

# „Das ist ein Third-Person-Action-Adventure.“ Spielegenres und ihre Bedeutung für das Gameplay

Autor: Dr. phil.  
Lutz Schröder

Der Begriff „Genre“ ist bei Filmen und Serien verbreitet, wo bereits Begriffe wie Science-Fiction, Action, Krimi und viele andere gleich Erwartungen an den Verlauf der Geschichte oder das Setting erzeugen. Bei Spielen sind Genres insoweit anders, weil hier nicht nur die bereits genannten Eigenschaften zählen, sondern auch die Art des Gameplays, das einem geboten wird. Die Entscheidung für ein oder mehrere Genres ist also bereits von Beginn der Entwicklung an sehr wichtig, weil sie bestimmt wie die Rolle des Spielers beschaffen ist. Darum haben sich auch hier Genre-Bezeichnungen etabliert, die Erwartungen wecken und dazu dienen, einen Titel zu beschreiben, wenn man über ihn spricht oder Werbung für ihn macht. Die folgenden Begriffe geben Einblicke in zahlreiche Arten von Spiele-Genres, sind jedoch in dieser klaren Trennung heute oft nicht mehr so verbreitet, weil häufig mehrere Genres kombiniert werden. So kann z.B. ein Action-Adventure durchaus Rollenspielelemente enthalten und online gespielt werden und bietet dadurch mehr Möglichkeiten als das ursprüngliche Genre.

**Action-Adventure** Ein Genre, bei dem eine Kombination aus Action, Geschicklichkeit und erzählter Handlung geboten wird, die um einen Protagonisten zentriert ist. Beispiele: *Tomb Raider*, *Assassin's Creed*.



**Adventure** Ein Genre mit einem starken Fokus auf einer linearen Erzählung, die durch das Lösen von Rätseln und Aufgaben vorangetrieben wird. Üblich ist die Interaktion mit **NPCs** und Objekten in vielen miteinander verbundenen Räumen. Eine verbreitetes Subgenre ist das **Point-and-Click-Adventure**, das seinen Namen durch das typische Gameplay erhielt: Mit dem Mauszeiger auf etwas zeigen und dann anklicken, um damit zu interagieren. Beispiele: *Monkey Island*, *Myst*.



**Casual Game** Allgemein leicht zu erlernende Titel mit wenig komplexem **Gameplay**, die sich oft durch kurze Abschnitte besonders für eine spontane Nutzung eignen. Sie sind nicht an bestimmte Plattformen oder Genres gebunden, aber häufig als **Mobile Game** auf tragbaren Geräten, als Browser-Spiel und in sozialen Netzwerken anzutreffen. Beispiele: *Moorhuhn*, *Angry Birds*.

**Indie** Gängige Kurzform für Independent. Sie meint meist Spiele, die unabhängig von **Publishern** in kleinen Teams, teils sogar von Einzelpersonen, entwickelt worden sind. Beispiele: *Stardew Valley*, *Rimworld*.

**Jump'n'Run** Ein Genre, bei dem die Navigation der Spielwelt buchstäblich über springen und rennen erfolgt. In der Regel müssen zudem verschiedene weitere Herausforderungen gemeistert werden. Anders als in **Action-Adventures** ändert sich das **Gameplay** nur wenig und hat oft eine schwächer ausgeprägte Erzählung. Viele Titel dieses Genres sind zu **Side-Scrollern** zu zählen. Beispiele: *Super Mario Bros.*, *Ori and the Blind Forest*.

**Mobile Game** Häufig **Casual Games**, die dafür entwickelt worden sind auf Mobiltelefonen oder vergleichbaren Plattformen wie Tablets, gespielt zu werden. In der Regel sind sie als **Free-2-Play** Titel konzipiert und finanzieren sich über Werbung oder **Mikrotransaktionen**. Beispiele: *Angry Birds*, *Wort Guru*.

**MMO** Massively Multiplayer Onlinegame. Variante von **Onlinespielen**, bei der sich zahlreiche Nutzer in dauerhaft bestehende Welten eines Spiels einloggen und mit anderen Nutzern teilweise über mehrere Jahre gemeinsam spielen. Verbreitet ist die Zusammenarbeit in Gilden und weiteren Formen der Organisation, um auch **Quests** lösen zu können, die für einzelne Spieler unlösbar sind. Beispiele: *EVE Online*, *World of Warcraft*.

**Onlinespiel** Oberbegriff für zahlreiche Genres, die gemein haben, dass sie vor allem mit anderen Menschen über das Internet gespielt werden, z.B. als **MMO** oder Browser-Spiel, statt allein vor einem lokalen Gerät gegen den Computer.

**Rollenspiel** Alt.: RPG („Role-playing Game“), Genre mit Ursprüngen in Pen-and-Paper-Brettspielen wie *Dungeons & Dragons*. Umfangreiche rahmende, narrative Univer-



sen innerhalb derer die Spieler handeln und dabei mit zahlreichen **NPCs**, **Avataren** oder anderen Spielern interagieren, sind verbreitet. Üblich ist zudem eine komplexe Spielmechanik mit zahlreichen, das Können des Avatars bestimmenden Attributen und Fertigkeiten. Auch Inventare finden umfangreich Verwendung, u.a. zum Transport von Rüstungen, Waffen und diverser weiterer Ausrüstung, die ebenfalls Attribute der **Avatare** beeinflussen können. Rollenspiele bieten durch diese Vielseitigkeit meist einen hohen Wiederspielwert. Beispiele: *Fallout*, *The Elder Scrolls*.

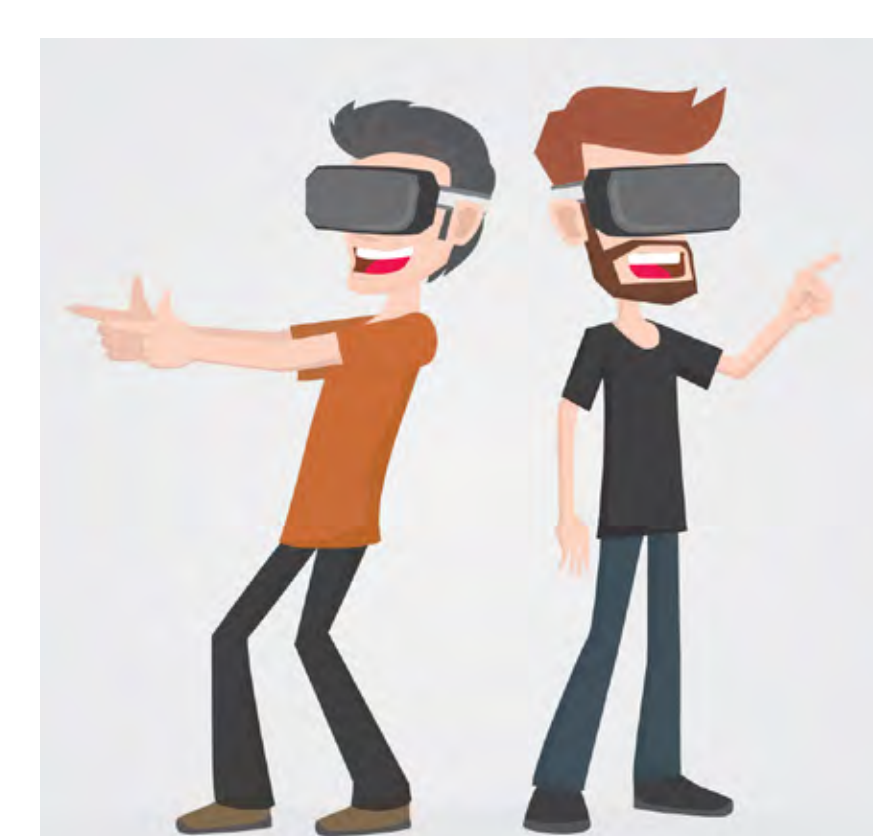
**Serious Game** Ein Genre, dessen Titel weniger mit dem Ziel der bloßen Unterhaltung als der Vermittlung von Informationen zu andernfalls wenig beachteten oder für Spiele als ungeeignet angesehenen Themen entwickelt werden. Gleichwohl finden oft etablierte **Gameplays** Anwendung, um die Bereitschaft zu fördern, sich auch mit vermeintlich weniger unterhaltsamen Themen zu befassen. Beispiele: *Peacemaker* zum Konflikt zwischen Israelis und Palästinensern und *This War of Mine* zu Zivilisten im Bürgerkrieg.



**Shooter** Weit verbreitetes und unter einigen Menschen umstrittenes Genre, bei dem über den Einsatz von Waffen Ziele erreicht und Gegner überwunden werden müssen. Verbreitet sind besonders militärische oder paramilitärische Szenarien, bei denen der reaktionsschnelle Waffeneinsatz das wesentliche Mittel der Interaktion mit der Spielwelt darstellt. Verschiedene Subgenres werden unter anderem über die **Perspektive** definiert. So wird das Geschehen in First-Person-Shootern durch die Augen des Protagonisten, in Third-Person-Shootern dagegen über eine Kamera hinter ihm erlebt. Beispiele: *Call of Duty*, *Battlefield*, *Far Cry*.

**Simulation** Oberbegriff für verschiedene Subgenres, die gemein haben, dass sie komplexe, dynamische Systeme aus der Realität nachbilden. Über den Fokus auf bestimmte Themen lassen sich etwa Aufbau-, Fahrzeug-, Wirtschafts- und Sportsimulationen unterscheiden. Üblich ist die Simulation zahlreicher Faktoren, die gleichzeitig berücksichtigt werden müssen und den Ausgang von Abläufen prägen. Durch ihre Offenheit bieten Simulationen einen hohen Wiederspielwert. Beispiele: *Anno 1800* (Aufbau), *Silent Hunter IV* (Fahrzeug), *Motorsport Manager* (Wirtschaft), *Fifa 2019* (Sport).

**Strategiespiel** Meist militärisch geprägte Szenarien, in denen Einheiten so taktisch bzw. strategisch eingesetzt werden müssen, dass der Erfolg über die Gegner eintritt. Zentrale Spielmechaniken des Genres lassen sich auf Brett- und Planspiele zurückführen, darunter etwa Schach. Weitere Subgenres entstanden aus Unterschieden im Gameplay. So erfordern Echtzeitstrategiespiele ununterbrochene Eingaben und sind dadurch dynamischer als rundenbasierte Strategiespiele, die dagegen Pausen für Planungen erlauben. Beispiele: *Sid Meiers Civilization*, *Age of Empires*, *StarCraft*.



**Virtual Reality** (kurz: VR) Oberbegriff für Spiele, die mit einer Virtual Reality-Brille gespielt werden. Statt auf einem Bildschirm, wird das Spiel über kleine hochauflösende Bildschirme vor den Augen des Trägers dargestellt und kann durch Controller in den Händen gesteuert werden. Indem Kopf- und Handbewegungen des Spielers erkannt werden, entsteht der Eindruck, mitten im Geschehen zu sein. Beispiele: *Beat Saber*, *The Climb*, *Super Hot VR*.