur am Leben zu erhalten.“¹⁵²

Unterscheidungen innerhalb der Schießspiele werden laut Bateman/Boon anhand der Bewegungsfreiheit getroffen. Eine Gruppe bilden Spiele, die auf eine (Bewegung links/rechts, ein statischer Bildausschnitt) oder zwei Dimensionen (Bewegung vertikal und horizontal, der Bildausschnitt bewegt sich mit) beschränkt sind beziehungsweise deren Bewegungsablauf vorgegeben ist und wie auf Schienen verläuft. Entsprechend einfach ist das Spielziel: „Der Spieler muss überleben und Punkte sammeln.“¹⁵³

Die zweite große Untergruppe setzt sich aus Spielen zusammen, die Bewegungen in drei Dimensionen erlauben. Hierzu zählen vor allem Schießspiele mit Ego-Perspektive. Der Aufbau bei Ersteren ist nahezu immer gleich: „Der Spieler, der die Welt aus einer Ich-Perspektive sieht, [...] schreitet durch Korridore [...] und schießt dabei auf anstürmende Gegner. Indem er Schlüssel findet, kann er geschlossene Türen überwinden und so ein Ziel erreichen.“¹⁵⁴ Wenn es Unterschiede in der Spielmechanik gibt, sind diese Hardware-abhängig: „Taktisches Annähern wird wichtiger als gekonnter Umgang mit der Steuerung, da

¹⁵⁰ Rollings und Adams (2003), S. 291.

¹⁵¹ Bateman und Boon (2005), S. 229.

¹⁵² Ince (2006), S. 31.

¹⁵³ Bateman und Boon (2005), S. 230.

¹⁵⁴ Ebd. S. 233.

ein Konsolen-Controller bei Weitem nicht so präzise wie eine Computermouse ist.“¹⁵⁵ Spiele, in denen man in einer militärischen Einheit taktisch oder strategisch vorgeht, fallen laut Bateman/Boon ebenfalls in das Schießspiel-Genre, da der Waffeneinsatz das zentrale Element ist.

In „Third-Person“-Schießspielen sieht der Spieler seine Figur dreidimensional, wobei es keinen standardisierten Blickwinkel gibt. Am gängigsten ist die Über-die-Schulter-Ansicht. Da diese Perspektive häufig in anderen Genres zum Einsatz kommt, dürfen als Third-Person-Shooter allerdings nur jene Spiele klassifiziert werden, in denen Schießen das zentrale Spielelement darstellt.¹⁵⁶

Bates begründet die Unterteilung anhand der Perspektive mit den Unterschieden in der Wahrnehmung der Spielwelt. „First-Person-Spiele sind meist hektisch und binden den Spieler stärker ein. Das Gefühl, ‚mitten drinnen‘ zu sein ist, größer. [...] Third-Person-Spiele binden weniger ein, helfen aber dem Spieler sich stärker mit seiner Spielfigur zu identifizieren.“¹⁵⁷ Liegt der Schwerpunkt auf dem Protagonisten und nicht der Welt rundherum, empfiehlt sich laut Bates die Third-Person-Ansicht. Will ein Verlag eine neue Charakter-zentrierte Serie etablieren, wie etwa Lara Croft, wird es sich laut Bates dabei sehr wahrscheinlich um ein Third-Person-Spiel handeln.

5.1.2 Kampfspiele

„Nahkampf, in dem der Spieler eine Figur steuert und gegen einen oder mehrere Gegner antritt, ist für diese Kategorie typisch“,¹⁵⁸ so Bateman/Boon. Gesteuert werden die Figuren durch eine schnelle Abfolge von Knopfdruck-Kombinationen, wobei laut Bates „[...] Ziel ist, schnelle Folgen an rasanter und heftiger Action zu schaffen.“¹⁵⁹ Ince zufolge ist keine andere Spiel-Kategorie derart eng strukturiert, weshalb er einen eigenen Genre-Begriff für gerechtfertigt hält.¹⁶⁰

Innerhalb der Kategorie unterscheiden Bateman/Boon Duell-Varianten, in denen Charaktere mit verschiedenen Kampfeigenschaften in einer Arena unzählige Bewegungskombinationen und Spezial-Attacken durchführen, und „Scrolling“-Versionen. In Letzteren sind weniger

¹⁵⁵ Bateman und Boon (2005), S. 234.

¹⁵⁶ Vgl. Ebd. S. 235

¹⁵⁷ Bates (2001), S. 50.

¹⁵⁸ Bateman und Boon (2005), S. 244.

¹⁵⁹ Bates (2001), S. 13.

¹⁶⁰ Vgl. Ince (2006), S. 26.

Kombinationen möglich, dafür sind die Kämpfe nicht auf einen fixen Schauplatz beschränkt, sondern man kämpft sich einen vorgegebenen Weg frei. Ob 2-D oder 3-D, bedeutet, im Gegensatz zu anderen Genres, keinen Unterschied in der Spielweise, sondern lediglich in der visuellen Präsentation.

5.1.3 Plattformsiele

Laut Bateman/Boon ist das zentrale Element, durch Springen von einer zur nächsten Ebene eine Welt zu erkunden und dabei Gegnern und Hindernissen auszuweichen. Weitere Aspekte sind das Einsammeln von Gegenständen sowie Schießen, das sich jedoch dem Springen unterordnet. Bateman/Boon unterteilen Spiele dieses Genres in 2-D (mit statischem oder beweglichem Bildausschnitt) und 3-D: „3-D-Varianten legen im Gegensatz zu 2-D-Plattform-Spielen weniger Wert auf präzise Steuerung [...] und Genauigkeit beim Springen.“¹⁶¹ Eine eigene Untergruppe bilden „Plattform-Abenteuer“ wie etwa „Tomb Raider“ oder „Prince of Persia“, die zusätzlich zu den Sprung- und Kampf- auch Puzzle-Elemente einsetzen.

Mit den Plattform-Spielen eng verwandt sind sogenannte Schleich-Spiele. Das zentrale Spielelement ist das Meiden von Gegnern, Kampfelemente ordnen sich dem unter. Um unentdeckt zu bleiben, muss der Spieler behutsam und leise vorgehen. Es gibt laut Bateman/Boon zwei Varianten: „Verzicht auf jeglichen Gegnerkontakt oder Anschleichen, um den Gegner hinterrücks zu beseitigen.“¹⁶² Aufgrund des langsameren Tempos verlangen Spiele, in denen man heimlich agiert, mehr Geduld und besitzen taktische Elemente.

5.1.4 Horrorspiele

Interessant ist, dass Bateman/Boon diese Kategorie vorwiegend anhand der Präsentation rechtfertigen. „Dieses Genre charakterisiert sich vorrangig durch seinen Fokus auf Atmosphäre [...], die untrennbar von der Spielmechanik ist.“¹⁶³ Weitere Merkmale sind ein vorgegebener Blickwinkel sowie der Einsatz von Hindernis-Puzzles, allerdings nicht wegen der geistigen Herausforderungen, sondern um eine gelenkte Erkundung der Welt zu erzwingen. Durch diese starren Vorgaben kann auch das Fortschreiten der Geschichte, auf die

¹⁶¹ Bateman und Boon (2005), S. 241.

¹⁶² Ebd., S. 258.

¹⁶³ Ebd., S. 255.

bei diesem Spieltyp viel Wert gelegt wird, genau kontrolliert werden. „Ein narrativer Aspekt ist bei Survival-Horror genauso wichtig wie bei Abenteuer- oder Rollenspielen.“¹⁶⁴

5.1.5 Rennspiele

Bateman/Boon führen Rennspiele als eigenes Sub-Genre innerhalb der Action-Kategorie. Ähnlich wie bei Sportspielen liegt dies in ihrer Alltäglichkeit und Nähe zu realen Tätigkeiten begründet. „Das zentrale Element von Rennspielen ist ihre Simplizität: Sie bieten intuitives Spiel, da viele Leute mit Autos und Rennen vertraut sind, [...] die Steuerung ist einfach und ihre Ziele sind offensichtlich. Diese Unmittelbarkeit spricht ein großes Publikum an.“¹⁶⁵ Die Spiele selbst haben sich seit den Anfängen seitens der Spielmechanik kaum verändert, den größten Fortschritt gab es in Sachen Technik, von abstrakter 2-D-Darstellung über 3-D bis hin zur Integration von realistischer Fahrphysik. Generell wird unterschieden, ob Realismus oder Originalität im Vordergrund steht.

In ersterem Fall ist das Ziel, ein realistisches Fahrgefühl zu vermitteln. Bateman/Boon merken an: „Diese Spiele zwingen den Spieler ähnlich zu fahren, wie es Profis in der Realität tun, etwa indem viel Wert auf Bremsen, Kurvenwinkel und Optimallinie gelegt wird.“¹⁶⁶ Ein Element ist die Möglichkeit, Einstellungen am Gefährt vorzunehmen, wodurch das Spiel um eine taktische Komponente erweitert wird. „Auto-Simulationen bieten viele Statistiken, Grafiken und Tabellen zum Analysieren, was den Spielen einen Puzzle-Aspekt verleiht.“¹⁶⁷ Ist ein Karriere-Modus vorhanden, durch den sich der Spieler vom Amateur zum Profi entwickelt, kommen rudimentäre Rollenspiel-Elemente hinzu.

Die andere Rennspiel-Untergruppe bilden Spiele, die sich nicht an der Realität anlehnen, sondern eigene Regeln aufstellen. Originalität, etwa durch aberwitzige Drift-Manöver oder Schieß-Elemente, und nicht Akkuratess steht im Vordergrund. Diese Art von Spielen bietet oft einfachere Steuerung und ist leichter zu beherrschen. In diese Kategorie fallen auch jene Spiele, die nicht auf einem vorgegebenen Parcours, sondern in einer frei zugänglichen, urbanen Umgebung ausgetragen werden. „Diese Spiele setzen auf die einfache Steuerung von Rennspielen [...] und erlauben dem Spieler, in den Straßen ein Verkehrschaos zu verursachen. [...] Im Gegensatz zu anderen Rennspielen bieten sie mehr Abwechslung, da der

¹⁶⁴ Bateman und Boon (2005), S. 255.

¹⁶⁵ Ebd., S. 247.

¹⁶⁶ Ebd., S. 248.

¹⁶⁷ Ebd., S. 248.

Spieler meist aus dem Auto aussteigen kann und die Struktur einer Stadt zum Erkunden einlädt sowie zusätzliche Spielmodi ermöglicht.“¹⁶⁸

Bateman/Boon nehmen eine dritte Trennung vor, die nicht auf der Spielmechanik, sondern auf der Thematik basiert. All jene Rennspiele, in deren Zentrum nicht Autos, sondern andere Fortbewegungsmittel (Jetski, Snowboard, Flug-Mobile) stehen, sowie jene, die auf eine futuristische Ästhetik setzen, werden separat betrachtet.

¹⁶⁸ Bateman und Boon (2005), S. 255.

5.2 Denkaufgaben und bedachtes Vorgehen als Merkmale

Als größtes Unterscheidungsmerkmal zu seiner „Skill-and-Action-Based“-Kategorie macht Crawford bei dem Gegenstück „Strategy“ – nicht zu verwechseln mit Strategiespielen – den Verzicht auf motorische Herausforderungen aus¹⁶⁹. Als weitere typische Merkmale sieht Crawford Denkaufgaben und eine deutlich längere Spieldauer. Bateman/Boon, die eine ähnliche Trennung vollziehen, sehen bei „Quest“-Spielen – in dieser Kategorie fassen sie derartige Spiele zusammen – zudem eine starke Präsenz von narrativen Elementen. Zudem ist der Ablauf des Spiels meist verlangsamt, damit der Spieler wohlüberlegt handeln kann. Sowohl Bateman/Boon als auch Crawford zählen zu dieser Über-Kategorie die Genres Abenteuer, Rollenspiel, Strategie und Simulation. Anhand dieser Struktur wird nun gezeigt, welche Merkmale alle Designer als für das Genre spezifisch ansehen.

5.2.1 Abenteuerspiele

In der Action-Kategorie sind es Schießspiele, welche die Charakteristika am klarsten erfüllen. Bei dem Über-Genre der Denkspiele nimmt diese Position das Abenteuerspiel ein. Alle Designer kommen zu dem Schluss, dass kognitive Aufgaben eindeutig im Vordergrund stehen, der Zeitdruck gering ist. Bateman/Boon beschreiben: „Während Erfolg in Actionspielen auf schnellen Reflexen beruht, räumen Abenteuerspiele Zeit zum Überlegen ein. [...] Unabhängig von der Steuer-Methode erkundet der Spieler eine virtuelle Welt und interagiert mit darin vorhandenen Funktionen. Diese Interaktionen, in Form von logischen Puzzles, eröffnen neue Abschnitte und führen zu weiterer Erkundung.“¹⁷⁰

Ince streicht ebenso wie Bates und Adams/Rollings den narrativen Aspekt hervor, der bei Abenteuerspielen besonders ausgeprägt ist: „Abenteuerspiele basieren auf einer Geschichte, die durch das Lösen von Puzzles voranschreitet.“¹⁷¹ Ince zufolge setzt kein anderes Genre so viel Wert auf eine durchgängige Geschichte, die sich durch viel Dialoge und ausgeprägte Charaktere auszeichnet. „Abenteuerspiele sind Detektiv-Geschichten im weitesten Sinn. Der Spieler muss ein Geheimnis lüften, indem er die Welt erkundet, Hinweise sucht, mit anderen Charakteren interagiert und Puzzles löst.“¹⁷² Laut Adams/Rollings passiert der Ablauf der Geschichte seit den Ursprüngen des Genres immer nach demselben Schema: „In den meisten

¹⁶⁹ Vgl. Crawford (1984), S. 29.

¹⁷⁰ Bateman und Boon (2005), S. 264.

¹⁷¹ Bates (2001), S. 8.

¹⁷² Ince (2006), S. 24.

Abenteuerspielen bewegt sich die Spielfigur in einer zu erkundenden Arena, die eine Auswahl an Puzzles und Problemen enthält, die es zu lösen gilt. Das Lösen der Puzzles öffnet eine neue zu erkundende Arena oder treibt die Handlung voran, die wiederum neue Informationen und Probleme bereitstellt. Das Erkunden der Umgebung und Manipulieren darin platzierter Objekte ist das Schlüsselement von Abenteuerspielen.¹⁷³ Diese schrittweise Interaktion mit der Spielwelt ordnet sich Adams/Rollings zufolge jedoch immer einer größeren Geschichte, die alles zusammenhält, unter: „Puzzles schaffen Spannung. Allerdings sind sie alleine nicht genug, da es sich um kleine, individuelle Probleme handelt. Es muss auch ein größeres Problem geben, das zum Spielen motiviert.“¹⁷⁴ Da in Abenteuerspielen die Handlung, die sich durch das Eingreifen des Spielers kapitelweise entfaltet, immer an erster Stelle steht, hat dies auch direkten Einfluss auf die Darstellung und Prägnanz der Spielwelt. „Das Setting trägt wie in sonst keinem anderen Genre zum Unterhaltungswert bei. [...] Es prägt die Welt, die der Spieler zu manipulieren hat.“¹⁷⁵

Unterschiede innerhalb des Genres ergeben sich den Autoren zufolge durch die Art der Interaktion. Ince etwa trennt zwischen Computer und Konsole, die sich vor allem bei der Steuerung unterscheiden. Auf Ersterem dominieren die Denkaufgaben, bei letzterem System spielen Erkundung, Geschicklichkeit und mitunter Elemente aus dem Rollenspiel-Genre, etwa eine sich wandelnde Spielfigur, wichtige Rollen. Ince legt in seiner Definition der Konsolen-Abenteuer aber fest: „Die Action passiert nie kontinuierlich und hat immer weniger Gewicht als der investigative Teil.“¹⁷⁶ Ähnlich sehen es Bateman/Boon, die in „Text-Abenteuer“ (Befehlseingabe via Text) und „Point-and-Click“-Varianten (Interaktion mit Maus) unterteilen.¹⁷⁷ Aufgaben in diesen beiden Typen werden meist ohne Zeitdruck und Geschicklichkeit gelöst. Als dritte Untergruppe führen sie Action-Abenteuer an: „Das zentrale Element von Action-Abenteuern ist, mit der in Echtzeit gesteuerten Spielfigur Puzzles zu lösen, um eine in sich abgeschlossene Welt zu erkunden.“¹⁷⁸ Aufgaben können etwa Sprung-Elemente enthalten, die aus dem Plattform-Genre bekannt sind. Eine Unterscheidung, die Adams/Rollings ähnlich begründen: „Action-Abenteuerspiele haben ein höheres Tempo und bieten körperliche Herausforderungen.“¹⁷⁹ Eine Abgrenzung zum Action-Genre erfolgt durch

¹⁷³ Rollings und Adams (2003), S. 447.

¹⁷⁴ Ebd., S. 458.

¹⁷⁵ Ebd., S. 447.

¹⁷⁶ Ince (2006), S. 25.

¹⁷⁷ Vgl. Bateman und Boon (2005), S. 265.

¹⁷⁸ Ebd., S. 267.

¹⁷⁹ Rollings und Adams (2003), S. 446.

den Einsatz von komplexeren Puzzles und den Verzicht auf fortwährende Geschicklichkeitseinlagen. Im Vergleich zu Abenteuerspielen erfordert das Lösen von Puzzles in Action-Abenteuern weniger Querdenken, die Rätsel sind geradliniger. Weiters läuft die Handlung linearer ab, die Handlungsstränge sind nicht so stark verzweigt. Einfacheres und schnelleres Vorankommen ist die Folge.

5.2.2 Rollenspiele

Alle Designer stimmen überein, dass die Entwicklung der Spielfigur, deren Talente und Fähigkeiten sich mit dem Erkunden einer virtuellen Welt verändern, das Genre-bestimmende Element ist. Bates schreibt: „In einem Abenteuerspiel steuert man eine vordefinierte Figur, im Rollenspiel hingegen wird der Charakter von Grund auf selbst entworfen, indem man Rasse, Fähigkeiten, Ausrüstung und Aussehen wählt.“¹⁸⁰ Bateman/Boon sehen darin ebenfalls den größten Unterschied zu Abenteuerspielen: „Dieses Element, das auf Erkundung und Kampf beruht, ist zentral bei Rollenspielen, die sich so von Abenteuerspielen abgrenzen.“¹⁸¹ Adams/Rollings unterstreichen zudem, dass Kampf und Erkundung im Gegensatz zu anderen Genres, die ebenfalls auf diese Merkmale zurückgreifen, immer eine untergeordnete Position einnehmen: „Diese Elemente sind Mittel zum Zweck, um die Handlung voranzutreiben und den Charakter zu entwickeln.“¹⁸²

Für das Lösen von Aufgaben und das Besiegen von Gegnern gibt es im Gegensatz zu Abenteuerspielen Punkte, die in die Weiterentwicklung der Spielfigur investiert werden, oder Geld, das beispielsweise für bessere Ausrüstung genutzt wird, was wiederum die Fähigkeiten der Figur verbessert. Das Erlernen neuer und Modifizieren bestehender Charaktereigenschaften (Stärke, Intelligenz, Geschicklichkeit etc.) sowie der Einsatz von Ausrüstungsgegenständen (Waffen, Rüstung etc.) beeinflussen das Fortkommen in der Spielwelt. In Kämpfen, beim Kommunizieren oder Erledigen von Aufgaben wird auf diese statistischen Werte zurückgegriffen und errechnet, wie hoch die Erfolgchancen der Spielfigur sind. Im Hintergrund dominieren den Designern zufolge strikte Regelsysteme und Statistiken, die weit größeren Einfluss auf das Spielgeschehen haben als die Geschicklichkeit oder das Denkvermögen des Spielers.

Narrativen Elementen – laut Ince dominieren Themen aus Fantasy und Science-Fiction – kommt die zweite zentrale Rolle zu, wie Bates schreibt: „Ähnlich den Abenteuerspielen

¹⁸⁰ Dave Morris and Leo Hartas, *Role-Playing Games* (Boston: Thomson Course Technology, 2004), p. 15.

¹⁸¹ Bateman und Boon (2005), S. 269.

¹⁸² Rollings und Adams (2003), S. 348.

bieten Rollenspiele eine riesige Welt mit einer sich allmählich entfaltenden Geschichte.“¹⁸³ Er ergänzt: „Die Erzählung passiert in Rollenspielen in Form einer Serie von Missionen. Während der Spieler die Aufgaben löst, erkundet er die Welt und lernt mehr über deren Einwohner und Orte.“¹⁸⁴ Die Geschichte, auf die dabei zurückgegriffen wird, ist laut Adams/Rollings einfach und bewährt: „Das zentrale Motiv eines Rollenspiels lässt sich überspitzt zusammenfassen: Alleine der Spieler kann die Welt retten. Der einzige Existenzgrund eines Rollenspiels ist, den Spieler in einer Schlüsselrolle Erschütterndes erleben zu lassen, das er normalerweise nie sehen würde.“¹⁸⁵

Unterkategorien innerhalb des Genres unterscheiden sich laut Bateman/Boon durch die Intensität der Geschichte, die Art der Perspektive (First- und Third-Person), den zeitlichen Ablauf (Echtzeit und Rundenbasiert) sowie die Gewichtung der einzelnen Genre-spezifischen Elemente (Erkundung und Kampf). Bei rundenbasierten Rollenspielen etwa ist die Erkundung der Welt oder Kommunikation mit anderen Spielfiguren sekundär. Ziel der rundenbasierten Kämpfe ist, Erfahrungspunkte zu sammeln, um die Spielfigur mittels eines komplexen Charakter-Entwicklungssystems zu modifizieren. Jene, in denen Prozesse sofort, in Echtzeit, ablaufen, verfügen über eine höhere Action-Komponente und verlangen ein gewisses Maß an Geschicklichkeit.

5.2.3 Strategiespiele

Ziel dieses Spieltyps ist, durch Überlegung, Planung und systematisches Vorgehen das Ziel zu erreichen. Grundsätzlich gilt laut Bates: „Strategiespiele verlangen vom Spieler, mit einer limitierten Menge an Ressourcen zu haushalten, um ein vorgegebenes Ziel zu erreichen.“¹⁸⁶ Bateman/Boon präzisieren: „Ein Strategiespiel hat ein eigenständiges Regelset, das transparent ist und vom Spieler zu seinem maximalen Vorteil ausgenutzt wird, um das vorgegebene Ziel zu erlangen. Der Spieler muss im Rahmen der Regeln experimentieren, bis er eine Strategie findet, die seine Vorteile vergrößert und seine Schwächen minimiert.“¹⁸⁷ Adams/Rollings gehen noch weiter ins Detail und machen bei Strategiespielen drei wesentliche Aspekte aus: „Die drei Elemente Eroberung, Erkundung und Handel bilden das

¹⁸³ Bates (2001), S. 10.

¹⁸⁴ Ebd., S. 54.

¹⁸⁵ Rollings und Adams (2003), S. 350.

¹⁸⁶ Bates (2001), S. 11.

¹⁸⁷ Bateman und Boon (2005), S. 278.

Fundament jedes Strategiespiels.“¹⁸⁸ Sie treten meist gemeinsam auf, werden vermischt und hängen zusammen. Jenes Thema, das im Vordergrund steht, bestimmt die Tendenz des gesamten Spiels.

Die Eroberung, etwa von Territorien oder Unternehmen, bildet das vorherrschende Thema. Der Spieler tritt in Konflikt mit seinen Gegnern, wobei jede Partei über spezielle Attribute verfügt, die den Ausgang beeinflussen. Adams/Rollings, aber auch Bates nennen in diesem Zusammenhang eine spezielle Methode zum Ausloten der Kräfteverhältnisse: „Ein bewährtes Design-Element ist ‚Schere, Stein, Papier‘. Diese dreiseitige Dynamik bringt interessante Auswahlmöglichkeiten für den Spieler.“¹⁸⁹ Konflikte müssen jedoch nicht ausschließlich in Kampfhandlungen gelöst werden, Diplomatie etwa kann eine Option sein.

Das Erkunden geht Adams/Rollings zufolge Hand in Hand mit der Eroberung. Gebiete müssen erschlossen werden, um neue Ressourcen zu entdecken, den Einfluss auszuweiten oder Gegner aufzuspüren. Die Erkundung beschränkt sich nicht nur auf Terrain, sondern schließt auch Forschung (neue Technologien etc.) ein.

Der Handel schließlich beinhaltet Ressourcengewinnung und -verteilung, Investitionskosten, etc. Laut Adams/Rollings hat die Komplexität der Handelsstrukturen massiven Einfluss auf den Ablauf: „Die Tiefe des ökonomischen Modells bestimmt die Geschwindigkeit des Spiels.“¹⁹⁰

Alle Designer unterteilen das Genre anhand des Zeitaspekts sowie der Perspektive. Bei Ersterem wird zwischen rundenbasiertem und Echtzeit-Spiel unterschieden. Rundenbasierte Strategiespiele verlangen nach strategischem Problemlösen, instinktive Ad-hoc-Entscheidungen sind nicht nötig. Das Regelwerk, dominiert von Statistiken, ist komplex. Gesteuert wird entweder eine große Armee mit vielen Einheiten oder eine kleine Kampftruppe. Bei letzterer Variante können laut Bateman/Boon Rollenspiel-Aspekte hinzukommen, wenn die Eigenschaften der Figuren beeinflussbar sind. Die zweite Gruppe bilden Spiele, die in Echtzeit ablaufen. Da die Aktionen aller Parteien parallel und kontinuierlich ablaufen, kommen Ince zufolge die Aspekte Geschicklichkeit und Reaktion hinzu. Diese Ansicht vertreten auch Adams/Rollings: „Echtzeit-Strategiespiele unterscheiden sich von rundenbasierten Varianten durch den permanenten Zeitdruck. Es gibt keine Unterbrechung, in der der Spieler seine Züge abwägen kann, alles passiert sofort. Daher sind

¹⁸⁸ Rollings und Adams (2003), S. 345.

¹⁸⁹ Bates (2001), S. 59.

¹⁹⁰ Rollings und Adams (2003), S. 337.

Reaktionsvermögen und schnelle Entscheidungsfindung ebenso wichtig wie strategisches Denken.“¹⁹¹ Der beschleunigte Ablauf verändert gegenüber rundenbasierter Strategie deutlich die Spielweise, wie Bateman/Boon anmerken: „Die zentralen Elemente eines Echtzeit-Strategiespiels sind Produktion, bestehend aus dem Bau von Fabriken und Einheiten sowie dem Abbauen von Ressourcen, und Kampf, in dem Truppen positioniert und ihnen Ziele gegeben werden. Diese zwei Elemente müssen simultan, in Echtzeit, ausgeführt werden, was in wilden, für traditionelle Strategiespiele untypischen Aktionen mündet.“¹⁹² Ob des Zeitdrucks ändert sich auch die Gewichtung der von Adams/Rollings beschriebenen drei Grundelemente: „In Echtzeit-Strategiespielen werden Konflikte durch Kämpfe ausgetragen, die Relevanz von Handel nimmt stark ab. Handel läuft simpel ab: Ressourcen werden [...] abgebaut und gegen weitere Einheiten eingetauscht, was eine sehr einfache Kriegsökonomie darstellt.“¹⁹³ Im Gegensatz zu rundenbasierten Spielen gibt es etwa keine Versorgungslinien, Ressourcen sind unabhängig vom Lagerungsort dezentral und überall verfügbar.

Die zweite Unterscheidung im Genre der Strategiespiele erfolgt bei den Autoren anhand der Perspektive, wobei sekundär ist, ob die Grafik in 2-D oder 3-D dargestellt wird. Unterteilt wird in Spiele, die das Geschehen auf Makro-Ebene, etwa aus Sicht eines Generals, zeigen und eine großflächige Manipulation einer Welt erlauben. Hierzu zählen auch Spiele, etwa jene mit Wirtschaftsthematik, die auf Spielfiguren verzichten und in denen der Spieler mit Daten und Statistiken abstrakt arbeitet. Die zweite Gruppe bilden jene Spiele, die das Geschehen auf Mikro-Ebene, etwa in der Rolle eines Gruppenkommandanten, erlebbar machen. Hier wird eine kleine Truppe oder eine einzige Spielfigur kontrolliert. Adams/Rollings zufolge legen diese Spiele „[...] meist mehr Wert auf Action-Elemente und Echtzeit-Ablauf.“¹⁹⁴ Da man näher am Geschehen ist, können laut den Designern auch Rollenspiel-Elemente vorkommen. Im Gegensatz zu Armeen, bei denen die Weiterentwicklung von Einheiten (Rekrut wird Veteran etc.) nur rudimentär realisiert wird, können die Charaktere kleinerer Gruppen detaillierter verbessert werden.

¹⁹¹ Rollings und Adams (2003), S. 323.

¹⁹² Bateman und Boon (2005), S. 280.

¹⁹³ Rollings und Adams (2003), S. 335.

¹⁹⁴ Ebd., S. 323.

5.2.4 Simulationsspiele

Alle Designer schreiben diesem Genre einen hohen Realitätsgrad zu. In solchen Spielen geht es darum, die Wirklichkeit besonders authentisch zu reproduzieren und erlebbar zu machen, wie Bates schreibt: „Dies sind Spiele, die versuchen, reale Arbeitsbedingungen in komplexen Maschinen nachzuahmen.“¹⁹⁵ Ince und Bates verstehen unter Simulationen vorwiegend Spiele mit steuerbaren Vehikeln, Bateman/Boon sowie Adams/Rollings hingegen unterscheiden zwischen Management-Simulation und Vehikel-Simulation.

Die Charakteristika der letzteren Kategorie beschreiben Adams/Rollings so: „Die primäre Herausforderung jeder Vehikelsimulation ist das Kontrollieren des Vehikels.“¹⁹⁶ Dies begründet laut den Designern auch die Abgrenzung zu anderen Genres: „Das Steuern einer realen Maschine, nicht das Erfüllen strategischer Ziele oder das Teilhaben an einer Geschichte machen den Unterhaltungswert aus.“¹⁹⁷ Hierin liegt die größte Herausforderung in puncto Design, da wie in sonst keinem anderen Genre ein Gefühl von Geschwindigkeit geschaffen werden muss.

Innerhalb der Vehikel-Simulationen gibt es allen Autoren zufolge Trennungen anhand des Spielziels sowie dem Grad an Realismus. Bates erläutert dies mit einem Vergleich: „Der ernsthafte Spieler will es wie im richtigen Leben, der Gelegenheitsspieler so wie in den Filmen.“¹⁹⁸

Bei der Zielsetzung wird zwischen Simulationen mit kompetitiven Elementen oder ohne unterschieden. Adams/Rollings beschreiben: „Einige Vehikel-Simulationen verzichten auf das spielerische Element des Wettkampfes. Ihr alleiniges Ziel ist, dem Spieler das Erlebnis des Pilotierens zu ermöglichen. Ihre Regeln basieren nur auf den Gesetzen der Physik.“¹⁹⁹ Herausforderungen, wenn vorhanden, sind natürlicher Ursache, etwa das Fliegen bei starkem Nebel oder Seitenwind. Auch Ince zufolge besitzen authentische Simulationen einen besonders offenen Spielablauf: „Oft gibt es kein klares Ziel. Erfolg wird nicht durch das Erreichen spezieller Vorgaben gemessen, sondern wie gut sich der Spieler am Weg zu einem globalen Ziel geschlagen hat. Bei Flugsimulationen etwa ist Erfolg überhaupt kein Faktor, hier zählen nur das Erlebnis [...] und ein authentisches Fluggefühl.“²⁰⁰ Laut Ince dominieren

¹⁹⁵ Bates (2001), S. 12.

¹⁹⁶ Rollings und Adams (2003), S. 399.

¹⁹⁷ Ebd., S. 415.

¹⁹⁸ Bates (2001), S. 63.

¹⁹⁹ Rollings und Adams (2003), S. 397.

²⁰⁰ Ince (2006), S. 33.

grundsätzlich mentale Herausforderungen, auch wenn bei Vehikel-Simulationen gute Reflexe und Geschicklichkeit gefragt sind.

Bei dem Großteil der Spiele nimmt das Konkurrenzieren jedoch einen wichtigen Platz ein. In Flugsimulationen kann dies etwa die Form von Luftkampf-Elementen annehmen. Bei Auto-Simulationen ist es der Aspekt des Wettrennens. Eine darauf aufbauende Variante ist ein „Karriere“-Modus, in dem der Spieler Missionen absolviert und durch Siege an Erfahrung gewinnt. Auch ökonomische Aspekte sind möglich, etwa das Aufrüsten des Gefährts durch gewonnenes Preisgeld.

Die zweite Trennung berücksichtigt die Authentizität. In Spielen, die auf Realismus Wert legen, ist jedes Detail einstellbar. In Auto-Simulationen etwa nimmt das Vehikel Schaden, Parameter wie Aerodynamik oder Federung sind veränderbar und haben Einfluss auf das Fahrverhalten. Je mehr Abstriche in diesem Punkt gemacht werden, desto legerer wird laut Bates das Spiel: „Die Steuerung ist vereinfacht, der Spieler muss weniger lernen und wird weniger oft für Fehler bestraft.“²⁰¹ Bateman/Boon zählen hier etwa das Sub-Genre der „Extreme Sports“, wie etwa Skateboard, BMX oder Snowboard, hinzu: „Die Spielfigur benutzt die Ausrüstung einer Extremsportart und interagiert so mit der Umgebung, um Tricks zu machen, Punkte zu bekommen und vorgegebene Ziele zu erreichen. Die Steuerung erinnert an das Kampfspiel-Genre, die Aufgaben an das Plattform-Genre.“²⁰²

Alle Autoren unterstreichen zudem, dass Realismus und Fiktion einander nicht ausschließen. Spiele, die auf Fiktion, etwa in Form einer Buchserie, beruhen, diese aber werkgetreu umsetzen, gelten als authentisch. Ince erklärt: „Dieses Genre beinhaltet Spiele, die Aspekte der realen Welt simulieren. Manche überwinden diese Grenze und ermöglichen, auch wenn es verwunderlich klingt, etwa ein Raumschiff zu fliegen [...]. Wenn solch eine alternative Realität existierte, wäre das Spiel eine perfekte Simulation davon.“²⁰³

Adams/Rollings und Bateman/Boon zufolge bilden Aufbau- und Management-Spiele die zweite Gruppe innerhalb des Simulations-Genres. Hierbei handelt es sich um Titel, in denen etwa eine Stadt, ein Spital oder eine Familie erst aufgebaut und dann erhalten wird. Im Spiel ist ein mathematisches Modell verpackt, das der Spieler lernen und verstehen muss, um es kontrollieren zu können. Adams/Rollings erklären: „Die Herausforderungen sind großteils ökonomischer Natur. Der Spieler muss lernen, wie die spielinterne Ökonomie funktioniert

²⁰¹ Bates (2001), S. 12.

²⁰² Bateman und Boon (2005), S. 285.

²⁰³ Ince (2006), S. 32.

und wie sie zu manipulieren ist, um Wachstum zu erzielen. Das Wachstum liefert wiederum die notwendigen Ressourcen für das Bauen, das Gesamtziel des Spiels.“²⁰⁴ Entsprechend langsam läuft das Spiel ab, damit überlegt geplant werden kann. Die Abgrenzung zum Strategie-Genre begründen Bateman/Boon so: „Management-Spiele sind eng mit Strategiespielen verwandt, verzichten aber großteils auf Kampfelemente und fokussieren stattdessen auf Produktion und Aufbau. [...] Die Simulation und nicht der Wettstreit steht im Vordergrund, statt strikten Vorgaben ist meist freies Spiel vorherrschend.“²⁰⁵ Adams/Rollings argumentieren ähnlich: „Aufbauspiele erlauben verspielt zu agieren, in einer Welt zu bauen und zu experimentieren. Das verträgt sich in den seltensten Fällen mit Wettkampf.“²⁰⁶

Ein weiterer Aspekt, der diese Spiele von anderen Genres abgrenzt: Im Spiel muss es Adams/Rollings zufolge keine klaren Ziele geben: „Viele Aufbauspiele haben keine Siegesbedingung. Der Spieler baut, so effektiv es im Rahmen des Systems möglich ist, worauf immer er Lust hat. Diese Spiele können aber sehr wohl Bedingungen für eine Niederlage enthalten: Die Erschöpfung der Ressourcen.“²⁰⁷

Unterschiede innerhalb des Genres ergeben sich durch die Gewichtung des Aufbau- und des Management-Teils. In reinen Wirtschaftssimulationen etwa wird nicht aktiv etwas konstruiert, sondern Vermögen aufgebaut. Diese Spiele verzichten daher meist auf eine aufwendige Präsentation und zeigen nur Tabellen und Grafiken. Spiele, die auf Aufbau fokussieren, bieten hingegen eine Überblickssicht auf eine Welt, die sich verändern und gestalten lässt. Im Gegensatz zu anderen Genres beschreiben Adams/Rollings die Präsentation als nüchtern: „Da Aufbauspiele im Gegensatz zu First-Person-Shootern oder Flugsimulatoren nicht versuchen, eine Illusion von Realität zu schaffen, ähnelt die Bedienoberfläche einem Computer. [...] Komfort, nicht Plausibilität ist wichtig.“²⁰⁸

²⁰⁴ Rollings und Adams (2003), S. 426.

²⁰⁵ Bateman und Boon (2005), S. 286.

²⁰⁶ Rollings und Adams (2003), S. 430.

²⁰⁷ Ebd., S. 429.

²⁰⁸ Ebd., S. 432.

5.3 Grenzfälle

Bei einigen Genres sind sich die Designer nicht schlüssig, ob sie in eine der Über-Kategorien passen. Überlappungen mit anderen Genres, aber auch ein hohes Maß an eigenständigen Merkmalen machen eine klare Einordnung für die Entwickler schwer. Hierzu zählt vor allem das Puzzle. Es ist nicht ausschließlich auf mentale Aufgaben beschränkt, sondern kann auch Elemente aus anderen Genres entlehnen. Der Denk-Aspekt steht im Vordergrund, bei manchen Spielen kommen aber Anforderungen an die Geschicklichkeit, etwa in Form von Zeitlimits oder Boni für besonders schnelles Lösen der Aufgabe, hinzu. Bateman/Bonn zufolge wird das Gros der Puzzle-Spiele wie ein Actionspiel in Echtzeit gespielt und erfordert ein minimales Maß an Geschicklichkeit: „Der Spieler muss Spielsteine unter Zeitdruck oder vor einem Gegner manipulieren und so in die richtige Ordnung bringen.“²⁰⁹ Zentral ist für dieses Genre zudem die Jagd – wie bei Schießspielen – nach einem hohen Punktestand. Im Fehlen narrativer Elemente sehen Adams/Rollings wiederum die Abgrenzung zum rätsellastigen Abenteuerspiel: „Puzzle-Spiele sind Spiele, die sich nur um das Lösen von Rätseln, die weder in eine Geschichte eingebettet sind, noch einem größeren Ziel dienen, drehen. Was nicht heißt, dass sie zufällig zusammengewürfelt sind. Puzzle-Spiele bieten meist Variationen eines Themas.“²¹⁰ Bates argumentiert genauso: „Bei Puzzle-Spielen dreht sich alles um die intellektuelle Herausforderung des Problemlösens. [...] Die Rätsel enden in sich selbst und sind nicht Teil einer Geschichte, wie es etwa in Abenteuerspielen üblich ist.“²¹¹ Weitere schwer einzuordnende Spiele sind jene mit einer Vielzahl menschlicher Mitspieler, die sich über das Internet einloggen. Adams/Rollings schreiben: „Kommt ein Online-Modus, in dem gegen- oder miteinander über das Internet gespielt wird, in bestehenden Genres zum Einsatz, handelt es sich nicht um ein eigenes Genre, sondern um eine Technologie.“²¹² Das Online-Element kann den Designern zufolge jedoch Einfluss auf die für das Genre typische Spielmechanik haben: „Viele Online-Spiele laufen in Echtzeit ab, Spieler agieren simultan. [...] Die Spieler haben immer etwas zu tun und können ihre Aktionen in der für sie passenden Reihenfolge durchführen. [...] Allerdings werden so aus Echtzeit-Strategiespielen meist Actionspiele. Jener Spieler, der seine Figuren am schnellsten bewegen kann, ist im Vorteil.“²¹³

²⁰⁹ Bateman und Boon (2005), S. 291.

²¹⁰ Rollings und Adams (2003), S. 487.

²¹¹ Bates (2001), S. 14.

²¹² Rollings und Adams (2003), S. 499.

²¹³ Ebd., S. 510.

Eine Online-Spiel-Variante, die aus Sicht aller Autoren als eigenes Genre eine Berechtigung hat, sind persistente Vielspieler-Welten, sogenannte „Massive Multiplayer Online Games“. Jenes Merkmal, das sie von anderen Online-Spielen und Genres abgrenzt, ist ihre Beständigkeit. Die von Tausenden menschlichen Spielern bevölkerte Welt läuft weiter, auch wenn ein Spieler nicht mit seiner Figur eingeloggt ist. Dieser Umstand beeinflusst den Spieltypus laut Adams/Rollings entscheidend. „In Einzelspieler-Spielen agiert der Spieler reaktiv, er reagiert auf die ihm gestellten Herausforderungen. In einer persistenten Welt entscheidet der Spieler selbst, was er wann tun will. Er kann etwa Herausforderungen suchen oder, falls ihm danach ist, die Zeit nur mit Kommunikation verbringen. Er agiert aktiv und expressiv.“²¹⁴ Ein weiteres für diese Spiele einzigartiges Merkmal ist der Faktor Zeit. In anderen Genres kann der Spielfluss pausiert oder gestoppt werden und, etwa bei Misserfolg, zu einem vorher abgespeicherten Zustand zurückgekehrt werden. In beständigen Welten können Abläufe hingegen nicht rückgängig gemacht werden. Zeit ist irreversibel. Da die Welt stetig läuft, gibt es Adams/Rollings zufolge kein finales Ziel und somit weder einen narrativen Abschluss noch Gewinner oder Verlierer: „Da persistente Welten auf viele Spieler und unendliche Existenz ausgelegt sind, kann die traditionelle Erzählform von Einzelspieler-Spielen nicht angewandt werden. [...] Eine persistente Welt ist keine Geschichte, sondern ein Spielplatz. Man baut eine Umgebung mit vielen Möglichkeiten und Aufgaben, wie der Spieler darin seine Zeit verbringt, liegt alleine an ihm.“²¹⁵ Bateman/Boon sowie Ince führen zusätzlich den Gemeinschaftsaspekt als Genre-mitbestimmendes Element an: „Obwohl diese Spiele durch ihre Missionen, Charakter-Verbesserung und Schätzen Rollenspielen ähneln, grenzen sie sich klar durch ihre soziale Dynamik ab.“²¹⁶ Ince: „Viele dieser Spiele enthalten zwar Kampfelemente, es sind aber andere Aspekte, die den Spieler in die Parallelwelt hineinziehen – es sind Welten mit sozialen Strukturen und Regeln, die bestimmen, wie sich die Spielfigur zu benehmen hat. [...] Viele dieser Spiele ermutigen Spieler, sich zusammenzuschließen und kooperativ zu spielen, wodurch sich ein starker Gemeinschaftssinn ausprägt.“²¹⁷

²¹⁴ Rollings und Adams (2003), S. 521.

²¹⁵ Ebd., S. 519.

²¹⁶ Bateman und Boon (2005), S. 277.

²¹⁷ Ince (2006), S. 27.

5.4 Zusammenfassung

Die Beobachtungen, die auf jahrelanger Praxis in der Branche beruhen, liefern ohne Zweifel detaillierte Erkenntnis zu Computerspiel- und Videospiel-Genres. Trotzdem ähnelt die Grundaussage stark jener aus popkulturellen Quellen. Es gibt zwei große Kategorien: Spiele, die gutes Reaktionsvermögen verlangen, und Spiele, bei denen mentale Aufgaben dominieren. Die von den Designern ausgemachten Merkmale sind jedoch vielschichtiger als jene Erkenntnisse aus populärkulturellen Quellen. Was den Beschreibungen allerdings fehlt, ist eine klare Struktur. Oft werden Perspektive, Präsentation und Spielweise gemischt. Darüber hinaus verhindern Zielgruppen-Denken und Marketing-Aspekte ein kohärentes System; etwa wenn Sportspiele als eigenständiges Genre geführt werden, obwohl sie viele Merkmale mit Actionspielen teilen. Somit sind die Erklärungen der Entwickler zwar informativ, aber es lassen sich daraus keine generellen Regeln ableiten. Dies zeigt sich auch anhand etlicher Grenzfälle, die Charakteristika aus mehreren Genres vereinen. In seiner Arbeit gibt Crawford immer wieder zu, dass Unschärfen und Überlappung unausweichlich sind. Die Designer entscheiden in solchen Fällen meist anhand der Dominanz der einzelnen Elemente. Welcher Kategorie solch ein Hybrid-Spiel zuzuordnen ist, liegt letztendlich in der Gewichtung der genretypischen Merkmale.

Aufgrund des marktwirtschaftlich bedingten Innovationszwangs nimmt die Zahl der Grenzfälle immer mehr zu. Friedman erklärt:

„Die Regeln von Computeranwendungen sind noch immer nicht in Stein gemeißelt. Jedes neue Programm muss überdenken, wie es den Nutzer beschäftigt, und die beste Software hat Erfolg, indem sie neue Interaktivitäts-Strukturen entdeckt und neue Genres erfindet. [...] Jeder Software-Entwickler sucht immer nach der nächsten Killer-Applikation, nach dem neuesten Paradigmen-Sprenger.“²¹⁸

Designer entlehnen Elemente eines Genres und integrieren es in ein anderes. Hartmann zieht den Vergleich zu Film und merkt an: „Diese Entwicklung verläuft nicht anders als beim Film: Haben sich erst einmal ‚reine‘ Genres etabliert, werden in der weiteren Entwicklung des Mediums diese Genregrenzen unterlaufen und Mischformen erscheinen, etwa Genreverknüpfungen oder Genreparodien, die mit den Erwartungen an das Genre spielen.“²¹⁹

²¹⁸ Ted Friedman, *Electric Dreams: Computers in American Culture* (New York: New York University Press, 2005), p. 126.

²¹⁹ Hartmann (2004), S. 66.

Es entstehen zudem etliche Unterkategorien, die jedoch oft nur von kurzem Bestand sind. Bateman/Boon bemerken: „Eine innovative Spielmechanik kann ein neues Genre begründen, das binnen drei Jahren jedoch wieder passé ist.“²²⁰ Laut dem Designer Cook folgt der Lebenszyklus einem klaren Muster²²¹: In der Einführungsphase wird die neue Spielmechanik, die dieses Genre auszeichnet, vorgestellt. In der Wachstumsphase erscheinen Nachfolge-Titel, die mit der ursprünglichen Formel experimentieren, um diese profitabler zu machen. In dieser Phase entstehen meist „Genre-Könige“: Dies sind besonders erfolgreiche Produkte für den Massenmarkt, da sie die richtige Mischung aus Setting und Spielweise bieten. Sie etablieren in den Augen der Öffentlichkeit das Genre. In der Reife-Periode dominieren einige wenige Genre-Könige, an denen alle anderen Titel gemessen werden, den Markt. Steuerungsmethode oder genretypische Konventionen entwickeln sich zum Standard und sind als gebräuchliche Konzepte akzeptiert. In der Niedergangsphase ist die Kernzielgruppe durch die stagnierende Spielmechanik bereits gesättigt. Immer weniger Spiele erscheinen, nur die Genre-Könige vermitteln den Eindruck eines gesunden Genres. In der Nischen-Phase ist das Genre für den Massenmarkt irrelevant, große Entwicklerstudios meiden das Genre.

Aufgrund dieser Dynamik wird es immer schwieriger, klare Genre-Definitionen zu treffen. Im nächsten Kapitel, das sich der wissenschaftlichen Auseinandersetzung widmet, werden nun Systeme erläutert, die mittels analytischer Untersuchung und Theorie-Modellen versuchen, Ordnung und Struktur in die Genre-Frage zu bringen.

²²⁰ Bateman und Boon (2005), S. 285.

²²¹ Vgl. Cook (2007)

6 Genre-Begriffe in der Wissenschaft

Die Auffassung des Genre-Begriffs im wissenschaftlichen Diskurs ist ähnlich heterogen wie in popkulturellen und praxisorientierten Auseinandersetzungen. Obwohl das Feld der „Game Studies“ schon seit zehn Jahren existiert, finden sich in der Literatur weder dezidierte Theoriemodelle, noch kann von einer einheitlichen Anwendung der Genre-Begriffe gesprochen werden. In vielen Arbeiten wird ohne zu hinterfragen die historisch gewachsene, von der Industrie etablierte Nomenklatur verwendet. Jene wenigen Texte, die sich mit Genre in Computerspielen auseinandersetzen, verfolgen meist unterschiedliche Ansätze und verweisen kaum aufeinander.

Eine Ausrede, die von Wissenschaftlern als Problem bei Spiele-Klassifizierung angeführt wird, ist jene des raschen Fortschritts. Spiele haben sich in den vergangenen Dekaden stark verändert und laufend weiterentwickeln, weshalb jedes Genre-Modell zwangsläufig innerhalb kürzester Zeit veraltet sei. Fritz etwa ist der Ansicht, dass jeder Ordnungsversuch scheitern muss: „Die Wachstumskraft und Wachstumsgeschwindigkeit dieser ‚Welten am Draht‘ haben sich bisher allen Versuchen entwunden, ordnend Übersicht zu schaffen. Wie soll man ordnen, was sich nahezu täglich verändert und alle bislang vorhandenen Spielelemente in immer neuen Kombinationen den reiselustigen Videonauten als neuestes Bildschirmspiel offeriert?“²²² Järvinen vertritt eine ähnliche Auffassung, derer zufolge Genres nicht stabil sind, sondern sich mit der Zeit und durch Produktions- sowie Entwicklungsmodelle und Publikumserwartungen weiterentwickeln, weshalb er auf eine umfassende Klassifizierung verzichtet.²²³

Die Autoren vergessen dabei jedoch zwei Aspekte, weshalb ihre Argumente zu kurz greifen. Einerseits verändert sich, wenn auch nicht in der Geschwindigkeit, wie dies bei Computerspielen passiert, stets alles; andererseits ändert sich die Vergangenheit nicht, weshalb man Abschnitte durchaus beschreiben und analysieren kann. Neitzel, die ebenfalls das scheinbare Verfallsdatum von Spielen anspricht, relativiert ebenfalls:

„Eine Klassifizierung der heute existierenden Videospiele aufzustellen und sie erst morgen zu veröffentlichen, bedeutet also, den Lesern zuzumuten, eine nicht mehr aktuelle Darstellung zu lesen, da neue Spiele auf dem Markt sein werden.“

²²² Jürgen Fritz, „Aktion, Kognition, Narration: Der Versuch einer Systematisierung der Computerspiele in praktischer Hinsicht“, in: *Computerspiele: Virtuelle Spiel- und Lernwelten*, Hrsg. Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr (Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 2003), <<http://www.staff.uni-marburg.de/~feldbusc/page12/files/07FRITZ.PDF>>, S. 5.

²²³ Vgl. Järvinen (2009), S. 301.

Doch auch wenn die Ökonomie immer neue Spiele hervorbringt, so sind sie doch [...] nicht tatsächlich neu, sondern, im Sinne der Logik der Kulturindustrie, das Immergleiche im Gewand des Neuen. Tatsächlich verändern sich nicht vorrangig die grundsätzlichen Abläufe der Videospiele, sondern vor allem der Detailreichtum der Darstellung [...].“²²⁴

Ein weiteres Problem, auf das das Gros der Autoren in diesem Zusammenhang verweist, ist die komplexe Zusammensetzung von digitalen Spielen. Waren in den Anfängen Klassifizierungen ob der Einfachheit der Spiele noch besser möglich, wird dies durch die Durchmischung und Verschmelzung verschiedener Spieltypen deutlich erschwert. Järvinen erklärt: „Anstatt Neuerungen einzuführen, werden viele Spiele entworfen, in denen das Thema eines Genres mit der Dynamik eines anderen kombiniert wird.“²²⁵ Dadurch können einzelne Elemente im Spiel nur schwer separiert betrachtet werden: „Schon auf der Ebene der formalen Strukturen lässt sich keine klare Antwort finden, was jene primäre Eigenschaft ist, die ein Spiel einem bestimmten Genre zuordnet.“²²⁶ Er betont, dass nie ein Merkmal alleine für die Klassifizierung reicht, sondern mehrere, wenn nicht alle Aspekte berücksichtigt werden müssen: „In vielen Fällen diktiert das Thema die Mechanik [...]. In anderen Fällen wird das Thema über ein bekanntes Spielsystem und dessen Mechanik gestülpt.“²²⁷ Diese Schwierigkeit spricht auch Hanke in der Einleitung des Buches *Game Over!?* an, in dem er einen Überblick über den Status quo der Spielforschung gibt, an: „Klassifizierungen sollen das Feld überschaubar und handhabbar machen, es für die wissenschaftliche Aufarbeitung in den Griff bekommen – doch scheint sich das Game in seinen Vielfältigkeiten und Heterogenitäten dabei immer wieder zu entziehen.“²²⁸ Bezug nehmend auf die „Killerspiel“-Diskussion und deren verallgemeinernder Darstellung von Ego-Shootern kritisiert auch Furtwängler den Mangel an einer logischen und konsistenten Einteilung in Genres. „Nun ist ein Genresystem zwar ein Differenzierungsversuch, im Fall Videospiele allerdings weder verlässlich noch aussagekräftig. [...] Konsistente logische Einteilungen in Typologien verlieren durch die Vielzahl an kategoriellen Bausteinen, die die komplexen Merkmale der

²²⁴ Neitzel (2000), S. 202.

²²⁵ Järvinen (2009), S. 316.

²²⁶ Ebd., S. 301.

²²⁷ Ebd., S. 301.

²²⁸ Christine Hanke, „Next Level. Das Computerspiel als Medium“, in: *Game Over!? Perspektiven des Computerspiels*, Hrsg. Jan Distelmeyer, Christine Hanke und Dieter Mersch (Bielefeld: transcript Verlag, 2008), S. 9.

Spiele reflektieren könnten, schnell ihren pragmatischen Wert und setzen sich nicht durch.“²²⁹ Apperley beruft sich ebenfalls auf die Komplexität und erklärt die Schwierigkeit von Genre, indem er den Vergleich zu anderen Medien zieht: „Videospiele erschweren die Auffassung von Genre, die auf narrativer Struktur (wie literarische Genres) oder Ikonografie (wie visuelle Genres) basiert, da sie Narration und visuelle Ikonografie kreuzen und für das Medium Videospiel einzigartige Belange zu berücksichtigen sind: virtuelle Repräsentation von Räumen, Bewegungen und Aktionen sowie gegenstandslose Elemente und bestimmte Arten der Interaktion.“²³⁰ Apperley erläutert dies anhand einer Gegenüberstellung der Spiele „Halo“ und „Alpha Centauri“: Obwohl beide visuelle wie inhaltliche Elemente von Science-Fiction verwenden, sind in den Spielen Raum, Bewegung und Aktionen komplett unterschiedlich. Sie gehören also nicht demselben Genre an. Kücklich wiederum stellt punkto Komplexität die Frage:

„Was ist für ein Genre verpflichtend und was wird lediglich erwartet. Welche Konventionen sind Teil der Essenz des Genres, welche sind nur zufällig. Puzzle und Erkundung sind zentral im Adventure-Genre, ohne diese wäre es das nicht. Hingegen: Ist es essentiell, ob dies nun in First-Person oder, wie oft in diesem Genre, in Third-Person passiert? Ist dies beliebig? [...] Dies gilt es zu untersuchen.“²³¹

6.1 Meta-Einteilung anhand von Caillois

Das Argument, dass Computerspiele ein komplexes Gebilde und daher schwer zu klassifizieren sind, ist schlüssig. Grund für einen Verzicht auf eine Genre-Einteilung ist es jedoch nicht. Einen ersten Versuch, Spiele zu ordnen, hat der Anthropologe Caillois bereits 1958, aufbauend auf Johann Huizingas Buch „Homo Ludens“²³² aus dem Jahr 1938, unternommen. Seine Unterteilung ist jedoch eher auf einer Ebene über der Genre-Frage anzusiedeln. Järvinen vergleicht Caillois' Kategorien mit jenen aus dem Film: narrativ, abstrakt, fiction und non-fiction. Hierbei handelt es sich auch um Überkategorien. Genres

²²⁹ Frank Furtwängler, „Logik und Medialität des Computerspiels“, in: *Game Over!? Perspektiven des Computerspiels*, Hrsg. Jan Distelmeyer, Christine Hanke und Dieter Mersch (Bielefeld: transcript Verlag, 2008), S. 60f..

²³⁰ Apperley (2009), S. 354.

²³¹ Kücklich (2008), S. 103.

²³² Johan Huizinga, *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (Hamburg: Rowohlt Verlag, 1994), [Orig. 1939].

werden darunter angesiedelt.²³³ Trotzdem sind die von Caillois aufgestellten Kategorien ein erstes Hilfsmittel, um Spiele zu klassifizieren. Sein Modell im Detail:²³⁴

- **Agôn:** diese Spiele sind kompetitiver Natur, Wettkampf ist das zentrale Element. Beispiele sind Sport oder Schach. „[...] sie sind wie ein Kampf, in dem die Chancengleichheit künstlich herstellt ist, damit sich Gegner unter idealen Umständen konfrontieren können und der Triumph des Gewinners einen exakten, unanfechtbaren Wert hat.“²³⁵
- **Alea:** diese Kategorie basiert auf Glück und Zufall – der Begriff Alea steht in Latein für Würfel – und Wahrscheinlichkeit. Qualifikationen, Erfahrung und Fähigkeiten wie Intelligenz oder Kraft sind irrelevant. Beispiele sind Roulette oder Lotto. Es handelt sich um jene Spiele, „deren Entscheidung unabhängig vom Spieler, der keine Kontrolle über den Ausgang hat, gefällt wird. Der Sieg beruht auf Schicksal und nicht auf dem Triumph über einen Gegner.“²³⁶
- **Mimikry:** Rollenspiel, Fantasie, Maskierung und Simulation sind in dieser Kategorie zentral. Beispiele sind Theater oder generell Aktionen, bei denen Vorstellungskraft gefragt ist. „Das Spiel besteht nicht nur im Handeln [...] in einem imaginären Milieu, sondern auch im Annehmen eines illusionären Charakters, nach dem man sich verhält.“²³⁷
- **Ilinx:** Das körperliche Sinnesempfinden und Rausch stehen im Vordergrund. Als Beispiel nennt Caillois ein Kind, das sich so lange dreht, bis ihm schwindlig wird. „Diese Art von Spiel basiert auf dem Streben nach Schwindel und besteht aus einem Versuch, kurzfristig die Stabilität der Wahrnehmung zu zerstören und einen sonst klaren Verstand in eine Art lüsterne Panik zu versetzen.“²³⁸

²³³ Vgl. Järvinen (2009), S. 303.

²³⁴ Vgl. Roger Caillois, *Man, Play, Games* (Chicago: University of Illinois Press, 2001), p. 14f. [Orig. 1959].

²³⁵ Caillois (2001), S. 14.

²³⁶ Ebd., S. 17.

²³⁷ Ebd., S. 19.

²³⁸ Ebd., S. 23.

Jede dieser vier Kategorien hat zudem zwei wesentliche Ausprägungen:²³⁹

- **Paida:** Das Spiel passiert ungebunden und wild, es wird improvisiert. Dies entspricht dem englischen „Play“.
- **Ludus:** Das Spiel ist regelgebunden und läuft strukturiert ab. Dies entspricht dem englischen „Game“.

Caillois führt Beispiele der verschiedenen Kombinationsmöglichkeiten in einer Tabelle zusammen.²⁴⁰

	Agôn	Alea	Mimicry	Ilinx
Paida	Wrestling, unregulierte Athletik	Auszählreime, Kopf oder Zahl	Verkleidungen, Masken, Fangen spielen	Schaukeln
Ludus	Fußball, Boxen, Schach	Roulette, Lotterie	Theater, Spektakel	Klettern, Ski fahren

Die vier von Ludus bestimmten Kategorien finden sich in allen Computerspielen wieder, manche in Reinform, viele in Mischform. So setzt sich etwa das Puzzlespiel „Tetris“ aus den Elementen Alea und Agôn zusammen, das Rollenspiel „Fallout“ aus Mimicry und Agôn. Was auch Kücklich anmerkt: „Computerspiele zeichnen sich demnach dadurch aus, dass sie oft den Wechsel zwischen paidea und ludus während des Spiels erlauben und dass agon, alea, mimicry und ilinx häufig gemeinsam vorkommen, wobei die einzelnen ‚Spielweisen‘ in verschiedenen Elementen des Spiels verkörpert sind.“²⁴¹ Anhand der vorhandenen Elemente können demnach erste Rückschlüsse auf das Genre gezogen werden.

²³⁹ Vgl. Caillois (2001), S. 27f..

²⁴⁰ Vgl. Ebd., S. 37.

²⁴¹ Kücklich (2008), S. 54.

6.2 Die zwei Überebenen: Repräsentation und innere Struktur

Abseits des Meta-Modells von Caillois haben sich weitere Klassifizierungsmodelle gebildet, die sich grob in zwei große Gruppen teilen lassen: Jene, die auf die Ästhetik, die äußere Form eines Spiels fokussiert, und jene, die die innere Mechanik beleuchtet. Mäyrä etwa teilt ein Spiel in zwei Teile, die er als strukturelle Schlüsselemente ausmacht: der Kern und die Hülle. Der Kern beinhaltet die Spielweise und definiert, was der Spieler innerhalb des Spiels und dessen Regeln machen kann. Diese Ebene reduziert das Spiel auf seine abstrakten Bestandteile. Die Hülle beinhaltet die Repräsentation und ist jenes Element, das der grundlegenden Interaktion und den Regeln Bedeutung verleiht, sie in einen Kontext einbettet und somit das Spielerlebnis maßgeblich beeinflusst. Sie umfasst die audio-visuelle Darstellung, die Steuerung und Hardware.²⁴²

6.2.1 Die Hülle

King/Krzywinska schlagen für die formale Analyse folgende Merkmale vor: „Der Eindruck einer kohärenten, fiktionalen Spielwelt entsteht durch audio-visuelle Eigenschaften wie etwa Bildkomposition, Mise en scène, Sprünge in Zeit und Raum und den Einsatz von Sound-Effekten und Musik. [...] Die Manipulation dieser Eigenschaften bietet dem Spieler Orientierung, schafft einen Sinn stiftenden Kontext, in dem die Spielweise stattfindet, und trägt zum Entstehen emotionaler Zustände bei.“²⁴³ Sie schlagen vor, Spiele anhand folgender Aspekte zu analysieren:²⁴⁴

- **Perspektive:** Diese beschreibt den Blickwinkel des Spielers auf das Geschehen. Diese reicht von der Ich-Perspektive bis hin zu einer Gott-ähnlichen Perspektive. Sie hat Einfluss auf das Erleben des Spiels, etwa indem man nur einen Ausschnitt sieht. Weiters ist zu berücksichtigen, ob die virtuelle Kamera fix oder beweglich ist. Dies hat ebenfalls Einfluss auf das Geschehen, da etwa fixe Einstellungen besser Spannung erzeugen können, wie dies etwa in Horrorspielen der Fall ist.
- **Mise en scène:** Die Inszenierung bietet den Kontext für die Aktionen und baut eine Atmosphäre auf. Und: „Die Inszenierung eines Spiels liefert das Szenario, in dem die

²⁴² Vgl. Mäyrä (2008), S. 17.

²⁴³ Geoff King and Tanya Krzywinska, „Film Studies and Digital Games“, in: *Understanding Digital Games*, Eds. Jason Rutter and Jo Bryce (London: Sage Publications, 2006), p. 115.

²⁴⁴ Vgl. King und Krzywinska (2006), S. 114f..

Spielweise stattfindet, und Objekte, mit denen der Spieler interagieren kann oder die als Barrieren die Grenzen eines bestimmten Raumes definieren.“²⁴⁵

- **Ikonografie:** Hierbei geht es um visuelle Motive: „Viele Spiele stützen sich auf aus Filmgenres wie Horror oder Science-Fiction bekannten Ikonografien. [...] Sie etablieren aber auch eigene Ikonografien, wie etwa Räume voller Kisten und Boxen, wie sie in vielen Ego- und Third-Person-Shootern und Action-Abenteuern zu finden sind.“²⁴⁶
- **Sound/Ton:** Zu untersuchen ist, welche Arten von Tönen, Geräuschen und Musik verwendet werden. Wie im Film ist zu berücksichtigen, woher der Ton kommt, ob er also diegetisch (in der Spielwelt) oder nicht diegetisch (außerhalb der Spielwelt) ist.

Egenfeldt/Smith/Tosca schlagen eine ähnliche Systematik vor, differenzieren gewisse Punkte aus dem King/Krzywinska-Modell jedoch stärker aus. Sie gliedern Spiele nach folgenden Aspekten, die auch zur Analyse der Ästhetik herangezogen werden können:²⁴⁷

- **Grafikstil:** Realistisch, Karikatur, Abstrakt etc.
- **Dimension:** Zwei- oder Dreidimensional.
- **Perspektive:** First-Person, Third-Person, Letztere umfasst Isometrisch und die Vogelperspektive.
- **Audio:** Stimmen, Effekte, Musik.
- **Raumtyp:** Das Geschehen beschränkt sich auf einen Bildschirm oder einen Bildschirm mit Verbindung links/rechts (Torus/Ring) oder mehrere Bildschirmausschnitte hintereinander, die nahtlos aufeinander folgen.
- **Offscreen-Raum:** Ob dort, wo man nicht hinsieht, etwas passiert, der Raum also dynamisch ist, oder ob Stillstand herrscht, der Raum statisch ist.
- **Erkundung:** Wie offen oder eingeschränkt ist der Raum, ist die Erkundung frei oder erzwungen.
- **Zeit:** Hier unterscheiden sie zwischen dem Tempo des Ablaufs sowie der Relation von Zeit innerhalb des Spiels (event time) und außerhalb des Spiels (play time).
- **Spieleranzahl:** Ob alleine, im Team oder mit/gegen eine große Anzahl an Spielern gespielt wird.

²⁴⁵ King und Krzywinska (2006), S. 119.

²⁴⁶ Ebd., S. 119.

²⁴⁷ Vgl. Egenfeldt, Smith und Tosca (2008), S. 97f..

Was dem Vorschlag von Egenfeldt/Smith/Tosca jedoch fehlt, ist eine Gewichtung beziehungsweise eine Struktur. Sie erwähnen nicht, ob manche Aspekte prägender sind als andere. Man kann nur annehmen, dass Audio in Bezug auf eine Klassifikation weniger Bedeutung hat als Perspektive. Zudem fehlt ein Aspekt, der unter anderen von Neitzel als wichtig erachtet wird: die sensomotorische Involvierung, also die Steuerung, sowie damit gekoppelt das Interface, die Bedienoberfläche.²⁴⁸ Des Weiteren wird auf den Punkt der Hardware verzichtet, der von King/Krzywinska als wichtig erachtet wird, da „einige Spiele speziell auf die Fähigkeiten einer bestimmten Plattform ausgelegt sind.“²⁴⁹ Dieser Aspekt ist zudem insofern interessant, als Hardware eng mit dem realen Spielort zusammenhängt. Ein Spiel auf einer Konsole, die meist zu Hause im Wohnzimmer steht, wird anders konsumiert als eines, das unterwegs auf einem tragbaren Gerät gespielt wird. Liebe merkt an, dass Strategiespiele ob ihrer komplexen Steuerung vorrangig auf einem PC gespielt werden, auf Konsolen hingegen häufig Mehrspieler-Optionen angeboten werden.²⁵⁰ Newman wiederum kritisiert, dass bestehende Herangehensweisen der Analyse zu Text-zentrisch sind und den Spielort nicht berücksichtigen.²⁵¹ Er argumentiert, dass der Ort, an dem gespielt wird, Einfluss auf die Kategorisierung hat und ermöglicht, von den auf Inhalt fixierten Genre-Begriffen abzuweichen. Spiele in Spielhallen-Automaten etwa müssen andere Bedingungen erfüllen als Spiele auf dem PC, der Konsole oder dem Mobiltelefon.²⁵² Da Automaten ihren Umsatz durch Münzeinwurf generieren, sind diese Spiele im Gegensatz zu Konsole oder PC von kurzer Dauer, was im Spieldesign berücksichtigt werden muss. Zudem bietet der Automat oftmals eine andere, ausgefeilte Art der Steuerung, etwa in Form eines aufgebauten Autocockpits oder eines Snowboards, und es wird in der Öffentlichkeit gespielt. Beides hat zwar keinen direkten Einfluss auf das Spiel, sehr wohl aber auf das Spielerlebnis. Ist die erste Unterteilung historisch belegbar, birgt die zweite Theorie Probleme. Mittlerweile existieren auch für den Heimgebrauch ausgefeilte Steuersysteme, Eingabemethoden wie Microsofts

²⁴⁸ Vgl. Britta Neitzel, „Medienrezeption und Spiel“, in: *Game Over!? Perspektiven des Computerspiels*, Hrsg. Jan Distelmeyer, Christine Hanke und Dieter Mersch (Bielefeld: transcript Verlag, 2008), S. 103f..

²⁴⁹ Geoff King and Tanya Krzywinska, „Introduction: Cinema/Videogames/Interfaces“, in: *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*, Eds. Geoff King and Tanya Krzywinska (London: Wallflower Press, 2002), p. 26.

²⁵⁰ Vgl. Michael Liebe, „Die Dispositive des Computerspiels“, in: *Game Over!? Perspektiven des Computerspiels*, Hrsg. Jan Distelmeyer, Christine Hanke und Dieter Mersch (Bielefeld: transcript Verlag, 2008), S. 75f..

²⁵¹ Vgl. Newman (2004), S. 12.

²⁵² Vgl. Ebd., S. 13.

Ganzkörper-Steuerung „Kinect“ werden Automaten diesbezüglich sogar überbieten. Grundsätzlich kann der Aspekt der Öffentlichkeit als Differenzierungsmerkmal aber durchaus Relevanz haben. Jarvinen schlägt vor, eine Unterscheidung dann vorzunehmen, wenn die Bedienung etwa eines Mobiltelefons oder einer tragbaren Konsole das Spielsystemverhalten maßgeblich und nachhaltig beeinflusst.²⁵³ Ergänzend sei erwähnt, dass der Ort in GPS-Spielen beispielsweise eine zentrale Position einnimmt und somit als Unterscheidungsmerkmal in den Vordergrund rückt.

Järvinen nennt zehn mögliche Elemente, die in Spielen vorkommen können. Er gibt aber zu bedenken, dass die einzelnen Aspekte ob der Komplexität von Spielen nur schwer separiert betrachtet werden können. Seiner Ansicht nach sind es die Kreuzungspunkte, die zählen und ausschlaggebend sind. Järvinen zählt jedoch nur auf, anhand welcher Faktoren man Spiele klassifizieren könnte, legt sich aber letztendlich nicht fest, welche Aspekte dominieren und bei einer Analyse Vorrang haben.²⁵⁴

- **Umgebung/Welt:** Der Raum des Spiels, etwa ein Brett, ein Labyrinth, eine Landkarte, ein Level, eine virtuelle Welt; die Ausformung des Terrains, etwa Plattformen; hierin fällt auch die Art der Dimension und die Repräsentation.
- **Information:** Jene Informationen, die das Spiel verwaltet, etwa Hinweise, Punkte, Zeitlimits.
- **Interface:** Die Varianten der Bedienung und Steuerung, etwa Bewegungssteuerung oder Spezial-Controller wie Tanzmatten oder Plastikgitarren.
- **Spieler:** Die Teilnehmer, die aus verschiedenen Motivationen und mit verschiedenen Zielen das Spiel spielen, ob sie dies alleine, im Team, in Kooperation oder Opposition tun; ob besondere physische Anforderungen an sie gestellt werden.
- **Kontext:** Wo, wann und warum das Spielen stattfindet. Hier wird etwa auch der Ort berücksichtigt.
- **Komponenten:** Die Ressourcen des Spiels, was bewegt und manipuliert werden kann, etwa Spielsteine, Bälle, Punkte etc.; steht etwa ein Ball im Zentrum, könnte man von einem Ballspiel sprechen.
- **Thema:** Ob ein Inhalt vorhanden ist und ob dieser die Kernmechanik und Repräsentation beeinflusst; ob es sich um einen realen Kontext (Sportspiele) oder Fiktion (etwa Horror-Abenteuer) handelt.

²⁵³ Vgl. Järvinen (2009), S. 303.

²⁵⁴ Vgl. Ebd., S. 335.

- **Regelwerk:** Die Maßnahmen, mit denen das Spielsystem das Spiel moderiert und beschränkt, hierzu zählen auch die Ziele.
- **Spielmechanik:** Welche Aktionen der Spieler primär unternimmt, um die Ziele zu erreichen, etwa schießen, lenken, Gegenstände platzieren oder manipulieren; es handelt sich also um den Weg und die Methoden, um das Ziel zu erreichen.
- **Spielsystemverhalten:** Wie ein Spiel abläuft, etwa in Echtzeit oder rundenbasiert, was der wiederkehrende Ablauf, das zentrale Verhaltensmuster ist.

Nehmen die ersten Punkte in Järvinens Liste vor allem auf die Repräsentationsebene, also die Hülle eines Spiels, Bezug, widmen sich die letzten vier Elemente dem Kern. Inhalt, Regeln, Mechanik und Systemverhalten beschreiben den abstrakten Teil eines Spiels, der nun im Detail analysiert wird.

6.2.2 Der Kern

Bei der Analyse der inneren Mechanik gibt es im Gegensatz zur Repräsentationsebene weniger Aspekte, diese sind dafür umso relevanter: die Interaktivität sowie die Narrativität. Beide Ansätze, die für die Klassifizierung von Spielen essenziell sind, werden nun im Detail erläutert.

6.2.2.1 Interaktivität

Ein Bestandteil von Spielen, anhand dessen eine erste Klassifizierung vorgenommen werden kann, ist der Grad an Interaktion. Die Möglichkeit einzugreifen ist das größte Alleinstellungsmerkmal von Computerspielen und grenzt sie von anderen Medien wie etwa Film oder Literatur ab. Neitzel merkt an: „Ein Spiel muss gespielt werden, um ein Spiel zu sein. Und es ist nur so lange Spiel, wie es gespielt wird, ansonsten verbleibt es ein Regelwerk oder eine Handlungsanweisung. Schon der Begriff Handlungsweisung verweist auf den performativen Aspekt, denn das Regelwerk hat Aufforderungscharakter, es lädt zum Spielen ein. Die Partizipation eines Spielers oder einer Spielerin ist der Definition eines Spiels inhärent [...]“.²⁵⁵ Aarseth ordnet digitale Spiele aus diesem Grund einer größeren Text-Kategorie zu, die er ergodischen Text nennt. Dieser ist dadurch bestimmt, dass für das Queren des Textes eine nicht-triviale Anstrengung notwendig ist. Durch diese Anstrengung wird der Text nicht nur verstanden, sondern auch konstruiert.²⁵⁶ Auf Spiele umgelegt heißt dies: Sie widersetzen sich mittels zu überwindenden Hindernissen und zu meisternden Herausforderungen den Anstrengungen des Spielers, das Ende erreichen zu wollen. Ähnlich auch die Auffassung von Hartmann: „Dem Computerspieler ist nicht der gesamte Text auf einmal zugänglich, sondern nur der Text, den ihm das Spiel präsentiert. Erst durch die Handlungen des Spielers wird aus den einzelnen Textteilen ein längerer Text zusammengesetzt, der jedoch immer nur eine von vielen möglichen Textgestalten ist, die das Spiel potenziell bietet.“²⁵⁷

²⁵⁵ Neitzel (2008), S. 99.

²⁵⁶ Vgl. Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997), p. 1.

Der Begriff ergodisch setzt sich aus den griechischen Worten *ergon*, was Arbeit bedeutet, und *hodos*, was Weg meint, zusammen. Ein ergodischer Text verlangt vom Rezipienten – kurz gefasst – Interaktion und aktive Teilnahme.

²⁵⁷ Hartmann (2004), S. 88.

Wolf hat als einer der Ersten eine umfangreiche Genre-Analyse basierend auf dem Grad der Interaktivität durchgeführt. Er nennt 42 Genres, die er anhand der Interaktivität, die die Spiele bieten, unterscheidet:

„Eine Klassifikation anhand von Ikonografie ignoriert die fundamentalen Unterschiede und Ähnlichkeiten, die im Erleben des Spiels auszumachen sind. [...] Interaktivität wird immer ein wichtiger Faktor sein, wie Spiele erlebt werden.“ Seiner Ansicht nach ergeben sich bei der Klassifizierung weniger Probleme, wenn man eine Einteilung anhand von Interaktivität und nicht anhand des Themas vornimmt. In Spielen gibt es fast immer ein klares Ziel, für dessen Erreichen sehr spezifische Interaktionen gefragt sind. „Wenn man als Startpunkt die für das Hauptziel des Spiels nötige Interaktion wählt, lassen sich eine Vielfalt an Videospielen in eine Serie von interaktiven Genres teilen.“²⁵⁸

Wolf baut auf vorhandenen Begriffen der Industrie auf und erfindet keine neuen Bezeichnungen. Seine 42 Kategorien lauten:²⁵⁹

Abstrakt; Adaption; Abenteuer; Künstliches Leben; Brettspiele; Erobern/Ergreifen/Einfangen; Kartenspiele; Auffangen; Verfolgen; Einsammeln; Gefecht; Demo; Ausweichen; Fahren; Pädagogisch; Flüchten; Kämpfen; Fliegen; Zocken/Wetten/Um-Geld-Spielen; Interaktiver Film; Verwaltungssimulationen; Irrgarten; Hindernisparcours; Stift-Papier-Spiele; Pinball; Plattform; Programmierspiele; Puzzle; Quiz; Wettrennen; Rhythmus und Tanz; Rollenspiel; Schießen; Simulation; Sport; Strategie; Table-Top-Spiele; Zielen; Text-Abenteuer; Trainingssimulation; Dienstprogramme

Bereits die Namen der einzelnen Kategorien verraten die fehlende Kohärenz in Wolfs Modell. Aktionen (Verfolgen etc.) werden Zielen (Pädagogisch etc.) und Ästhetik (Abstrakt etc.) gleichgesetzt. Seiner generalisierenden Auflistung fehlt es klar an Struktur, sie wirkt vielmehr wie eine Sammlung unzähliger Interaktionsmöglichkeiten. Seine deskriptive, auf Vollständigkeit bedachte Liste ist viel zu ausufernd, innerhalb der Detailbeschreibungen kommt es zu etlichen Überlappungen. Er führt als Beispiele zudem fast ausschließlich ältere Spiele an und geht nicht auf neuere Titel ein, die durch ihren Hybrid-Charakter schwer zu

²⁵⁸ Wolf (2001), S. 116.

²⁵⁹ Vgl. Mark J.P. Wolf, "Genre and the Video Game", in: *Handbook of Computer Game Studies*, Eds. Joost Raessen and Jeffrey Goldstein (Cambridge: MIT Press, 2005), p. 195f..

klassifizieren sind. Järvinen kritisiert den Umfang des Klassifizierungsversuchs: „Wenn Kategorisierung dazu dienen soll, das große Ganze zu verstehen, sind 42 Genres nutzlos.“²⁶⁰

6.2.2.1.1 Frequenz, Angebot und Signifikanz: Laurels Definition als Analyse-Grundlage

Eine bessere Aufschlüsselung von Interaktivität hat Laurel bereits zehn Jahre vor Wolf aufgestellt. Sie erklärt kurz und präzise, was genau darunter zu verstehen ist. In ihrer Definition, die sich als Standard innerhalb des wissenschaftlichen Diskurses etabliert hat, setzt sich Interaktivität aus drei Variablen zusammen: Frequenz (wie oft man interagiert), Angebot (wie viele Wahlmöglichkeiten vorhanden sind) und Signifikanz (wie sehr sich die Wahlmöglichkeiten auf die Sache auswirken).²⁶¹ Laurel erklärt: „Ein nicht so interaktives Computerspiel lässt einen nur ab und an etwas tun, bietet nur geringe Wahlmöglichkeiten und die getroffene Auswahl würde kaum einen Unterschied machen. Ein sehr interaktives Computerspiel würde einen alles tun lassen, was man sich vorstellen kann, und es wäre immer von Bedeutung – wie im wirklichen Leben.“²⁶²

Folgend werden nun alle vorhandenen, auf Interaktion basierenden Klassifizierungsmodelle vorgestellt und anhand Laurels Definition näher erklärt. Zwar beziehen sich nur wenige Autoren explizit auf Laurel, ihr Konzept findet sich aber bei allen – oft unbewusst – wieder.

6.2.2.1.1.1 Das Modell von Apperley: Direkte und indirekte Eingabe

Apperley, der aufbauend auf Aarseths Theorie des ergodischen Texts gängige Genre-Kategorien untersucht hat, kommt zu dem Schluss: „Interaktivität ist der dominante Aspekt, der Videospiele definiert.“²⁶³ Seiner Ansicht nach stützen sich die verbreiteten Genre-Klassifizierungen zu sehr auf die visuelle Ästhetik sowie die Repräsentationsebene (z. B. Ego-Shooter, Horrorspiele) und vernachlässigen den Grad der Interaktivität als mögliche Determinante. In seiner Untersuchung beschreibt Apperley die Interaktivität eines Strategiespiel folgendermaßen: „Der Spieler muss die Simulation, während sie abläuft, manipulieren, um ein Ergebnis mit dem größten Nutzen zu bekommen. Dies kann lange Perioden von Beobachtung bedingen, in denen der Spieler nicht direkt interveniert und den

²⁶⁰ Järvinen (2002).

²⁶¹ Vgl. Brenda Laurel, *Computers as Theatre* (Reading: Addison-Wesely Publishing, 1991), p. 20f..

²⁶² Laurel (1991), S. 20.

²⁶³ Thomas H. Apperley, „Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres“, in: *Simulation & Gaming* (2006), <<http://sag.sagepub.com/content/37/1/6.abstract>>, p. 7.

Erfolg oder Misserfolg einer bestimmten Entscheidung, die sich erst mit der Zeit zeigt, abwarten muss.“²⁶⁴ Dem gegenüber steht der Umgang mit einem Actionspiel, in das der Spieler direkter eingreift: „In Actionspielen muss der Spieler die erwünschten Aktionen selbst durchführen, indem er die korrekte Eingabe wählt, während er in anderen Genres lediglich die erwünschte Aktion auswählt, deren Ausführung der Computer dann bestimmt.“²⁶⁵ Apperleys Ansatz erinnert daher stark an eine der Interaktions-Variablen, die Laurel definiert hat: die Frequenz.

6.2.2.1.1.2 Das Modell von Pias: Spielaufgaben und Zeit

Einen ähnlichen Ansatz verfolgt Pias. Er führt bei der Interaktion den Faktor Zeit als wesentliche Komponente an. Eine Idee, die sich auch in populärwissenschaftlichen und praxisnahen Beschreibungen wiederfinden. Pias schlägt die drei Kategorien Actionspiel, Adventurespiel und Strategiespiel vor, die er nicht von bestehenden Genre-Begriffen, sondern anhand ihrer Anforderungen an den Spieler ableitet: „Sie kommen von der ganz grundlegenden Frage her, welche Arten von Handlungen es eigentlich in Computerspielen [...] gibt. Man kann diese Begriffe also auch ersetzen durch ‚reagieren‘, ‚entscheiden‘ und ‚planen‘. Oder man kann danach fragen, worin die jeweiligen Risikomomente eines Spiels oder einer Interaktion von Mensch und Maschine liegen.“²⁶⁶

Als Grundlagen dienen Pias die Spielaufgaben sowie der Faktor Zeit: In Actionspielen steht der Spieler unter Zeitdruck, die Reaktion und das Timing stehen im Vordergrund. Pias sieht diese Spiele als „zeitkritisch“. Bei Abenteuerspielen ist der Zeitaspekt nicht gegeben, stattdessen ist das Treffen richtiger Entscheidungen für das Vorankommen essenziell. Pias nennt diese Spiele daher „entscheidungskritisch“. In Strategiespielen ist das unaufhörliche Manipulieren voneinander abhängiger Werte zentral, es geht um das Planen. Reaktion und Entscheidungsfindung sind sekundär. Pias spricht hier von „konfigurationskritischen“ Spielen und bindet hierbei auch jene Strategiespiele mit ein, die Spieler- und Gegner-Aktionen synchron und somit zeitkritisch ausführen:

„[...] ‚Echtzeit‘-Strategiespiele [...] lösen dieses Problem mangelnder Interaktivität, indem sie das Spiel einfach ablaufen lassen, der Spieler aber jederzeit in die aktuelle Konfiguration modifizierend oder erweiternd eingreifen

²⁶⁴ Apperley (2006), S. 14.

²⁶⁵ Ebd., S. 16.

²⁶⁶ "Computerspiele am Prüfstand: Interview mit Claus Pias", in: *Dichtung Digital: Journal für Digitale Ästhetik* (2002), <<http://www.dichtung-digital.org/2002/01-30-Pias.htm>>.

kann. Mit dieser veränderten Konfiguration wird dann wiederum so lange weitergerechnet, bis der Spieler nach einer beliebigen (oder auch kritischen) Zeitspanne erneut interveniert. Der Spieler wird damit zu einer Instanz, die ein selbstregulierendes System durch gottgleiches Eingreifen zu diversen Umorganisationen oder Verarbeitungsleistungen nötigt, um sein Gedeihen zu fördern oder sein Aussterben zu beschleunigen.“²⁶⁷

Pias fasst seine Theorie folgendermaßen zusammen: „[...] wenn man dann derart die kritischen Punkte aufgezählt oder systematisiert hat, kann man auch bestimmen, was dem Spieler abverlangt wird, nämlich ‚Aufmerksamkeit‘ im ersten, ‚Urteile‘ im zweiten und ‚Geduld‘ im dritten Fall.“²⁶⁸ Pias Modell stützt sich – im Sinne von Laurels Definition – daher vor allem auf die Variable Frequenz. Der Aspekt der Konfigurierbarkeit kann bis zu einem gewissen Grad auch Laurels Signifikanz gleichgesetzt werden. Was dem an sich hilfreichen Modell von Pias allerdings fehlt, ist die Frage der Gewichtung, da Spiele selten in der von ihm beschriebenen Reinform vorkommen.

6.2.2.1.1.3 Das Modell von Crawford: Die Ausformung des Konflikts

Ein von der Idee her ähnliches Modell, das ebenfalls mit Laurels Frequenz-Variable verknüpft werden kann, hat der ehemalige Spiele-Designer und nunmehrige Forscher Crawford aufgestellt. Ein für ihn wichtiger Aspekt von Computerspielen ist Konflikt, der die enthaltenen Herausforderungen entscheidend bestimmt. Durch den Grad des Konflikts wird automatisch auch der Grad der Interaktivität bestimmt. „Ohne Konflikt ist eine Herausforderung schwach und passiv.“²⁶⁹ Crawford zufolge kann Konflikt in verschiedenen Ausprägungen in Spielen auftreten. Konflikt kann in die Dimensionen physisch, verbal, politisch und ökonomisch aufgeteilt werden. Die Deutlichkeit des Konflikts beschreibt, auf welcher Stufe dieser ausgetragen wird, es beginnt bei direkter Konfrontation (Auge in Auge) und gewinnt immer mehr Distanz und erreicht jenen Punkt, bei dem der Konflikt durch Vertreter oder Umwege ausgetragen wird. Als letzten Faktor nennt Crawford schließlich die Intensität. Der Konflikt kann in einer kurzen (intensiv) oder langen (moderat) Zeitspanne ablaufen.²⁷⁰ Crawford sieht seine Einteilung als generelles Modell, jedoch können seine

²⁶⁷ Claus Pias, „Computer Spiel Welten“ (Universität Weimar, 2000), Dissertation, <<http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/37/>>, S. 208.

²⁶⁸ „Computerspiele am Prüfstand: Interview mit Claus Pias“ (2002).

²⁶⁹ Chris Crawford, *On Game Design* (Indianapolis: New Riders Publishing, 2003), p. 55.

²⁷⁰ Vgl. Ebd., S. 56f..

Kategorien ganz spezifisch auf Spieltypen umgelegt werden. Da in jedem Spiel vorgegebene wie auch selbstdefinierte, interaktive Herausforderungen vorkommen und somit immer ein Konflikt besteht, kann bei der Spielanalyse die Ausformung des Konflikts berücksichtigt werden. Am einen Ende stehen Actionspiele (physisch, direkt und intensiv), am anderen Ende Simulationen (ökonomisch, indirekt, moderat). Je nach Ausprägung können andere Genres dazwischen platziert werden.

6.2.2.1.1.4 Das Modell von Neitzel: Handlungsposition und Perspektive

Ein weiteres Modell, das ebenfalls Perspektive (beziehungsweise Dimension) und Frequenz berücksichtigt, hat Britta Neitzel aufgestellt. Bei Letzterem unterscheidet sie – anhand des Punktes „direkt/indirekt“ – generell zwischen Denk- und Geschicklichkeitsspielen. „Idealiter erfordern die Denkspiele (logisches) Kombinationsvermögen und erlauben Zeit zum Nachdenken, sind also nicht zeitkritisch. Die Geschicklichkeitsspiele hingegen erfordern Auge-Hand-Koordination unter Zeitdruck. Diese Einteilung in Denk- und Geschicklichkeitsspiele setzt also bei den von den Spielern geforderten Fähigkeiten an.“²⁷¹ Neitzels eigener Klassifizierungsvorschlag, aufbauend auf bestehenden Genreeinteilungen, untersucht einzelne Genres deskriptiv-analytisch und ordnet nach Handlung und Perspektive.²⁷² „Da sich aber jedes Videospiel durch die ihm eigene Handlungsposition und Beobachtungsperspektive auszeichnet, können sie benutzt werden, um Videospiele – unabhängig von ihrer Narrativität – systematisch zu beschreiben.“²⁷³

Handlungsposition:

Direkt	Die Handlung wird direkt übertragen, es gibt keine Zwischenstationen, Befehlshierarchie und Zeitverzögerung.
Indirekt	Andere führen den Befehl und die Aktion aus, es gibt eine Befehlsstruktur. Aktionen werden dadurch zeitverzögert ausgeführt.
Zentriert	Der Spieler ist Teil der Spielwelt, durch einen Avatar repräsentiert; Die Handlung ist auf eine eindeutige Quelle innerhalb des Spiels zurückzuführen
Zerstreut	Es gibt nicht einen Avatar, sondern mehrere bzw. eine Masse bzw. gar keinen Stellvertreter; die Quelle der Handlung ist nicht klar lokalisierbar.
Innen	Die Handlungsposition befindet sich innerhalb des Spiels, ist intradiegetisch; sie wird durch eine Ich-Perspektive suggeriert oder man übernimmt eine Rolle, etwa eines Feldherrn.
Außen	Es gibt keine Rollenzuweisung, die Handlungsposition ist extradiegetisch.

²⁷¹ Neitzel (2000), S. 205.

²⁷² Vgl. Ebd., S. 207f..

²⁷³ Ebd., S. 247.

Perspektive:

Objektiv	Man sieht alles, den gesamten kontinuierlichen Handlungsraum.
Halbsubjektiv	Ein Avatar ist vorhanden und ist ein anderer als der Spieler (vergleiche: Third-Person).
Subjektiv	Die Ich-Perspektive, die den Avatar abbildet.

Neitzel erklärt ihr Modell anhand einiger Beispiele. Bei Schieß-, Prügel- und Geschicklichkeitsspielen erfolgt die Eingabe in Echtzeit und ohne Umwege, die Handlung ist somit direkt. Es gibt eine Spielfigur, weshalb die Handlung zentriert ist. Sie läuft innerhalb des Spiels ab und ist somit intradiegetisch. Die Spielaufgabe hat Einfluss auf die möglichen Darstellungsweisen des Spielgeschehens. In Schießspielen sind alle Perspektiven möglich, in Prügel- und Geschicklichkeitsspielen muss der ganze Körper des Avatars im Bild sein, da seine Figur im Zentrum steht: „Die subjektive Perspektive ist in diesen Genres also nicht möglich.“²⁷⁴

Klassische Abenteuerspiele, wie sie in den Achtziger- und Neunzigerjahren populär waren, sind etwa indirekt, zentriert und extradiegetisch – Letzteres begründet Neitzel damit, dass der Avatar und nicht der Spieler die Rolle innehat. Er ist nur Befehlsgeber. Die Perspektive ist objektiv. Der Spieler sieht zwar nicht alles, aber mehr als seine Figur.

Puzzle-Spiele sind direkt, zerstreut und extradiegetisch. Strategiespiele wiederum indirekt, zerstreut, intradiegetisch. Bei Sportspielen gibt es Variationen anhand der zugrunde liegenden Disziplin. Bei Mannschaftssport ist die Perspektive objektiv, die Handlung direkt (man steuert einen Spieler), zerstreut (es wird zwischen mehreren Spielern gewechselt) und intradiegetisch. Bei Einzelspieler-Varianten (z. B. Tennis oder Golf) ist die Handlung direkt und zentriert.

6.2.2.1.1.5 Das Modell von Ryan: Perspektive und Veränderbarkeit

Etwas andere Überlegungen hat Marie-Laure Ryan angestellt. Auch für sie ist Interaktivität, also die Möglichkeit des Nutzers, auf sich verändernde Zustände zu reagieren, das wesentliche Merkmal von Spielen. In ihrem Modell spielt jedoch die Zeit-Frage keine Rolle, dafür greift sie die von Laurel vorgeschlagene Variable der Signifikanz auf und berücksichtigt, wie auch Crawford und Neitzel, die Perspektive. Ryan teilt Interaktivität in vier Formen, die sich aus zwei binären Gruppen zusammensetzen und die Beziehung des Nutzers zur virtuellen Welt beschreiben, ein. Diese Interaktionsmodi können als

²⁷⁴ Neitzel (2000), S. 209.

Klassifizierungshilfe von Spielen dienen: „Jede dieser Formen ist charakteristisch für unterschiedliche Genres [...]“.²⁷⁵

Intern	Extern		Erkundend	Ontologisch
Im internen Modus ist der Spieler entweder durch Identifikation mit einer Spielfigur oder durch Einsatz der Ich-Perspektive ein Teil der Spielwelt. Dies ist etwa in Abenteuer- oder Schießspielen der Fall.	Im externen Modus sieht sich der Spieler, da er eine Gott-ähnliche oder unpersönliche Position einnimmt, außerhalb dieser Welt. Dies ist etwa in Strategiespielen der Fall.		Der Spieler kann sich frei bewegen, allerdings verändern seine Aktivitäten weder die Handlung noch das Schicksal der virtuellen Welt.	Im ontologischen Modus haben die Entscheidungen des Spielers Einfluss auf die Entwicklung der Geschichte. Sie legen fest, welche mögliche Welt und welche Geschichte sich aus der Situation, in der die Wahlmöglichkeit präsentiert wird, entwickeln.

Anhand dieser zwei Gruppen ergeben sich vier Kombinationsmöglichkeiten:

Intern/Erkundend	Sport- oder Rennspiele fallen in diese Kategorie. Autos oder Athleten repräsentieren den Spieler in der Welt, deren Aktionen aber keinen Einfluss auf die Erzählung haben.
Extern/Erkundend	Puzzle-Spiele wie etwa „Tetris“ fallen in diese Gruppe. Der Spieler ist mit keiner Figur im Spiel vertreten. Seine Aktionen haben keinen Einfluss auf die erzählte Geschichte.
Intern/Ontologisch	Hier finden sich Action-, Abenteuer- und Rollenspiele. Der Spieler ist durch einen Charakter räumlich wie zeitlich in der Welt verankert. Durch das Lösen von Aufgaben treibt er die Geschichte voran. Am besten repräsentieren persistente Online-Rollenspiele diese Gruppe, da hier die Aktionen der Spieler die Welt mitprägen können.
Extern/Ontologisch	Simulationen zählen zu dieser Kategorie. Der Spieler experimentiert aus der Distanz mit der Spielwelt und deren Objekten und beobachtet, wie sich eine Geschichte entwickelt. Seine Entscheidungen beeinflussen die Evolution des Systems. In diesen Spielen nimmt man zwar beispielsweise die Rolle eines Herrschers oder Bürgermeisters an, Ryan zufolge agieren diese aber extern, da sie nicht in derselben Zeit und im selben Raum wie die Spielwelt existieren. Sie gesteht aber ein, dass ein gewisser interner Aspekt vorhanden ist, da sich der Spieler für seine Aktionen trotz Mangel einer Figur verantwortlich fühlt.

²⁷⁵ Marie-Laure Ryan, „Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media“, in: *Games Studies: The International Journal of Computer Game Research* (2001), <<http://gamestudies.org/0101/ryan>>.

6.2.2.1.1.6 Zusammenfassung

Was in den bisher vorgestellten Modellen dominiert, ist – neben dem Repräsentationselement Perspektive – die Frequenz. Also wie häufig Interaktion innerhalb des Spiels vom Spieler verlangt wird. Dies hängt, wie sich zeigt, eng mit dem Faktor Zeit zusammen. Je schneller ein Spiel abläuft beziehungsweise je mehr Geschick, je weniger „Köpfchen“ vom Spieler verlangt wird, desto höher ist der Grad der Interaktion. Die zwei weiteren von Laurel ausgemachten Variablen der Auswahl und Signifikanz sind bei dem Gros der Modelle jedoch zweitrangig. Letzterer Aspekt findet sich vor allem in Theorien wieder, die den Raum als zentrales Element von Spielen ausmachen.

6.2.2.1.2 Raum und Offenheit als Aspekt der Interaktivität

Mit „Raum“ – in der angloamerikanischen Literatur „space“ – ist hier nicht der architektonische Raum gemeint, also etwa ein Level-Abschnitt oder tatsächlich ein virtuelles Zimmer, sondern der Freiraum, der dem Spieler gewährt wird: Laufen die Ereignisse wie auf Schienen und ohne große Einflussmöglichkeiten seitens des Spielers ab oder darf man sich innerhalb des Regelsystems austoben und den Ablauf maßgeblich beeinflussen. Newman etwa merkt an: „Videospiele unterscheiden sich stark in der Anwendung von Räumlichkeit und der Bewegungsfreiheit, die sie dem Spieler gestatten.“²⁷⁶ Raum steht also für den Grad der Offenheit eines Spiels, meint – Bezug nehmend auf Laurel – das Angebot sowie die Signifikanz und ist somit ein wichtiges Element der Interaktivität. Folgende Modelle können bei der Klassifizierung von Spielen helfen.

6.2.2.1.2.1 Das Modell von Murray: Irrgarten, Rhizom und Labyrinth

Murray beschreibt zwei Wege der Navigation durch interaktive Texte²⁷⁷, die an die Variable Angebot aus Laurels Definition von Interaktivität erinnern: den Irrgarten und das Rhizom, die sinnbildlich für die Wahlmöglichkeiten, die der Spieler zur Verfügung hat, stehen; Abenteuer im Irrgarten umfassen den bedingten Fortschritt zu einem einzigen Ausgang oder einer Lösung, der Nutzer wird durch eine vorbestimmte Weise zu einem Ergebnis gelenkt. In einer Rhizom-Umgebung sind alle Richtungen gleichwertig, das Herumstreifen steht im Vordergrund und es ist keine klare Struktur erkennbar. Jene Form, die Aspekte des Irrgartens und des Rhizoms vereint, ist das Labyrinth. Es sind „Geschichten, die im richtigen Maß von Zielen getrieben sind, um die Navigation zu lenken, aber offen genug sind, um unbegrenzte Erkundung zu erlauben.“²⁷⁸

6.2.2.1.2.2 Das Modell von Juul: Emergenz und Progression

Juul schlägt ein sehr ähnliches Raum-Modell, das stark an Laurels Variable des Angebots erinnert und in dem er Offenheit und Kontrolle enger zusammenfasst, vor: „Die Geschichte der Computerspiele kann als Produkt zweier einfacher Strukturen gesehen werden; jene der Emergenz (eine Zahl einfacher Regeln, die verbunden interessante Variationen bilden) und

²⁷⁶ Newman (2004), S. 115.

²⁷⁷ Vgl. Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck* (Cambridge: MIT Press, 2000), p. 130.

²⁷⁸ Ebd., S. 135.

jene der Progression (separate, seriell vorgestellte Herausforderungen).“²⁷⁹ Emergenz ist die ursprüngliche Spielstruktur, sie kann in Karten- und Brettspielen, aber auch in einigen Action- und allen Strategiespielen gefunden werden. Spiele, die darauf aufbauen, werden immer und immer wieder gespielt, da durch die Variationen kein Durchgang dem anderen gleicht. Es gibt eine Asymmetrie zwischen einfachen Spielregeln und der Komplexität des eigentlichen Spielens. Der Spieler kann bis zu einem gewissen Grad auch improvisieren. Um diese Art von Spielen, etwa „CounterStrike“, entwickeln sich Turniere und internationale Wettkämpfe.

Progression geht auf die ersten Abenteuerspiele zurück. Der Spieler absolviert – manchmal wie auf Schienen geleitet, manchmal mit mehr Freiraum – eine vordefinierte Anzahl an Aktionen, um das Spiel zu beenden. Da der Fortgang kontrolliert passiert, finden sich in diesen Spielen meist Erzählstrukturen und filmische Elemente. Es gibt mehr Wege, zu scheitern, als erfolgreich zu sein.

Die beiden Elemente treten nicht zwangsläufig in Reinform auf und müssen einander auch nicht ausschließen.

„Viele Spiele finden sich auf einer Skala zwischen Emergenz und Progression [...]. Es gibt zwei Extreme auf der Skala und zwei primäre Methoden, Hybride zu schaffen: Reine Progressionsspiele umfassen etwa traditionelle Abenteuerspiele. Reine Emergenzspiele sind etwa Mehrspieler-Action- oder Strategiespiele. Progressionsspiele mit emergenten Komponenten sind beispielsweise Einzelspieler-Actionspiele, da der Spieler eine gewisse Zahl an Arenen durchqueren muss, ihm aber obliegt, wie er dies anstellt. Emergenzspiele mit progressiven Elementen sind Mehrspieler-Rollenspiele, da sie kleinere Missionen, in denen der Spieler für das Absolvieren eine Sequenz an Aufgaben erledigen muss, enthalten.“²⁸⁰

Anhand des Spiels „Grand Theft Auto III“, das von Entwicklern wie auch Forschern als archetypischer Hybrid gesehen wird, erklärt Juul sein Modell im Detail: „Grand Theft Auto III ist auf zwei Arten strukturiert: Im großen Ganzen ist das Spiel eine lineare Sequenz, die der Spieler zu absolvieren hat. [...] Es gibt einige optionale Missionen und einige Missionen, die in anderer Reihenfolge erledigt werden können, aber insgesamt ist Grand Theft Auto III

²⁷⁹ Jesper Juul, „The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression“, in: *CGDC Conference Proceedings*, Ed. Frans Mäyrä (Tampere: Tampere University Press, 2002), p. 324.

²⁸⁰ Juul (2005), S. 71f..

ein Progressionsspiel. [...] Die Ziele schreiben allerdings nicht vor, wie sie zu erreichen sind. Es obliegt dem Spieler, auf welche Weise er die Missionen erfüllt.“²⁸¹

6.2.2.1.2.3 Das Modell von Aarseth: Offenheit und Kontrolle

Aarseth versucht ebenfalls, anhand der Räumlichkeit eine Typologie aufzustellen, die Gemeinsamkeiten und Unterschiede hervorhebt: „Das definierende Element von Computerspielen ist Räumlichkeit [...] und daher kann eine Klassifikation auf der Repräsentation, oder besser Implementierung von Raum basieren.“²⁸² Er macht folgende Aspekte aus:²⁸³

Der Grad der Offenheit der räumlichen Konstruktionen: Spiele können anhand der Bewegungsfreiheit, die sie dem Spieler gestatten, unterschieden werden; etwa ob der Weg vorgegeben ist und nur ein einziger Pfad zum Ziel führt, ob der Aufbau klar segmentiert ist oder ohne merkbare Unterbrechung stattfindet. Diese Aspekte – nach Laurels Definition das Angebot – haben Einfluss auf die Spielweise. Ist der Raum eng und strukturiert, ist das Spiel meist zielorientierter, man ist gezwungen, die Herausforderungen ohne Umwege zu meistern. Ist der Raum offener, kann der Spieler Herausforderungen umgehen, um etwa eigene Ziele zu verfolgen, oder mit ihnen experimentieren, wie etwa im Fall von Strategiespielen.

Der Grad manipulativer Kontrolle, die der Spieler auf die Landschaft der Spielwelt hat: Aarseth führt als gegensätzliche Beispiele „SimCity“ und 3-D-Schießspiele an. Bei Ersterem hat der Spieler maßgeblichen Einfluss und Kontrolle über die dynamische Welt. Er kann die Landschaft verändern, Objekte bauen und zerstören. Diese Manipulation ist ein wichtiger Teil der Spielweise. In Letzteren ist die Spielwelt hingegen statisch und kann nicht beeinflusst werden. Diese Beispiele erläutern eindrücklich Laurels Verständnis von Signifikanz. Die Vielzahl der Spiele liegt jedoch zwischen diesen Extrembeispielen. In etlichen Schießspielen können etwa Gegenstände, in denen Boni versteckt sind, zerstört oder Objekte der Spielwelt für das Erreichen des Ziels (Deckung, Ablenkung etc.) eingesetzt werden. Der Raum wird für sie zu einem weiteren Werkzeug. Die Einflussnahme kann allerdings auch keinerlei Auswirkungen haben und alleine dem Realismus dienen. Für eine Klassifizierung muss daher nicht nur berücksichtigt werden, wie hoch der Grad des Einflusses ist, sondern wie wichtig dieser für die Spielweise ist.

²⁸¹ Juul (2005), S. 82.

²⁸² Espen Aarseth, „Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games“, in: *Cybertext yearbook 2000* (2000), <<http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/129.pdf>>, p. 154.

²⁸³ Vgl. Ebd., S. 159f..

6.2.2.1.2.4 Das Modell von Aarseth/Solveig/Sunnana: 15 Analyse-Elemente

Ein komplexes Modell, das alle bislang erwähnten Aspekte berücksichtigt und weitere hinzufügt, haben Aarseth/Solveig/Sunnana aufgestellt. Sie schlagen 15 Dimensionen zur Analyse von Spielen und zur Genre-Bestimmung vor. Sie gliedern in die fünf Überkategorien Raum, Zeit, Regeln, Kontrolle und Spieler-Struktur. Diese Punkte wurden durch vergleichende Analysen mehrerer Spiele erstellt und sind untereinander kombinierbar. Die einzelnen Kategorien bieten einen guten Überblick, welche Elemente in Spielen für eine mögliche Klassifizierung als wichtig erachtet werden. So finden sich formale Aspekte (Perspektive) ebenso wieder wie Interaktions-Variablen (Frequenz, Angebot, Signifikanz). Neu ist hingegen die Integration etwa der Spieleranzahl oder die Speichermöglichkeit, wobei dies eher zweitrangig ist.²⁸⁴

Raum	
Perspektive	<ul style="list-style-type: none">- allwissend, alles sehend, es ist keine strategische Bewegung. notwendig, um die gesamte Welt sehen zu können.- „wandernde“ Perspektive, die der Spielfigur folgt.
Topografie	<ul style="list-style-type: none">- geometrisch (kontinuierliche Bewegungsfreiheit, etwa Ego-Shooter).- topologisch (diskrete, nicht überlappende Positionen, begrenzt, wie etwa in Schach).
Umgebung (entspricht Laurels Signifikanz)	<ul style="list-style-type: none">- dynamisch (man hat Einfluss, kann die Landschaft verändern, etwa „Lemmings“, „SimCity“, was auch Auswirkung auf den Spielverlauf hat, nicht nur der Status, auch die Funktionalität wird verändert).- statisch (keine Veränderung während des Spiels, etwa Fußball bzw. optische Status-Veränderungen, die keinen Einfluss auf die Spielewelt haben).

Zeit	
Tempo (entspricht teilweise Laurels Frequenz)	<ul style="list-style-type: none">- Echtzeit (immer aktiv sein, unabhängig vom Gegner).- rundenbasiert (Zug um Zug).
Repräsentation (wie Zeit dargestellt und umgesetzt wird)	<ul style="list-style-type: none">- mimetisch (Aktionen im Spiel korrespondieren mit zeitlichem Ablauf in der echten Welt, immer in Relation).- willkürlich (in keinem Zusammenhang mit Wirklichkeit, etwa Hausbauen in „Age of Empires“, was viel schneller passiert als im realen Leben).
Teleologie (das finale Ziel)	<ul style="list-style-type: none">- endlich (definierter Ausgang).- unendlich (keine eindeutige Siegesbedingung).

²⁸⁴ Vgl. Espen Aarseth, Solveig Marie Smedstad and Lisa Sunnana, „Multi-Dimensional Typology of Games“, in: *Level Up: Digital Games Research Conference*, Eds. Marinka Copier and Joost Raessens (Utrecht: University Utrecht, 2003), p. 48f..

Kontrolle	
Veränderbarkeit (wie das Spiel den Spieler belohnt)	<ul style="list-style-type: none"> - statisch (Punkte). - temporär (Powerups, Boni). - permanent (Erfahrungsaufbau).
Speichern	<ul style="list-style-type: none"> - nein (kann nicht auf Altes zurückgreifen, man spielt vorsichtiger, meist in Mehrspieler-Spielen). - bedingt (an bestimmten Orten, Abschnitten, Zeitpunkten). - unbeschränkt.
Determinismus (entspricht teilweise Laurels Angebot)	<ul style="list-style-type: none"> - determiniert (immer gleicher Ausgang, wenn der Spieler dasselbe tut). - nicht determiniert (unvorhersehbarer Ablauf, etwa Mehrspieler, Gegenspieler agieren immer anders).

Regeln (müssen für den Ausgang, Fortschritt entscheidend sein)	
Topologisch	<ul style="list-style-type: none"> - ja (von einem Zustand auf einer Position innerhalb der Welt determiniert, etwa die Spielfigur, die anwesend sein muss). - nein (jede Regel universell).
Auf Zeit basiert	<ul style="list-style-type: none"> - ja (das Vergehen von Zeit hat Einfluss, Ziel erfüllen gegen die Zeit). - nein.
Objektbasiert	<ul style="list-style-type: none"> - ja (eine zusätzliche Regel, ein zusätzliches Ziel, der Ausgang und Fortschritt hängen von einer spezifischen Bedingung ab, eine Stadt erobern, ein Dokument übermitteln). - nein.

Spieler-Struktur	
Individuell	<ul style="list-style-type: none"> - Einzel-Spieler. - Zwei-Spieler. - Mehrspieler.
Team	<ul style="list-style-type: none"> - Einzelteam. - Zweier-Team. - Multi-Team (gibt es mehrere Modi alternierend, dann hat die höhere Anzahl Priorität).
Gegenspieler	<ul style="list-style-type: none"> - Keiner. - Einer. - Mehrere.

Egenfeldt kritisiert das Modell von Aarseth/Solveig/Sunnana ob seines Umfangs als wenig praktikabel.²⁸⁵ Auch die überarbeitete Version, die Dahlskog/Kamstrup/Aarseth sechs Jahre später vorstellten, ist ähnlich komplex²⁸⁶. Darin finden sich neue Elemente wie etwa

²⁸⁵ Vgl. Egenfeldt, Smith und Tosca (2008), S. 41.

²⁸⁶ Vgl. Steve Dahlskog, Andreas Kamstrup and Espen Aarseth, „Mapping the Game Landscape: Locating Genres Using Functional Classification“, in: *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of the 2009 Digital Games Research Association Conference* (2009), <<http://www.digra.org/dl/db/09287.47544.pdf>>.

Perspektive, Veränderbarkeit der Umgebung, Ablauf der Herausforderungen oder Art des zeitlichen Spielablaufs. Die Autoren sprechen von bis zu 50.000 möglichen Kombinationen und schlagen daher als Werkzeug die Clusteranalyse sowie eine Datenbank-Struktur für Genres vor. Die von ihnen präsentierten Ergebnisse, die anhand von 100 Spielen gesammelt wurden, geben jedoch wenig Aufschluss. So kommen sie anhand der Analyse etwa zur Erkenntnis, dass sich das Spielgeschehen in den Anfängen auf den sichtbaren Bildschirmausschnitt beschränkte – was ob der technischen Limitierung kaum verwundert.

6.2.2.1.2.5 Das Modell von Björk/Holopainen: Hunderte Muster als Vergleichsbasis

Ein noch umfangreicheres, deskriptiv-analytisches Modell, das jedoch weit von Laurel abrückt, haben Björk/Holopainen aufgestellt.²⁸⁷ Sie haben Hunderte Spiele systematisch untersucht und in diesen verschiedene Muster entdeckt, die wiederkehren. Ihre detaillierten Ergebnisse listen sie auf mehr als 400 Seiten in ihrem Buch „*Patterns of Game Design*“. Sie haben elf Überkategorien ausgemacht: Spielelemente, Ressourcenmanagement, Kommunikation und Präsentation, Aktionen sowie Events, Erzählung und Immersion, soziale Interaktion, Ziele, Zielstrukturen, Spieleinheiten, Lernkurven, Spielbeherrschung und Balance. In diesen Kategorien finden sich wiederum mehr als hundert Elemente, die in Spielen zum Einsatz kommen können. Ihr lexikalisch aufgebautes Buch richtet sich vor allem an Spieldesigner, denen es als Nachschlagewerk dienen soll. Björk/Holopainen schlagen zudem vor, ihre gelisteten Muster zum Vergleich von Spielen zu verwenden.²⁸⁸ Da sie die Muster jedoch in keinerlei Relation bringen, sondern sie lediglich auflisten, wird der Einsatz als Werkzeug für großflächigen Vergleich sowie Klassifizierungsversuche ob der Vielzahl an Komponenten stark geschmälert. Ein genauer Blick auf ihre Einleitung zeigt jedoch, dass sich auch die von ihnen ausgemachten Faktoren nach Aspekten wie Interaktion (Frequenz, Angebot, Signifikanz), Repräsentation und Narrativität richten. Letzterer Punkt, der bislang nicht angesprochen wurde, wird nun näher erläutert.

²⁸⁷ Vgl. Staffan Björk and Jussi Holopainen, *Patterns in Game Design* (Hingham: Charles River Media, 2005).

²⁸⁸ Vgl. Staffan Björk, Jussi Holopainen and Sus Lundgren, „Game Design Patterns“, in: *Level Up: Digital Games Research Conference*, Eds. Marinka Copier and Joost Raessens (Utrecht: University Utrecht, 2003), p. 182.

6.2.2.2 Narrativität

Ein der Interaktion gleichgestellter Aspekt ist jener der Narrativität. Es geht hierbei darum, wie sehr ein Spiel durch eine Geschichte geprägt ist. Als Extrembeispiele seien beispielsweise das Puzzle-Spiel „Tetris“, das weder Handlung noch eine Hintergrundgeschichte hat, und das textbasierte Abenteuerspiel „Hitchhiker’s Guide to the Galaxy“, ein interaktiver Roman, angeführt. Wie diese zwei Spiele zeigen, kann der Grad an Narrativität also durchaus dazu dienen, Unterscheidungen bei Spielen zu treffen. Wobei dies, wie die folgenden Modelle zeigen, niemals exklusiv, sondern immer in Kombination mit anderen Faktoren passiert. Das Gros der Wissenschaftler spricht zwar der Interaktivität einen größeren Stellenwert zu, es wird aber auch die Ansicht vertreten, dass narrative Elemente bei der Analyse an erster Stelle stehen sollten. So argumentieren King/Krzywinska, dass das Setting und somit die Geschichte vorgeben, welche Interaktionsmöglichkeiten und Funktionen überhaupt möglich sind beziehungsweise diese legitimieren²⁸⁹. So kann man etwa bei einem Spiel mit Western-Geschichte davon ausgehen, dass actionreiche Schusswechsel einen zentralen Platz einnehmen. Kocher etwa meint: „Obschon durchaus nicht alle Computerspiele narrativ geprägt sind, hängt die ludische Ästhetik vieler Games doch auch mit der Geschichte zusammen, welche sie erzählen, mit Mythen, worauf sie sich beziehen [...]“.²⁹⁰ Järvinen führt das Beispiel von einem Piratenspiel an und meint, dass die Thematik vieles vom Spiel, wie etwa die Ziele und Siegesbedingungen, bestimmt.²⁹¹ Er relativiert jedoch und sagt, dass die Thematik für eine Genre-Platzierung generell immer zweitrangig ist: „Es ist Fakt, dass kein Spiel alleine anhand des thematischen Elements in einem Genre platziert werden kann, da es immer andere Kriterien gibt: zumindest die Spielmechanik und die Spielziele.“²⁹² Juul wiederum argumentiert: „Regeln und Fiktion ringen um die Aufmerksamkeit des Spielers. Sie sind komplementär, aber nicht symmetrisch. [...] Die fiktionale Welt eines Spiel wird auf verschiedene Arten projiziert – durch Einsatz von Grafik, Ton, Text, [...] und den Spielregeln. Die Art, wie Spielobjekte sich verhalten, beeinflusst die fiktionale Welt. Regeln

²⁸⁹ Vgl. Geoff King and Tanya Krzywinska, *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts* (London: I.B. Tauris, 2006), p. 56.

²⁹⁰ Mela Kocher, „Der ludoliterarische Typenkreis: Analyse und Kategorisierung von Cybertexten“, in: *Clash of Realities: Computerspiele und soziale Wirklichkeit*, Hrsg. Winfried Kaminski und Martin Lorber (München: Kopaed, 2006), S. 33.

²⁹¹ Vgl. Järvinen (2009), S. 317.

²⁹² Ebd., S. 325.

können zwar unabhängig von Fiktion funktionieren, Fiktion ist hingegen von den Regeln abhängig.“²⁹³ Das heißt, Fiktion in Spielen ist optional.

Bei der Frage nach dem Stellenwert der Narrativität handelt es sich aber auch um ein Henne-Ei-Problem. Im Grunde müsste man den Entwickler des Spiels fragen, ob zuerst die Idee zum Interaktionstyp oder zur Geschichte da war. Das Problem zeigt jedenfalls, dass Interaktivität und Narrativität eng zusammenhängen.

Nachfolgend werden nun all jene Klassifikationsmodelle erläutert, die sowohl auf Interaktivität als auch Narrativität aufbauen.

6.2.2.2.1.1 Das Modell von Fritz: Knöpfchen, Köpfchen und Geschichte

Für Fritz sind die drei prägenden Elemente von Computerspielen Aktion, Kognition und Narration. Je nach Ausprägung der einzelnen Elemente kann ein Spiel innerhalb dieses Dreiecks platziert werden. Vorrangig teilt er in Denkspiele („Köpfchenspiele“) und Actionspiele („Knöpfchenspiele“) ein²⁹⁴ – was an Laurels Frequenz-Variable erinnert. Um das Feld weiter auszudifferenzieren, fügt er einen dritten Pol, die Narration, hinzu: „Spiele dieser Art enthalten sowohl Elemente der Denkspiele als auch solche der Actionspiele. Wesentlich an den Spielgeschichten ist, dass der Spieler durch sein spielerisches Handeln nicht nur eine Welt entfaltet, sondern im Entfalten der Welt auch eine Geschichte: seine Geschichte als Entwicklung seiner Spielfigur in dieser Welt.“²⁹⁵

6.2.2.2.1.2 Das Modell von Hartmann: Reaktion, Reflexion und Narrativität

Von der Idee her ähnlich ist das Modell von Hartmann. Er skizziert ein idealtypisches Schema, das Spiele anhand von zwei Schwerpunkten – dem Grad der Interaktion (Frequenz) und der Narrativität – gliedert.

„Bei dem Versuch, die Vielfalt an existierenden Computerspielen in Kategorien einzuteilen, erscheint zunächst eine grobe Unterteilung hilfreich, die Spiele danach unterscheidet, ob in ihnen eher Reflexe oder Reflexion im Mittelpunkt stehen. [...] Reflexorientierte Spiele erfordern in erster Linie schnelle Reaktionen mittels Joystick, Maus oder Tastatur, während reflexionsorientierte

²⁹³ Juul (2005), S. 121.

²⁹⁴ Vgl. Fritz (2003a), S. 5.

²⁹⁵ Ebd., S. 5.

Spiele eher die Kombinationsfähigkeiten und die Phantasie des Spielers anstrengen.“²⁹⁶

Zusätzlich unternimmt Hartmann eine Einteilung, die den narrativen Anteil der Spiele berücksichtigt. „Es muss [...] gefragt werden, wie narrativ die Spiele sind, das heißt, wie sehr sie über das Spiel eine Geschichte mit einer Handlung in einer Erzählwelt und mit Charakteren vermitteln. Diese Dimension unterteilt nochmals die Spiele, die bereits nach Reflexen oder Reflexion zugeordnet sind.“²⁹⁷

Zu den Aspekten, die für die Gewichtung auf der narrativen Achse berücksichtigt werden, zählt Hartmann neben dem Stellenwert der Geschichte die Ausprägung der Charaktere sowie des Themas: „Ein narratives Spiel muss die meisten Charakteristika einer Erzählung haben [...]: Neben einem Setting sind dies Charaktere als Handlungsträger sowie Ereignisse und Kardinalpunkte, die der Geschichte Gestalt geben. Voraussetzung für den narrativen Charakter des Spiels ist so, dass das Spiel eine zusammenhängende narrative Sequenz produziert mit einer deutlichen Veränderung der Geschichte [...].“²⁹⁸ So siedelt Hartmann Spiele, die nur eine rudimentäre Hintergrundgeschichte sowie austauschbare Charaktere besitzen, auf der nicht narrativen Seite an: „In Spielen, in denen lediglich eine Hintergrundgeschichte existiert, die aber prinzipiell austauschbar ist und nur die Spielmechanik rudimentär maskieren soll, nehmen Charaktere eher nur die Funktion eines Cursors ein, der die Handlungen des Spielers ausführt, sich aber nicht durch Charaktereigenschaften definiert.“²⁹⁹ Auf der anderen, narrativen Seite stehen wiederum Spiele, bei denen die Geschichte eine zentrale Stellung innehat. Hartmann erklärt dies anhand der „Interactive Fiction“, jener Art von textbasierten Abenteuern, die in den Achtzigerjahren populär waren: „Bei einer Interactive Fiction, die auf die Geschichte verzichten würde und nur aus der darunterliegenden Spielmechanik bestünde, gäbe es keinerlei Reize, diese zu spielen. Die meisten anderen Spiele hingegen bereiten auch ohne Geschichte Vergnügen.“³⁰⁰

Hartmann platziert in seinem Modell Spiele innerhalb eines Quadrats, wodurch Positionierungen präzise vorgenommen werden können. Anhand dieses Rasters, in dem archetypische Spielbeispiele verzeichnet sind, demonstriert Hartmann sein Modell.

²⁹⁶ Hartmann (2004), S. 65.

²⁹⁷ Ebd., S. 66.

²⁹⁸ Ebd., S. 64.

²⁹⁹ Ebd., S. 84.

³⁰⁰ Ebd., S. 71.

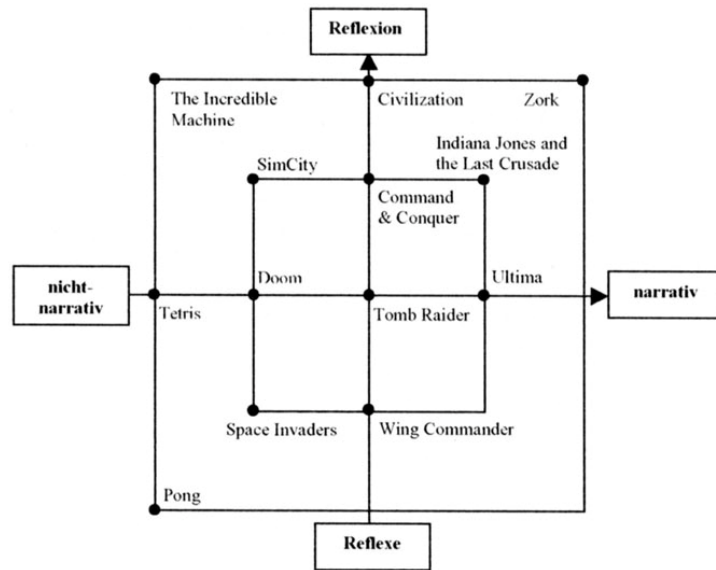


Abb. 2.: Hartmann (2004), S. 67.

Die zentrale Platzierung von „Tomb Raider“ erklärt sich folgendermaßen: Das Spiel hat eine Geschichte und Charaktere, es müssen Gegner besiegt und Hindernisse mit Geschick überwunden, aber auch Puzzles gelöst werden. Dass „Civilization“, ein rundenbasiertes Strategiespiel, sehr nahe am Reflexionspunkt steht, ist nachvollziehbar. Die auf den ersten Blick ungewöhnliche Positionierung in der Mitte der Narrativitätsachse erklärt Hartmann hingegen so: „Das Spielgeschehen ist eingebettet in eine Erzählwelt, deren Entwicklung der Spieler durch sein Spiel beeinflusst. Es gibt Charaktere als Handlungsträger, etwa Könige [...], man kann sogar so etwas wie Kardinalpunkte identifizieren. Im Fall von Civilization sind dies Zivilisationsschübe wie die Erfindung des Rads.“³⁰¹ Dadurch grenzt sich „Civilization“ von verwandten Spielen wie „SimCity“ ab, die weder Charaktere noch eine Geschichte haben und verstärkt auf Symbolik setzen. Auch die neutrale Position von „Doom“ zwischen Reflex und Reflexion verwundert, doch Hartmann erläutert: „Doom hingegen, und mit ihm das Genre der Ego-Shooter, kann als eine Verbindung von Reflexen und Reflexion gelten, da neben dem Erschießen möglichst vieler Gegner auch strategische Elemente stehen, etwa die Erkundung des Raumes, das Ausprüfen von Geheimtüren [...]. Eine Geschichte wird auch hier nicht über das Spielen vermittelt. Zwar ist meist eine Hintergrundgeschichte vorhanden, [...] doch dient diese lediglich als Vorwand für das Spiel [...]“.³⁰²

³⁰¹ Hartmann (2004), S. 68f..

³⁰² Ebd., S. 68.

Hartmann erläutert sein Modell zusammenfassend so: „Der Quadrant ‚Reflexe/nicht narrativ‘ beinhaltet die klassischen Actionspiele, aber auch Sportspiele und Ego-Shooter. ‚Reflexion/nicht narrativ‘ wird hingegen durch Puzzle-Spiele eingenommen, aber auch die meisten Simulations-Spiele. Für den Quadranten ‚Reflexe/narrativ‘ konnten hier keine Beispiele gefunden werden. [...] Es bleibt daher zu vermuten, dass sich Narrativität und Reflexe gegenseitig ausschließen.“³⁰³

6.2.2.2.1.3 Das Modell von Kocher: Interaktivität, Perspektive und Modus

Narrativität spielt auch in Kochers Theorie, die sich aus drei bipolaren Gruppen zusammensetzt, eine zentrale Rolle. Sie schlägt ein ludoliterarisches Modell vor, das sie zwischen ludologischen und narratologischen Zugängen ansiedelt und stark auf Laurels Interaktionsmodell zurückgreift. Als Grundlage wählt sie einen Kreis, der durch drei Achsen, deren Pole im oppositionellen Verhältnis stehen, geteilt ist. Auf der Kreislinie werden die verschiedenen Spielgenres platziert. Ein auf der Kreislinie platziertes Objekt wird durch drei Merkmale charakterisiert, den jeweils nächstliegenden Pol der Interaktivitäts-, Perspektiven- und Modusachse. Eine Positionierung ist Kocher zufolge nicht absolut, sondern relativ zu sehen, da immer eine Gewichtung getroffen werden muss. Die Achsen ihres ludoliterarischen Typenkreises im Detail:³⁰⁴

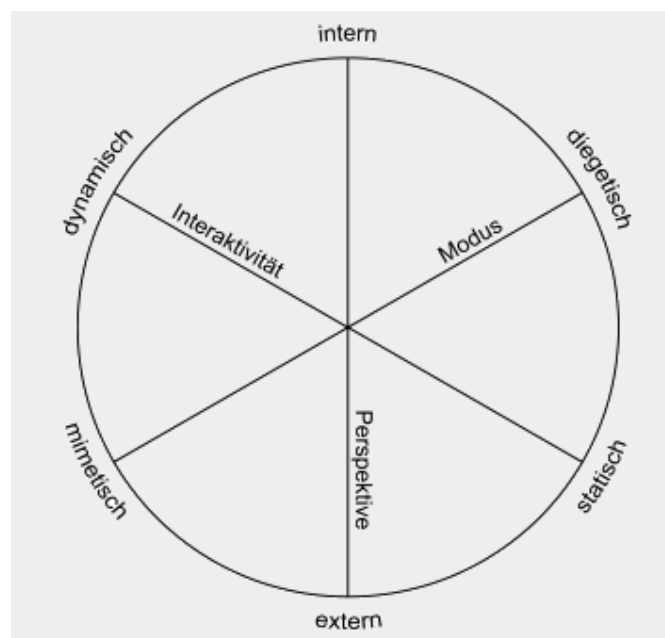


Abb. 3.: Kocher (2006), S. 40.

³⁰³ Hartmann (2004), S. 70.

³⁰⁴ Vgl. Kocher (2006), S. 36f..

Achse Interaktivität: Diese besteht aus den zwei Polen „dynamisch“ sowie „statisch“ und zeigt den Grad der Interaktion; also wie oft Interaktion notwendig und zugelassen ist und ob die Eingabe in Echtzeit oder in Runden passiert. Des Weiteren wird berücksichtigt, wie viele Wahl- und Eingabemöglichkeiten zur Verfügung stehen und wie stark die Auswirkungen und Konsequenzen der Einflussnahme sind. Wobei sich hier eine klare Schwäche des Modells zeigt: Kocher bündelt auf einer Achse alle drei Variablen (Frequenz, Angebot, Signifikanz) von Laurel. Da es in Spielen auch wenig Wahlmöglichkeiten, aber viel Interaktions-Frequenz oder wenig Interaktion mit großen Auswirkungen geben kann, müssten diese Kriterien, wie von Laurel vorgesehen, separat betrachtet werden.

Achse Perspektive: Die Pole intern und extern beschreiben, in Anlehnung an Ryans Theorie (siehe Seite 85), die Rolle des Spielers: In der internen Perspektive übernimmt er die Rolle und Steuerung einer Spielfigur, ist in derselben zeit-räumlichen Dimension und hat einen eingeschränkter Blickwinkel auf die gesamte Welt. In der externen Perspektive ist der Spieler vom Geschehen distanziert, weshalb er mehr sieht und weiß. Er steht außerhalb der Fiktion.

Achse Modus: Diese Linie bezieht sich auf die Narrativität. Der diegetische Pol steht für fixierte Strukturen und eine Unveränderbarkeit der Geschichte, die episodisch bzw. seriell abläuft. Es gibt eine Erzählinstanz. Der mimetische Pol hingegen zieht Spiele an, die performativ sind. Ihre Geschichte ist szenisch und ähnelt einer Inszenierung, die während des Spielens entsteht. Der Erzähler ist unsichtbar. Die Zeit der Erzählung (fiktionale Zeit) ist nahe an der erzählten Zeit (Spielzeit). Wobei sich bereits hier zeigt, dass es eine logische Verknüpfung zur Interaktions-Variable Signifikanz gibt.

Kocher erklärt anhand mehrerer Spiele-Kategorien deren Platzierung auf dem Kreis: „Adventure-Games werden auf dem Typenkreis am diegetischen Pol angesiedelt, was bedeutet, dass sie zusätzlich durch statische Interaktion und interne Perspektive charakterisiert werden.“³⁰⁵ Im Detail heißt dies: Der Spieler und seine Figur haben einen eingeschränkten Blickwinkel, die Strukturen sind fix und es gibt wenig Interaktivität und Auswahl. Man hat wenig Einfluss auf den episodenhaften Spielverlauf.

Auf dem den Abenteuerspielen gegenüberliegenden Pol situiert Kocher Strategie. Der Spieler agiert außerhalb des fiktionalen Raums und ist ob seiner externen Perspektive allwissend. „In Strategiespielen wie Aufbau-Strategiespielen, Städtebau- oder Gesellschafts-Simulationen nimmt der Spieler während des Spielverlaufs in der Regel den ‚god-mode‘ ein, eine isometrische oder Dreiviertel-Vogelperspektive, die ihm das Geschehen schräg von oben

³⁰⁵ Kocher (2006), S. 41.

präsentiert.“³⁰⁶ Da Spiele in Echtzeit ablaufen, sind sie dynamisch: Es gibt vieles zu manipulieren und auszuwählen, zudem haben die Aktionen des Spielers merkliche Auswirkungen. Aufgrund der vielen Einstellungsmöglichkeiten und Wahlmöglichkeiten ist jeder Spieldurchgang gleich einer Inszenierung einzigartig.

Dass es sich bei diesem Modell um einen Idealtyp handelt, gibt Kocher zu.³⁰⁷ Denn sobald man von reinen Genres abweicht und versucht, Hybride auf dem Kreis zu positionieren, stößt man schnell an Grenzen. Auch Unterschiede innerhalb großer Genres können, auf der Modus-Linie etwa im Fall von Echtzeit- und rundenbasierter Strategie, in dem Modell manchmal nicht ausreichend berücksichtigt werden. Anstatt Spiele und Genres auf der Kreislinie zu positionieren, wäre eine Platzierung innerhalb des Kreises erwägenswert.

6.2.2.2.1.4 Das Modell von Kücklich: Interaktion, Offenheit und Narrativität

Ein besser ausgereiftes Modell, in dem alle Aspekte von Kochers Versuch vorkommen, stellt Kücklich auf. Im Gegensatz zu Kocher trennt er jedoch Laurels Variablen auf. Kücklich unterscheidet Computerspiele anhand der drei Kriterien Interaktivität, Narrativität und Offenheit, die jeweils in Relation zueinander stehen. Für das Kriterium der Offenheit, das als Grad der Einflussnahme verstanden wird, greift Kücklich auf die von Laurel vorgeschlagene Unterscheidung von Interaktivität zurück. In Kücklichs Modell beschreibt die Interaktivität die Frequenz beziehungsweise Häufigkeit der Interaktion. Die Offenheit berücksichtigt das Angebot beziehungsweise die Spanne der Interaktionsmöglichkeiten. Die beiden Aspekte laufen konträr zueinander, da viele Optionen eine längere Auswahlzeit bedingen und die Frequenz der Interaktion somit sinkt. Umgekehrt bedeutet wenig Auswahl ein Mehr an Interaktivität:

„Spiele, die sich durch eine hohe Interaktionsfrequenz auszeichnen, lassen dem Spieler meist nur die Wahl zwischen zwei oder drei Alternativen, die sich nicht wesentlich auf die fiktionale Welt auswirken [...]. Ein Beispiel dafür sind arcade games wie Space Invaders, in dem sich die Interaktion des Spielers auf die Bewegung nach links oder rechts sowie schießen oder nicht schießen beschränkt. Spiele mit einem hohen Grad an Offenheit stellen den Spieler

³⁰⁶ Kocher (2006), S. 45.

³⁰⁷ Vgl. Ebd., S. 36.

hingegen vor die Wahl zwischen einer Fülle an verschiedenen Möglichkeiten, die das Potenzial haben, die Welt des Spiels nachhaltig zu verändern.“³⁰⁸

Kücklich setzt in seinem Modell also den Grad des Angebots mit dem Grad der Signifikanz gleich.

Unter Berücksichtigung der drei Elemente werden Spiel-Genres, deren Bezeichnungen größtenteils auf den von der Industrie etablierten Begriffen basieren, in einer Dreiecksmatrix platziert. Hierbei handelt es sich um Idealtypen, für eine exaktere Einteilung innerhalb der Genres muss anhand mehrerer Faktoren differenziert werden, etwa durch „die Hinzunahme von deskriptiven Charakteristika wie zeitlichen und räumlichen Strukturmerkmalen, Konfliktlösungsstrategien und des Abstraktionsgrades [...]“.“³⁰⁹

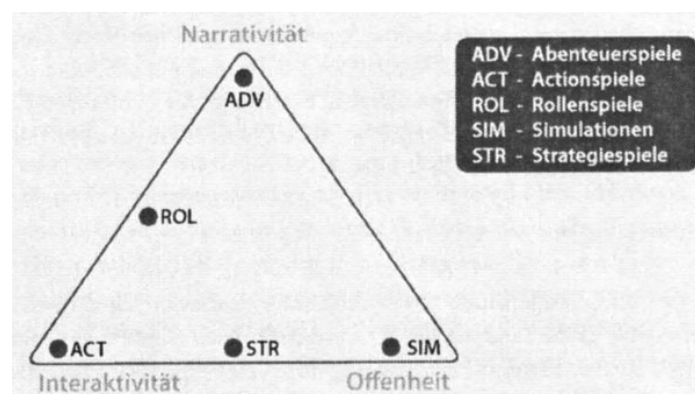


Abb. 4.: Kücklich (2008), S. 31.

Kücklich erläutert sein Modell im Groben folgendermaßen: „Dabei befinden sich Abenteuerspiele, Strategiespiele und Actionspiele in den Extrempositionen, während Rollenspiele und Simulationen einen Kompromiss aus Narrativität und Offenheit bzw. Offenheit und Interaktivität darstellen. Auf der Mittelposition zwischen Narrativität und Interaktivität wäre dann das Hybridgenre der Action-Adventures anzusiedeln, das sich durch die Gleichwertigkeit von momentanem Geschehen und Gesamthandlung auszeichnet.“³¹⁰

In seinem Text analysiert Kücklich anschließend fünf Genres – Actionspiele, Abenteuerspiele, Rollenspiele, Strategiespiele und Simulationen – anhand der drei Faktoren, wobei er diese grobe Einteilung so rechtfertigt, dass „feinere Einteilungen meist dazu neigen, thematischen Aspekten den gleichen Rang einzuräumen wie strukturellen, was zu einer Verwischung der Genregrenzen führt.“³¹¹

³⁰⁸ Kücklich (2008), S. 31f..

³⁰⁹ Ebd., S. 38.

³¹⁰ Ebd., S. 31.

³¹¹ Ebd., S. 33.

Actionspiele: Es gibt wenig Narrativität, nur eine Rahmenhandlung ohne viel Bedeutung. Es zählt das Jetzt, die Aktionen. Diese sind meist repetitiv. „Spannung wird nicht durch Verzögerungen der Handlungsentwicklung erzeugt, sondern durch eine ständige Steigerung der Intensität des Erlebens.“³¹² Gewalt ist das vorrangige Mittel zur Konfliktlösung. Kücklich ordnet auch Denk- und Geschicklichkeitsspiele diesem Genre zu, „da sich Spiele wie Tetris oder Breakout ebenfalls durch eine eigene Zeitlichkeit, ein hohes Interaktionsniveau sowie einen verschwindend geringen Grad an Narrativität auszeichnen.“³¹³

Abenteuerspiele: Sie besitzen eine explorative Struktur. Die Erkundung zieht eine spezielle narrative Struktur nach sich, eine Art Reisebericht. Die Handlung läuft linear ab und ist durch das Fortkommen im Raum bestimmt. Die Zeit ist vom Fortschritt des Spielers abhängig: „Im Abenteuerspiel steht die Zeit meist still, solange der Spieler sie nicht durch seine Interaktion vorantreibt.“³¹⁴

Rollenspiele: Die Charakterentwicklung, etwa anhand von Erfahrungspunkten, steht gegenüber der Handlung im Vordergrund: „Die Fokussierung der Charakterentwicklung wirkt sich jedoch notwendigerweise auch auf die narrativen Strukturen der Rollenspiele aus. Gegenüber Abenteuerspielen ist die Handlung von Rollenspielen eher lose organisiert. Statt eines linearen Handlungsstrangs, dem die Geschichte folgt, gibt es oft mehrere Wege, zum Ziel zu gelangen.“³¹⁵ Dies trifft noch stärker auf persistente Online-Welten zu, in denen es im Ermessen des Spielers liegt, ob und welche Ziele er verfolgt. In Letzteren vergeht – im Gegensatz zum Gros der Einzelspieler-Varianten – die Zeit, auch wenn der Spieler nichts tut.

Strategiespiele: Sie besitzen eine geringe Narrativität. Wenn etwas erzählt wird, ist dies meist Geschichte, im Sinne von Historik. Es gibt aufgrund der unzähligen Auswahlmöglichkeiten keinen klaren Lösungsweg. Die Abgrenzung zu der verwandten Simulation zieht Kücklich durch das Vorhandensein einer Opposition: „Bei Strategiespielen übernimmt der Computer lediglich die Rolle der anderen Spieler, die vor dem Hintergrund einer virtuellen Welt agieren. Simulationen haben hingegen ein ‚Eigenleben‘, das es dem Spieler ermöglicht, auf ein Eingreifen zu verzichten und einfach nur die Entwicklung zu beobachten.“³¹⁶

³¹² Kücklich (2008), S. 32.

³¹³ Ebd., S. 37.

³¹⁴ Ebd., S. 34.

³¹⁵ Ebd., S. 35.

³¹⁶ Ebd., S. 35f..

Simulationen: Diese Spiele besitzen den höchsten Grad an Offenheit. Der Spieler kann innerhalb des Regelwerks tun, was er will. Der Grad der Narrativität tendiert gegen null, der Spieler steckt sich die Ziele selbst. Das Spiel läuft auch ohne Anteilnahme des Spielers weiter und besitzt somit eine eigene Zeitlichkeit.

6.2.2.2.1.5 Das Modell von Liebe: Interaktivität, Milieu, Konflikt und Narrativität

Ein besonders komplexes Modell, das alle bislang erwähnten Faktoren zu berücksichtigen versucht, hat Liebe aufgestellt.³¹⁷ Er bezieht sich unter anderen auf Pias (siehe Seite 82), Juul (siehe Seite 88), Wolf (siehe Seite 80) und Crawford (siehe Seite 83). In einem ersten Schritt teilt er Spiele anhand ihres Inhalts sowie ihres Genres auf. Zu Ersterem, das Liebe Milieu nennt, zählt er das Setting (Krieg, Science-Fiction etc.) und die Ikonografie. Für Letzteres greift er auf die etablierten Genre-Begriffe zurück.



Abb. 5.: Liebe (2006), S. 22.

In einem zweiten Schritt entwirft er ein Modell, mit dem er die Genre-Achse genauer ausdifferenziert. Hierbei erfasst er die Regelstrukturen und die Aktionsanforderungen. Für die vertikale Achse greift er auf Juuls Theorie zurück – was somit Laurels Variable Angebot entspricht. Mit seinen Begriffen ersetzt Liebe die tradierten Genre-Bezeichnungen. Für die horizontale Achse nützt er einen Aspekt aus Crawfords Modell, die Intensität des Konflikts – was wiederum Laurels Frequenz gleichkommt.

³¹⁷ Vgl. Michael Liebe, „Narration und Aktion: Eine Untersuchung am Beispiel Computerspiel“ (Universität Potsdam, 2006), Master-Arbeit, <http://liebes.onscreendisplay.net/pdf/Narration_Aktion_MA_MLiebe.pdf>.

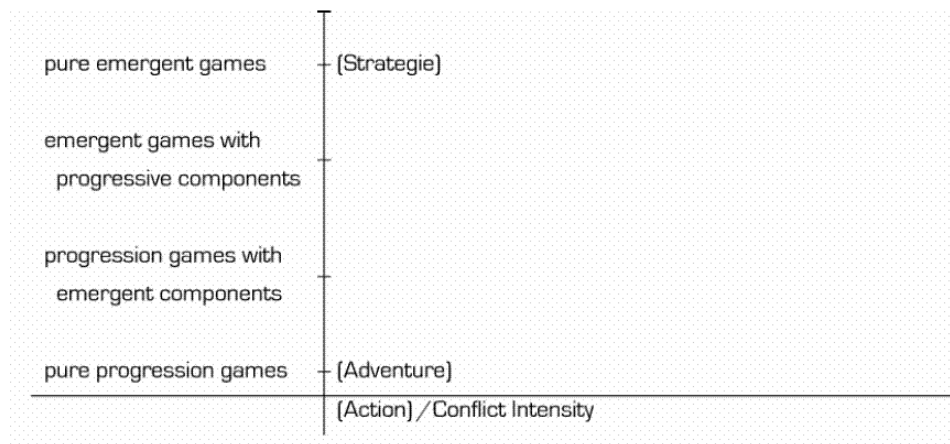


Abb. 6.: Liebe (2006), S. 56.

Für Liebe sind die Regelstruktur und die Aktionsanforderung am wichtigsten. Sie sind bei einer Klassifizierung als Erstes zu berücksichtigen. Erst danach sind Aspekte wie Milieu oder Narrativität, die beide eng zusammenhängen, zu berücksichtigen. In einer Tabelle – aufgrund der vielen Aspekte schlägt Liebe keine Grafik, sondern eine Datenbank-Struktur vor³¹⁸ – zeigt Liebe, wie Spiele eingeordnet werden könnten.

Spieltitel	Gattung	Milieu	Konfliktintensität	Narrativität
TETRIS	Emergent	Abstrakt	hoch	0
CIVILIZATION	E+P ³²⁸	Zivilisation	niedrig	? ³²⁹
HALF-LIFE	P+E ³³⁰	Sci-Fi	hoch	niedrig
MYST	Progressiv	Detektiv	niedrig	hoch

Abb. 7.: Liebe (2006), S. 59.

Was in seinem Modell fehlt, ist der Punkt der Signifikanz. Wendet man jedoch Kücklichs Schlussfolgerung an, dass ein großes Angebot meist mehr Signifikanz bedeutet, wären alle bisher erwähnten Aspekte des Kerns (Interaktivität, Narrativität) und einige Elemente der Hülle (Ikonografie) abgedeckt.

³¹⁸ Vgl. Liebe (2006), S. 59.

6.3 Zusammenfassung von Hülle und Kern

Das Argument, dass sich aufgrund des technischen Fortschritts und der damit verbundenen Hybrid-Bildung Spiele schwer klassifizieren lassen, ist entkräftet. Untersucht man Spiele auf einer abstrakten Ebene, lassen sich klare Parallelen erkennen, anhand derer eine Klassifikation vorgenommen werden kann. Die Schwierigkeit besteht alleine darin, eine Gewichtung vornehmen zu müssen. Vor allem in neueren Spielen gibt es nicht ein dominantes Element, welches es einfach macht, einen Startpunkt für die Analyse zu setzen. Was sich anhand der unterschiedlichen Texte jedoch klar gezeigt hat, ist der hohe Stellenwert der Interaktivität. Sie wird von allen Autoren als jenes Element ausgemacht, das Spiele auszeichnet und von anderen Medien abhebt. Hierbei hat sich die Definition von Laurel als gutes Werkzeug für die Analyse erwiesen. Die Untersuchung anhand des Grades der Interaktionsfrequenz, der Auswahlmöglichkeiten sowie der Signifikanz ist simpel, aber präzise. Jedes der vorgestellten Modelle nimmt in gewisser Weise darauf Rücksicht, wobei der Aspekt der Zeit beziehungsweise Frequenz klar dominiert.

Dass Narrativität eine wichtige Rolle spielt, dürfte ebenso bewiesen sein. Ob sie nun der Interaktivität gleichgestellt oder ihr doch untergeordnet ist, muss wohl von Spiel zu Spiel entschieden werden. Dass sie bei der Klassifizierung zu berücksichtigen ist, ist allerdings unumstößlich. Hierbei, das haben die Modelle gezeigt, muss jedoch stärker differenziert werden. Thema, also das Szenario und der Kontext, vor denen das Spiel inszeniert ist, und Narrativität, also die Ausformung der Geschichte, werden mitunter vermischt. Eine gute Lösung, wie Narrativität zu untersuchen ist, bietet Hartmann. Eine ausgereifte Methode, wie Narrativität und Interaktivität zu gewichten sind, bietet hingegen Kücklich. In seinem Dreiecks-Modell lassen sich Spiele relativ genau positionieren.

Ein weiterer Aspekt, der ob seiner oftmaligen Nennung von Bedeutung zu sein scheint, ist jener der Perspektive. Also einerseits wie dem Spieler das Geschehen präsentiert wird, andererseits wie tief er beziehungsweise seine Figur in das Geschehen eingebunden ist. Kurz: Wie der Spieler die Welt erlebt. Die oftmalige Erwähnung deutet darauf hin, dass dieser Punkt innerhalb der Repräsentationsebene den wichtigsten Aspekt darstellt. Andere Faktoren, wie Sound, Grafikstil oder Dimension, scheinen nicht so zentral. Auch hier sei aber darauf hingewiesen, dass dies wohl von Spiel zu Spiel entschieden werden muss. In einem Handy-Spiel, das auf Positionsdaten beruht, wird der Aspekt des Ortes wichtiger sein als jener der Perspektive.

Wolf hat viele dieser Aspekte in seinem Modell einbezogen, durch den Verzicht einer Hierarchie oder einer Gewichtung ist dieses jedoch wenig praktikabel. Zudem werden Aspekte des Kerns und der Hülle häufig vermischt. Für eine sinnvolle Analyse hingegen muss – zumindest bis zu einem gewissen Grad – eine Ordnung aufgestellt werden. Daher eignen sich auch nicht die von Aarseth beziehungsweise von Björk/Holopainen aufgestellten Element-Modelle. Die von ihnen ausgemachten Aspekte sind zwar relevant, ob des Umfangs und dem Fehlen einer Ordnung sind sie jedoch zu unscharf. Die von ihnen vorgeschlagene Datenbank-Struktur erinnert zudem eher an ein Werkzeug für Designer, die bestehende Genres bedienen oder neue Hybride schaffen wollen und wie in einem Katalog nach interessanten Elementen blättern. Für den wissenschaftlichen Diskurs scheint ihr Modell hingegen zu wenig prägnant.

Unter Berücksichtigung der Erkenntnisse aus der Populärkultur, der Praxis sowie der Wissenschaft wird nun abschließend eine mögliche hierarchische Vorgehensweise vorgeschlagen.

7 Schlussfolgerung

Kings Untersuchung von Kundenrezensionen³¹⁹, die zu Beginn dieser Arbeit vorgestellt wurde, hat gezeigt, dass die Spielweise für Spieler weit wichtiger ist als Grafik oder Inhalt. Was und wie etwas im Spiel zu tun ist, hat den höchsten Stellenwert – was als ein erstes Indiz gewertet werden kann, dass Interaktivität in Spielen zentral ist. In popkulturellen Auseinandersetzungen wird wiederum häufig auf den Faktor Zeit verwiesen. Bei Actionspielen sind ob des großen Zeitdrucks Fingerfertigkeit und gute Reflexe gefragt. Der Spieler muss schnell und oft handeln, da ständig etwas passiert, auf etwas reagiert werden muss. Im Gegensatz dazu stehen etwa Abenteuerspiele, die Zeit für überlegte Entscheidungen lassen. Auch dies zeigt deutlich, dass Interaktion und deren Frequenz für das Klassifizieren von Spielen entscheidend ist.

In der Praxis erfolgt die Unterteilung zwar differenzierter, aber auch die Designer sehen den Aspekt Zeit als zentrales Merkmal an, wie etwa Adams/Rollings anmerken: „Die Fähigkeiten, die von der Spielmechanik auf die Probe gestellt werden, sind Reaktionsvermögen und Hand-Auge-Koordination unter Zeitdruck. Actionspiele sind simpler als andere Spiele, da das Gehirn nur eine begrenzte Menge an Information innerhalb einer kurzen Zeit verarbeiten kann. Je schneller der Spielablauf, desto geringer die Komplexität.“³²⁰ Sie kommen – unbewusst – so auch zu dem Schluss, dass eine hohe Frequenz meist einen geringen Grad an Angebot nach sich zieht. Weitere Elemente, die von allen besprochenen Designern ausgemacht werden, sind die Perspektive, die Offenheit (wie stark der Spieler auf das Geschehen Einfluss nehmen kann) und die Narrativität. Boon/Batemann etwa erklären die Trennung in die zwei großen Kategorien Action und Quest anhand der Geschichte. Dies deutet darauf hin, dass der Narrativität ein ähnlicher Stellenwert wie der Interaktivität eingeräumt wird.

All diese Überlegungen und Kategorisierungen finden sich auch im wissenschaftlichen Diskurs wieder. Wobei hier schärfer getrennt wird: Interaktivität (anhand von Laurels Definition) und Narrativität bilden den Kern von Spielen. In der Hülle, also der Repräsentationsebene, finden sich Aspekte wie Perspektive, Grafikstil oder Steuerung. Wie diese zwei Ebenen und die ihnen untergeordneten Aspekte in Relation zu bringen sind, bleiben die Modelle allerdings häufig schuldig.

³¹⁹ Vgl. King (2007), S. 2f..

³²⁰ Rollings und Adams (2003), S. 289.

Anhand aller hier vorgestellten Erkenntnisse lässt sich jedoch eine mögliche Ordnung ableiten, die für den Diskurs über Genres hilfreich sein kann. Folgende Vorgehensweise sei vorgeschlagen: Um Gruppen von Spielen mit ähnlicher Ausrichtung und somit Genres auszumachen, bietet sich eine aufbauende Analyse von der Mikro- auf die Makro-Ebene an.

Zu allererst wird der Grad der Interaktivität und der Narrativität festgelegt. Als Werkzeug bietet sich hierfür Kücklichs Modell, das Laurels Variablen berücksichtigt, an, da darin die bestehenden Genre-Begriffe am besten positioniert werden können. Bei der Analyse ist demnach zu fragen, wie oft das Spiel nach einer Eingabe verlangt und ob dies unter Zeitdruck passiert. Ebenso ist zu berücksichtigen, wie viel Freiraum, in Form von Wahlmöglichkeiten und der Beeinflussbarkeit des Geschehens, das Spiel gewährt. Schließlich gilt zu klären, wie stark die Narrativität des Spiels – anhand von Hartmann oder Juul – ausgeprägt ist. Somit sollte man zügig zu einer kurzen, aber aussagekräftigen Klassifizierung kommen.

Sind diese Kernelemente geklärt, kann darauf aufbauend die Hülle dekliniert werden. Für die Analyse der Repräsentationsebene sollten die Aspekte Perspektive – anhand von Neitzels Modell –, Grafik, Dimension, Setting, Steuerung, Ort, Ton sowie Mit- und Gegenspieler berücksichtigt werden. Wobei die Gewichtung einzelner Faktoren deutlich flexibler vorzunehmen ist. In einem Musikspiel wie beispielsweise „Guitar Hero“ (große Frequenz, geringes Angebot und geringe Signifikanz, nicht narrativ) ist der Aspekt des Settings für die Genre-Findung sicherlich wichtiger als die Perspektive auf das Geschehen. In einem Spiel wie „Doom“ (hohe Frequenz, beschränktes Angebot, geringe Signifikanz, gering narrativ) hingegen ist die Perspektive prägender. In einem Online-Spiel wie „World of Warcraft“ (Frequenz, Angebot, Signifikanz, Narrativität mittel) ist für die Platzierung innerhalb eines Genres wiederum die Spieleranzahl ausschlaggebend. In „Wii Fit“ schließlich (hohe Frequenz, geringe Auswahl, Signifikanz, Narrativität) nehmen die Steuerung und die Hardware eine zentrale Rolle ein.

Kurz gefasst: Eine Genre-Einteilung wird zuerst anhand des Kerns definiert. Danach kann innerhalb eines ausgemachten Kern-Genres eine präzisere Platzierung anhand der formalen Aspekte vorgenommen werden.

Basierend auf diesem Modell könnten zukünftige Arbeiten untersuchen, in welcher Relation die einzelnen Elemente der Repräsentationsebene zueinander stehen. Hierzu könnte man etwa eine größere Gruppe an Spielen, die anhand ihrer Kern-Eigenschaften ein Genre bilden,

quantitativ analysieren: etwa ob in Spielen mit hoher Frequenz eine bestimmte Perspektive dominiert oder ob stark ausgeprägte Narrativität einen speziellen Grafikstil nach sich zieht. Hier scheint die Cluster-Analyse, wie sie Dahlskog/Kamstrup/Aarseth vorgeschlagen haben, durchaus sinnvoll.

Eine weitere Frage, die Thema einer Untersuchung sein könnte, ist, ob die Kommerzialisierung der Branche Mitte der 1980er-Jahre tatsächlich zu einem engen Genre-Korsett geführt hat, wie Adams behauptet. Dem Designer zufolge gab es davor keinerlei Restriktionen, jede Idee konnte umgesetzt werden, was zu einer Vielzahl ganz unterschiedlicher Spiele führte. Die breite Verfügbarkeit von schnellen Internet-Leitungen hat diesen Zustand bis zu einem gewissen Grad wiederhergestellt: Jeder Designer kann ohne großen Verlag und hohes Budget über das Netz ein Millionenpublikum finden. Eine Arbeit könnte prüfen, ob Spiele der Anfangsphase und des Internet-Zeitalters tatsächlich neue Genres begründet haben.

8 Bibliografie

(Alle Webseiten und Webdokumente, die in dieser Arbeit zitiert sind, wurden am 1.02.2011 kontrolliert)

- "Amazon.Com: PC-Games". Seattle. Amazon.com, Inc. 1. 10. 2010.
<http://www.amazon.com/PC-Games/b/ref=vg_nav_hp_win?ie=UTF8&node=229575&pf_rd_m=ATVPDKIKX0DER&pf_rd_s=browse&pf_rd_r=1PZZPGGQM2MRYED9MBJZ&pf_rd_t=101&pf_rd_p=1275756702&pf_rd_i=468642>.
- "Amazon.de Games". Luxemburg. Amazon EU S.a.r.l. 1. 10. 2010.
<http://www.amazon.de/Computerspiele-Plattformen-Games/b/ref=ghp_br_games_computerspiele_pcspiele?ie=UTF8&node=301129&pf_rd_m=A3JWKAKR8XB7XF&pf_rd_s=browse&pf_rd_r=0X7QFQ062FTD6N604WE7&pf_rd_t=101&pf_rd_p=214167047&pf_rd_i=301052>.
- "Auflage Computer Bild Spiele". Hamburg. Axel Springer Verlag. 1. 10. 2010.
<http://www.axelspringer-mediapilot.de/artikel/COMPUTER-BILD-SPIELE-Auflage-COMPUTER-BILD-SPIELE_726220.html>.
- "Computerspiele am Prüfstand: Interview mit Claus Pias." *Dichtung Digital: Journal für Digitale Ästhetik* 21 (2002). 1. 10. 2010 <<http://www.dichtung-digital.org/2002/01-30-Pias.htm>>.
- "Gamespot.com – All Games". CBS Interactive Inc. 1.10.2010.
<http://www.gamespot.com/games.html?type=games&mode=all&sort=views&dlx_type=all&sortdir=asc&official=all>.
- "Genre (Computerspiel)". Wikipedia. 1.10.2010.
<http://de.wikipedia.org/wiki/Genre_%28Computerspiel%29>.
- "Spieledatenbank – Computer Bild Spiele". Hamburg. Computerbild Online Dienstleistungs-GmbH. 1. 10. 2010.
<<http://www.computerbild.de/cbs/ekf/Produktkategorien.html?id=147126>>.
- "Video Game Genres". Wikipedia. 1. 10. 2010.
<http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_genres>.
- "Worldwide Yearly Chart: The Year's Top-Selling Games Ranked by Unit Sales". VGChartz Ltd. 1. 10. 2010.
<<http://www.vgchartz.com/yearly.php?date=2010®=World&date=2009>>.
- Aarseth, Espen. "Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games." *Cybertext yearbook 2000* (2000). 1.10.2010
<<http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/129.pdf>>.
- Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997. Print.
- Aarseth, Espen, Solveig Marie Smedstad, und Lisa Sunnana. "Multi-Dimensional Typology of Games." *Level Up: Digital Games Research Conference*. Hrsg. Copier, Marinka und Joost Raessens. Utrecht: Universität Utrecht, 2003. Print.
- Abanes, Richard. *What Every Parent Needs to Know About Video Games*. Eugene: Harvest House Publishers, 2006. Print.
- Adams, Ernest. "The Designer's Notebook: Sorting out the Genre Muddle". 2009. (9.7.2009): Gamasutra. 1. 10. 2010. <<http://www.gamasutra.com/view/feature/4074>>.
- Apperley, Thomas H. "Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres." *Simulation & Gaming* 37 (2006). 1. 10. 2010
<<http://sag.sagepub.com/content/37/1/6.abstract>>.
- Apperley, Thomas H. "Genre Studies." *The Video Game Theory Reader 2*. Hrsg. Perron, Bernard und Mark J.P. Wolf. New York: Routledge, 2009. Print.

- Arsenault, Dominic. "Video Game Genre: Evolution and Innovation." *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 3 (2009). 1. 10. 2010
<<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/65/125>>.
- Bateman, Chris, und Richard Boon. *21st Century Game Design*. Hingham: Charles River Media, 2006. Print.
- Bates, Bob. *Game Design: The Art and Business of Creating Games*. Roseville: Prima Tech, 2001. Print.
- Berens, Kate, und Geoff Howard. *The Rough Guide to Videogaming*. London: Rough Guides, 2001. Print.
- Björk, Staffan, und Jussi Holopainen. *Patterns in Game Design*. Hingham: Charles River Media, 2005. Print.
- Björk, Staffan, Jussi Holopainen, und Sus Lundgren. "Game Design Patterns." *Level Up: Digital Games Research Conference*. Hrsg. Copier, Marinka und Joost Raessens. Utrecht: Universität Utrecht, 2003. Print.
- Bolter, Jay David, und Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 2000. Print.
- Burn, Andrew, und Diane Carr. "Defining Game Genres." *Computer Games: Text, Narrative and Play*. Hrsg. Carr, Diane und David Buckingham. Cambridge: Polity Press, 2006. Print.
- Butler, Mark. *Would You Like to Play a Game?: Die Kultur des Computerspielens*. Berlin: Kulturverlag Kadmos, 2007. Print.
- Caillois, Roger. *Man, Play, Games*. Chicago: University of Illinois Press, 2001. Print.
- Cook, Daniel. "The Circle of Life: An Analysis of the Game Product Lifecycle". 2007. (15.5.2007): Gamasutra. 1. 10. 2010.
<http://www.gamasutra.com/features/20070515/cook_pfv.htm>.
- Corneliussen, Hilde G., und Jill Walker Rettberg. "Introduction: „Orc Professor LGF“ or Researching in Azeroth." *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*. Hrsg. Corneliussen, Hilde G. und Jill Walker Rettberg. Cambridge: MIT Press, 2008. Print.
- Crawford, Chris. *The Art of Computer Game Design*. 1984. 1. 10. 2010
<<http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/ACGD.pdf>>.
- Crawford, Chris. *On Game Design*. Indianapolis: New Riders Publishing, 2003. Print.
- Dahlskog, Steve, Andreas Kamstrup, und Espen Aarseth. "Mapping the Game Landscape: Locating Genres Using Functional Classification." *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of the 2009 Digital Games Research Association Conference* (2009). 1. 10. 2010
<<http://www.digra.org/dl/db/09287.47544.pdf>>.
- Egenfeldt, Nielsen Simon, Jonas Heide Smith, und Susana Pajares Tosca. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York: Routeledge, 2008. Print.
- Feibel, Thomas. *Killerspiele im Kinderzimmer: Was wir über Computer und Gewalt wissen müssen*. Düsseldorf: Patmos Verlag, 2004. Print.
- Frasca, Gonzalo. "Videogames of the Oppressed: Videogames as Means for Critical Thinking and Debate." Georgia Institute of Technology, 2001. Master-Arbeit. 1. 10. 2010
<www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>.
- Frey, Gerd. *Spiele Mit Dem Computer: SciFi, Fantasy, Rollenspiele & Co. Ein Reiseführer*. Kilchberg: SmartBooks Publishing, 2004. Print.
- Friedman, Ted. *Electric Dreams: Computers in American Culture*. New York: New York University Press, 2005. Print.
- Friedman, Ted. "Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality." *Cybersociety: Computer Mediated Communication and Community*. Hrsg. Jones, S. G. Thousand Oaks: Sage Publishing, 1995. Print.

- Fritz, Jürgen. "Aktion, Kognition, Narration: Der Versuch einer Systematisierung der Computerspiele in praktischer Hinsicht." *Computerspiele: Virtuelle Spiel- und Lernwelten*. Hrsg. Fritz, Jürgen und Wolfgang Fehr. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 2003. 1. 10. 2010 <<http://www.staff.uni-marburg.de/~feldbusc/page12/files/07FRITZ.PDF>>.
- Fritz, Jürgen. "Alles Nur Nach Schema F?: Über die Schemata von Spiel- und Wissensstrukturen." *Computerspiele: Virtuelle Spiel- und Lernwelten*. Hrsg. Fritz, Jürgen und Wolfgang Fehr. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 2003. 1.10.2010 <<http://www.staff.uni-marburg.de/~feldbusc/page12/files/23FRITZ.PDF>>.
- Furtwängler, Frank. "Logik und Medialität des Computerspiels." *Game Over!?: Perspektiven des Computerspiels*. Hrsg. Distelmeyer, Jan, Christine Hanke und Dieter Mersch. Bielefeld: transcript Verlag, 2008. Print.
- Grosch, Waldemar. *Computerspiele im Geschichtsunterricht*. Geschichte am Computer. Vol. 2. Schwalbach: Wochenschau Verlag, 2002. Print.
- Gunzenhäuser, Randi. "Spielkultur: Stichworte zur kulturwissenschaftlichen Computerspielanalyse." *Computerspiele: Eine Provokation für die Kulturwissenschaften?* Hrsg. Keitel, Evelyne, et al. Vol. 4. Neue Medien Im Alltag. Lengerich: Pabst Science Publishers, 2003. Print.
- Hanke, Christine. "Next Level. Das Computerspiel als Medium." *Game Over!?: Perspektiven des Computerspiels*. Hrsg. Distelmeyer, Jan, Christine Hanke und Dieter Mersch. Bielefeld: transcript Verlag, 2008. Print.
- Hartmann, Bernd. *Film und das Computerspiel*. Beiträge Zur Medienästhetik und Mediengeschichte. Hrsg. Hickethier, Kurt. Vol. 22. Münster: LIT Verlag, 2004. Print.
- Herz, J. C. *Joystick Nation: How Videogames Gobbled Our Money, Won Our Hearts and Rewired Our Minds*. London: Abacus, 1997. Print.
- Huizinga, Johann. *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt Verlag, 1994. Print.
- Ince, Steve. *Writing for Video Games*. London: A&C Black, 2006. Print.
- Järvinen, Aki. *Games without Frontiers: Methods for Game Studies and Design*. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller, 2009. Print.
- Järvinen, Aki. "Halo and the Anatomy of the FPS." *Games Studies: the international journal of computer game research* 2.1 (2002). 1. 10. 2010 <<http://gamestudies.org/0102/jarvinen>>.
- Juul, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press, 2005. Print.
- Juul, Jesper. "The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression." *CGDC Conference Proceedings*. Hrsg. Mäyrä, Frans. Tampere: Tampere University Press, 2002. Print.
- Keitel, Evelyne. "Einleitung: Zum Genre Computerspiel." *Computerspiele: Eine Provokation für die Kulturwissenschaft?* Hrsg. Keitel, Evelyne, et al. Vol. 4. Neue Medien Im Alltag. Lengerich: Pabst Science Publishers, 2003. Print.
- King, Geoff. "Dimensions of Play: Gameplay, Context, Franchise and Genre in Player Responses to Command and Conquer: Generals." (2007). 1. 10. 2010 <<http://www.digra.org/dl/db/07311.18043.pdf>>.
- King, Geoff, und Tanya Krzywinska. "Film Studies and Digital Games." *Understanding Digital Games*. Hrsg. Rutter, Jason und Jo Bryce. London: Sage Publications, 2006. Print.
- King, Geoff, und Tanya Krzywinska. "Introduction: Cinema/Videogames/Interfaces." *Screenplay: Cinema/Videogames/Interfaces*. Hrsg. King, Geoff und Tanya Krzywinska. London: Wallflower Press, 2002. Print.
- King, Geoff, und Tanya Krzywinska. *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms*

- and Contexts*. London: I.B. Tauris, 2006. Print.
- Klimmt, Christoph. *Computerspielen als Handlung: Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote*. Unterhaltungsforschung. Vol. 2. Köln: Herbert von Halem Verlag, 2006. Print.
- Kocher, Mela. "Der ludoliterarische Typenkreis: Analyse und Kategorisierung Von Cybertexten." *Clash of Realities: Computerspiele und soziale Wirklichkeit*. Hrsg. Kaminski, Winfred und Martin Lorber. München: Kopaed, 2006. Print.
- Kocher, Mela. *Folge dem Pixelkaninchen: Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele*. Zürich: Chronos, 2007. Print.
- Kücklich, Julian. "Literary Theory and Digital Games." *Understanding Digital Games*. Hrsg. Rutter, Jason und Jo Bryce. London: Sage Publications, 2006. Print.
- Kücklich, Julian. *Playability: Prolegomena zu einer Computerspielphilologie*. Saarbrücken: VDM Verlag Dr. Müller, 2008. Print.
- Laurel, Brenda. *Computers as Theatre*. Reading: Addison-Wesely Publishing, 1991. Print.
- Liebe, Michael. "Die Dispositive des Computerspiels." *Game Over!?: Perspektiven des Computerspiels*. Hrsg. Distelmeyer, Jan, Christine Hanke und Dieter Mersch. Bielefeld: transcript Verlag, 2008. Print.
- Liebe, Michael. "Narration und Aktion: Eine Untersuchung am Beispiel Computerspiel." Universität Potsdam, 2006. Master-Arbeit. 1. 10. 2010
<http://liebes.onscreendisplay.net/pdf/Narration_Aktion_MA_MLiebe.pdf>.
- Mäyrä, Frans. *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*. London: Sage Publishing, 2008. Print.
- Mersch, Dieter. "Logik und Medialität des Computerspiels." *Game Over!?: Perspektiven des Computerspiels*. Hrsg. Distelmeyer, Jan, Christine Hanke und Dieter Mersch. Bielefeld: transcript Verlag, 2008. Print.
- Montero-Reyno, Emanuel, und José Á. Carsí-Cubel. "A Platform-Independent Model for Videogame Gameplay Specification." *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory: Proceedings of the 2009 Digital Games Research Association Conference* (2009). 1. 10. 2010
<<http://www.digra.org/dl/db/09287.28003.pdf>>.
- Morris, Dave, und Leo Hartas. *Role-Playing Games*. Boston: Thomson Course Technology, 2004. Print.
- Morris, Dave, und Leo Hartas. *Strategy Games*. Boston: Thomson Course Technology, 2004. Print.
- Mosqueira, Joshua. "World Building: From Paper to Polygons." *Game Design Perspectives*. Hrsg. Laramée, François Dominic. Hingham: Charles River Media, 2002. Print.
- Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck*. Cambridge: MIT Press, 2000. Print.
- Myers, David. "The Attack of the Backstories (and Why They Won't Win)." *Level Up: Digital Games Research Conference*. Hrsg. Copier, Marinka und Joost Raessen. Utrecht: Universität Utrecht, 2003. Print.
- Myers, David. "Computer Game Genres." *Play & Culture* 3 (1990). 1. 10. 2010
<http://www.loyno.edu/%7Edmyers/F99%20classes/Myers_ComputerGameGenres.pdf>.
- Myers, David. *The Nature of Computer Games: Play as Semiosis*. Digital Formations. Vol. 16. New York: Peter Lang, 2003. Print.
- Neitzel, Britta. "Gespielte Geschichten: Struktur- und prozessanalytische Untersuchungen der Narrativität von Videospielen." Bauhaus-Universität Weimar, 2000. Dissertation. 1.10.2010 <<http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/72/pdf/Neitzel.pdf>>.
- Neitzel, Britta. "Medienrezeption und Spiel." *Game Over!?: Perspektiven des Computerspiels*. Hrsg. Distelmeyer, Jan, Christine Hanke und Dieter Mersch. Bielefeld: transcript Verlag, 2008. Print.

- Newman, James. *Videogames*. London: Routledge, 2004. Print.
- Newman, James, und Barney Oram. *Teaching Videogames*. Teaching Film and Media Studies. Hrsg. Clark, Vivienne. London: British Film Institute, 2006. Print.
- Pachner, Jörg. *Game.Play.Story?: Computerspiele zwischen Simulationsraum und Transmedialität*. Boizenburg: Verlag Werner Hülsbusch, 2007. Print.
- Pearce, Celia. "Story as Play Space." *Game On: The History and Culture of Videogames*. Hrsg. King, Lucien. London: Laurence King Publishing, 2002. Print.
- Pias, Claus. "Computer Spiel Welten." Universität Weimar, 2000. Dissertation. 1. 10. 2010 <<http://e-pub.uni-weimar.de/volltexte/2004/37/>>.
- Pohlmann, Horst. "Überwältigt von der Spieleflut?: Genrekunde." *Basiswissen Computer- Und Videospiele*. Hrsg. Kaminski, Winfred und Tanja Wittning. München: Kopead, 2007. Print.
- Poole, Steven. *Trigger Happy: Videogame and the Entertainment Revolution*. New York: Arcade Publishing, 2000. Print.
- Railton, Jack. *The A-Z of Cool Computer Games*. London: Allison & Busby, 2005. Print.
- Rollings, Andrew, und Ernest Adams. *On Game Design*. Indianapolis: New Riders Publishing, 2003. Print.
- Rosenstingl, Herbert, und Konstantin Mitgutsch. *Schauplatz Computerspiele*. Wien: Lesethek Verlag, 2009. Print.
- Ryan, Marie-Laure. "Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media." *Games Studies: the international journal of computer game research* 1.1 (2001). 1.10.2010 <<http://gamestudies.org/0101/ryan>>.
- Salen, Katie, und Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2004. Print.
- Smith, Barry P. "The (Computer) Games People Play: An Overview of Popular Game Content." *Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences*. Hrsg. Vorderer, Peter und Jennings Bryant. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publishing, 2006. Print.
- Wirsig, Christian. *Das große Lexikon der Computerspiele*. Berlin: Schwarzkopf & Schwarzkopf, 2003. Print.
- Wolf, Mark J.P. "Abstraction in Games." *The Video Game Theory Reader*. Hrsg. Wolf, Mark J.P. und Bernard Perron. New York: Routledge, 2003. Print.
- Wolf, Mark J.P. "Genre and the Video Game." *Handbook of Computer Game Studies*. Hrsg. Raessen, Joost und Jeffrey Goldstein. Cambridge: MIT Press, 2005. Print.
- Wolf, Mark J.P. *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas Press, 2001. Print.

9 Bildnachweise

Abb. 1: Egenfeldt, Smith und Tosca (2008), Seite 52.

Abb. 2: Hartmann (2004), Seite 67.

Abb. 3: Kocher (2006), Seite 40.

Abb. 4: Kücklich (2008), Seite 31.

Abb. 5–7: Liebe (2006), Seiten 22, 56, 59.

10 Ludografie

Erwähnte Spiele, geordnet nach Spieltitel, Entwicklerstudio/Verlag, Jahr sowie ursprünglicher Hardware-Plattform.

Advent. Will Crowther. 1976. PDP-10.
Age of Empires. Ensemble Studios/Microsoft. 1997. PC/MAC.
Alpha Centauri. Fireaxis Games/Electronic Arts. 1999. PC/MAC.
Apple Panic. Brøderbund. 1981. Apple II.
Civilization. MicroProse. 1991. PC/MAC.
Command & Conquer: Generals. EA Pacific/EA Games. 2003. PC/MAC.
CounterStrike. Valve Software/Sierra On-Line. 1999. PC.
Manic Mansion: Day of the Tentacle. LucasArts. 1993. PC/MAC.
Donkey Kong. Nintendo. 1981. Spielautomat.
Doom. id Software. 1993. PC.
Dune II. Westwood Studios/Virgin Interactive. 1992. PC.
Grand Theft Auto III. DMA Design/Rockstar Games. 2001. PlayStation 2.
Guitar Hero. Harmonix/RedOctane. 2005. PlayStation 2.
HalfLife. Valve Software/Sierra Studios. 1998. PC.
Halo: Combat Evolved. Bungie Studios/Microsoft. 2001. Xbox.
The Hitchhiker's Guide to the Galaxy. Infocom. 1984. Apple II.
Karate Champ. Technos Japan Corporation/Data East. 1984. Spielautomat.
Lemmings. DMA Design/Psygnosis. 1991. Amiga.
Maniac Mansion. Lucasfilm. 1987. Apple II/Commodore 64.
Flight Simulator. subLOGIC. 1979. Apple II.
Missile Command. Atari. 1980. Spielautomat.
The Secret of Monkey Island. Lucasfilm. 1990. Atari ST/PC/MAC.
MUD. Roy Trubshaw und Richard Bartle. 1979. PDP-10.
Myst. Cyan Worlds/Brøderbund. 1993. MAC.
Mystery House. On-Line Systems. 1980. Apple II.
Pole Position. Namco/Atari. 1982. Spielautomat.
Pong. Atari. 1972. Spielautomat.
Quake. id Software/GT Interactive. 1996. PC.
Resident Evil. Capcom. 1996. PlayStation.
Rogue. Michael Toy und Glenn Wichman. 1980. Unix.
SimCity. Maxis/Brøderbund. 1989. Amiga/MAC.
Spacewar!. Steve Russell. 1961. PDP-1.
Tanktics. Chris Crawford. 1978. Commodore PET.
Tetris. Alexey Pajitnov. 1984. PC.
The 7th Guest. Trilobyte/Virgin Interactive. 1993. PC.
The Bard's Tale. Interplay/Electronic Arts. 1985. Apple II.
Tomb Raider. Core Design/Eidos Interactive. 1996. PC/PlayStation.
Ultima. Origin Systems. 1981. Apple II.
Ultima Online. Origin Systems/Electronic Arts. 1997. PC.
Ultima Underworld. Blue Sky Productions/Origin Systems. 1992. PC.
Wii Fit. Nintendo. 2007. Nintendo Wii.
World of Warcraft. Blizzard Entertainment. 2004. PC/MAC.

Zusammenfassung / Abstract

Diese Arbeit widmet sich Computerspielen und deren Genres. Zu diesem Thema gibt es bislang kaum Literatur, es wurde wissenschaftlich nur spärlich aufgearbeitet. Wenn sich Autoren mit Genre auseinandersetzen, passiert dies meist beiläufig, innerhalb eines Kapitels. Arbeiten, die sich im Detail mit der Thematik befassen, fehlen. Ziel dieser Arbeit ist, diese Lücke zu füllen. Und: Einige Wissenschaftler behaupten, dass sich Spiele grundsätzlich nicht klassifizieren lassen, da diese sich ob des technischen Fortschritts ständig verändern. Dies wird widerlegt.

Der Text ist in vier große Bereiche gegliedert, die aufeinander aufbauen. Zuerst wird auf die historische Entwicklung von Computerspielen eingegangen, da sich zeitgleich zum Erscheinen von wegweisenden Werken auch entsprechende Genre-Bezeichnungen etabliert haben. Es wird gezeigt, dass sich jedes Genre auf einen bestimmten Archetyp zurückführen lässt. Die Entwicklung von Computerspielen ist zudem eng mit dem technischen Fortschritt verknüpft. Leistungsstärke Prozessoren oder größere Speichermedien resultierten oft in neuen Spielkonzepten. Dies wird anhand der historischen Entwicklung erläutert.

In den folgenden Kapiteln wird der Genre-Begriff in drei unterschiedlichen Gebieten erklärt und analysiert. Zuerst wird der Einsatz von Genre in Massenmedien sowie in Sachbüchern und Ratgeber-Literatur erläutert. Einerseits soll dies zeigen, wie im Alltag mit Genre umgegangen wird, andererseits sind es eben diese Publikationen, die Genre-Begriffe prägen. So sind etliche Genres, die heute immer noch Verwendung finden, auf journalistische Texte zurückzuführen. Zudem sind Ratgeber-Literatur oder Lexika oftmals jene Texte, in denen Laien erstmals mit Computerspiel-Genres näher in Berührung kommen.

Nachdem der Genre-Begriff in populären Medien analysiert wurde, zeigt die Arbeit, wie Spiel-Entwickler, also Praktiker, damit umgehen. Ihre Auffassung deckt sich meist mit den Erkenntnissen aus den populären Quellen, wird aber durch ihre Erfahrung am Objekt um wichtige Details ergänzt. Die Entwickler unterscheiden grob zwischen Spielen, in denen schnelle Reaktion verlangt ist, und Spielen, in denen mentale Herausforderungen dominieren.

Im letzten Kapitel wird schließlich der Umgang mit Genres in der Wissenschaft analysiert. Es werden alle relevanten Klassifikationsmodelle beschrieben. Anhand dieser können Aspekte für eine Einteilung ausgemacht werden: Die Hülle, also unter anderem die audiovisuelle

Präsentation, sowie der Kern. Letzterer ist in die zwei zentralen Punkte Interaktivität sowie Narrativität, anhand deren sich Spiele untersuchen lassen, unterteilt.

Basierend auf diesen drei Kapiteln und den daraus gewonnenen Erkenntnissen lässt sich eine mögliche Ordnung ableiten, die für den Diskurs über Genres hilfreich sein kann. Um Gruppen von Spielen mit ähnlicher Ausrichtung und somit Genres auszumachen, bietet sich eine aufbauende Analyse von der Mikro- auf die Makro-Ebene an. Zu allererst wird der Grad der Interaktivität und der Narrativität festgelegt. Bei der Analyse ist zu fragen, wie oft das Spiel nach einer Eingabe verlangt und ob dies unter Zeitdruck passiert. Ebenso ist zu berücksichtigen, wie viel Freiraum, in Form von Wahlmöglichkeiten und der Beeinflussbarkeit des Geschehens, das Spiel gewährt. Schließlich gilt zu klären, wie stark die Narrativität des Spiels ausgeprägt ist. Sind diese Kernelemente geklärt, kann darauf aufbauend die Hülle dekliniert werden. Für die Analyse der Repräsentationsebene sollten die Aspekte Perspektive, Grafik, Dimension, Setting, Steuerung, Ort, Ton sowie Mit- und Gegenspieler berücksichtigt werden. Wobei die Gewichtung einzelner Faktoren deutlich flexibler vorzunehmen ist.

Lebenslauf

Name: Benjamin Sterbenz

Geburtsdatum & -ort: 20.07.1978, Wien

eMail: benjamin.sterbenz@kurier.at

Ausbildung:

97–01: Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft & Publizistik/Geschichte.

01–02: Auslandsaufenthalt mit dem Erasmus Austauschprogramm in Utrecht, Niederlande.

02–11: Diplomarbeit "Zur Theorie der Computerspiel-Genres. Versuch einer Klassifikation".

Berufliche Erfahrung:

00–06: Tutor und in späterer Folge Studienassistent sowie Institutsreferent am Institut für Theater-, Film- und Medienwissenschaft.

99–06: Journalist für *Wellbuilt*, *U-Blatt (Niederlande)*, *WCM*, *The Gap* sowie *Die Presse*.

03–06: Gründung von *Game-Tank* (<http://www.game-tank.at>), der ersten österreichischen Diskussionsplattform zu digitalen Spielen, mit Vertretern aus Wissenschaft, Kunst, Industrie und Medien; Kurator für mehrere Ausstellungen; zahlreiche Vorträge zu Computerspielen.

05–06: Begutachter für Videospiele für das Bundesministerium für soziale Sicherheit, Generationen und Konsumentenschutz.

06– : Journalist bei der österreichischen Tageszeitung *Kurier* (aktuell Stv. Leitung des Print- und Online-Ressorts Futurezone)