

**Benjamin Sterbenz**

# **Genres in Computerspielen – eine Annäherung**

**vwh**

Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

B. Sterbenz: Genres in Computerspielen – eine Annäherung

**Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg, 2011

**vwh** Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

[www.vwh-verlag.de](http://www.vwh-verlag.de)

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg.  
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit  
Zustimmung des Autors möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Lektorat und Satz: Werner Hülsbusch  
Umschlag: design of media, Lüchow  
Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

Printed in Germany

ISBN: 978-3-940317-99-5

# Inhaltsverzeichnis

	<b>Vorwort</b>	<b>7</b>
<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>Klarstellungen zur Terminologie</b>	<b>11</b>
2.1	Definition Spiel	11
2.2	Definition Gameplay	12
2.3	Film-Genres vs. Spiel-Genres	13
<b>3</b>	<b>Genealogie der Spiel-Genres</b>	<b>15</b>
3.1	Technologie als dominanter Faktor	16
3.2	Actionspiele	22
3.3	Abenteuerspiele	24
3.4	Strategiespiele	27
3.5	Simulationsspiele (prozess-orientierte Spiele)	28
<b>4</b>	<b>Genre-Begriffe in Massenmedien und Sachbüchern</b>	<b>29</b>
4.1	Der Genre-Begriff in Zeitschriften	29
4.2	Der Genre-Begriff als Marketingwerkzeug	33
4.3	Der Genre-Begriff in der Ratgeber- und Fan-Literatur	38
4.3.1	Actionspiele	40
4.3.2	Abenteuerspiele	41
4.3.3	Rollenspiele	42
4.3.4	Strategiespiele	43
4.3.5	Simulationsspiele	44
4.3.6	Sportspiele	45
4.3.7	Rennspiele	45
4.3.8	Denk- und Puzzlespiele	46
4.4	Zusammenfassung	46
<b>5</b>	<b>Genre-Begriffe in der Entwickler-Praxis</b>	<b>49</b>
5.1	Reaktionsvermögen und schnelles Handeln als bestimmende Merkmale	53
5.1.1	Schießspiele	56
5.1.2	Kampfspiele	57

---

5.1.3	Plattformspiele	58
5.1.4	Horrorspiele	58
5.1.5	Rennspiele	59
5.2	Denkaufgaben und bedachtes Vorgehen als bestimmende Merkmale	60
5.2.1	Abenteuerspiele	60
5.2.2	Rollenspiele	62
5.2.3	Strategiespiele	64
5.2.4	Simulationsspiele	66
5.3	Grenzfälle	69
5.4	Zusammenfassung	71
<b>6</b>	<b>Genre-Begriffe in der Wissenschaft</b>	<b>73</b>
6.1	Meta-Einteilung anhand von Caillois	75
6.2	Die zwei Überebenen: Repräsentation und innere Struktur	77
6.2.1	Die Hülle	78
6.2.2	Der Kern	82
	6.2.2.1 Interaktivität	82
	6.2.2.2 Narrativität	96
6.3	Zusammenfassung von Hülle und Kern	106
<b>7</b>	<b>Resümee</b>	<b>109</b>
	<b>Bibliografie</b>	<b>113</b>
	Auflösung der Weblinks	120
	<b>Ludografie</b>	<b>121</b>
	<b>Sachregister</b>	<b>123</b>