

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
1 Einleitung	9
2 Klarstellungen zur Terminologie	11
2.1 Definition Spiel	11
2.2 Definition Gameplay	12
2.3 Film-Genres vs. Spiel-Genres	13
3 Genealogie der Spiel-Genres	15
3.1 Technologie als dominanter Faktor	16
3.2 Actionsspiele	22
3.3 Abenteuerspiele	24
3.4 Strategiespiele	27
3.5 Simulationsspiele (prozess-orientierte Spiele)	28
4 Genre-Begriffe in Massenmedien und Sachbüchern	29
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 Actionsspiele	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
5 Genre-Begriffe in der Entwickler-Praxis	49
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
6	Genre-Begriffe in der Wissenschaft	73
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
7	Resümee	109
	Bibliografie	113
	Auflösung der Weblinks	120
	Ludografie	121
	Sachregister	123