

Andreas Heidrich

### Genre

2011

<https://doi.org/10.25969/mediarep/836>

Veröffentlichungsversion / published version  
Zeitschriftenartikel / journal article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Heidrich, Andreas: Genre. In: *Navigationen - Zeitschrift für Medien- und Kulturwissenschaften*, Jg. 11 (2011), Nr. 2, S. 85–87. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/836>.

#### Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:467-8205>

#### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

#### Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

## GENRE

VON ANDREAS HEIDRICH

Der Aktant Genre scheint eine gleichermaßen einflussreiche wie indirekte Rolle im Game Design-Prozess einzunehmen. Dabei kommt die Wahl eines Genres einer Art Weichenstellung oder dem Aufstellen eines Bauplans nahe: So wird das Genre bereits frühzeitig im Game Design Document festgelegt,<sup>1</sup> es müssen also gewisse Vorgaben eingehalten werden, um dem Anspruch an das Genre gerecht zu werden. Spricht man bei Computerspielen von Genres, so können damit verschiedene Weisen der Einteilung bezeichnet sein. Zum einen ist eine Klassifizierung anhand des *Settings* oder des *Plots* möglich – was im Wesentlichen unter Rückgriff auf literarische oder filmische Genrekategorien erfolgt (z.B. Fantasy, Science Fiction)<sup>2</sup> –, zum anderen ist eine Einordnung durch die Art der Interaktion, die Spielregeln etc. üblich.<sup>3</sup>

Zunächst hat die Entwicklung eines genrekonformen Spiels eine starke ökonomische Komponente: Abb. 1 zeigt, dass der wirtschaftliche Erfolg vom gewählten Genre beeinflusst werden kann. Sicherlich ist der Erfolg des Spiels auch in hohem Maße von Faktoren wie Qualität, Innovation und PR abhängig; es wird jedoch deutlich, dass – zumindest 2009 für den PC – wenige Genres einen beachtlichen Anteil an den Gesamtverkäufen verbuchten. Das Genre ist somit stets auch Bestandteil einer Marktanalyse, welche letztendlich entscheidend für die Finanzierungssicherung und somit für die Entwicklung eines Titels sein kann.<sup>4</sup>

Ein weiterer einflussreicher Faktor für die Produktion eines Genre-Spiels ist die Wiederverwendung von bereits vorhandenen Ressourcen und somit eine Beschleunigung des Entwicklungsprozesses und/oder eine Reduktion der anfallenden Ausgaben:

---

1 Vgl. hierzu den Aktanten **Game Design Document** im vorliegenden Band. Vgl. außerdem Ryan: »In a few words, define the game genre and flavor. Use existing games classifications from magazines and awards as a guide.« (»The Anatomy of a Design Document«, S. 2.)

2 Vgl. hierzu auch die Aktanten **Literatur** und **Film** im vorliegenden Band.

3 Vgl. hierzu auch Apperley: »I suggest that the primary problem with conventional video games genres is that rather than being a general description of the style of ergodic interaction that takes place within the game, it is instead loose aesthetic clusters based around video games' aesthetic linkages to prior media forms.« (»Genre and Game Studies«, S. 7.)

4 Vgl. Ryan: »The Anatomy of a Design Document«, S. 3.

## Best-Selling COMPUTER GAME Super Genres by Units Sold, 2009

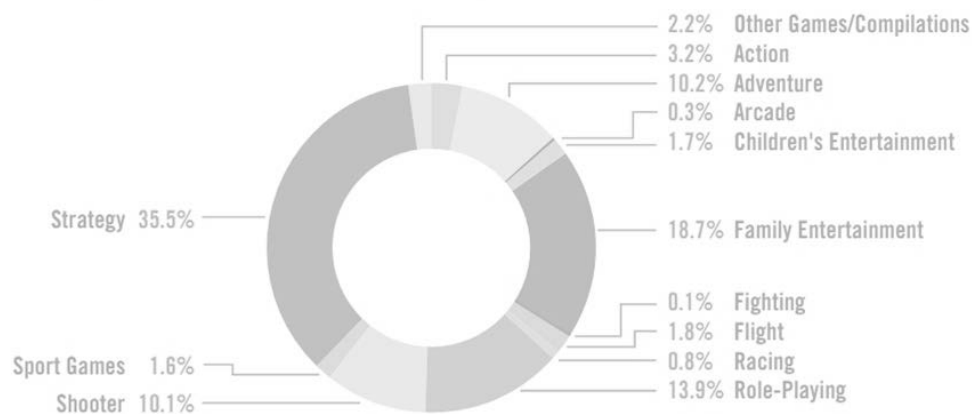


Abb. 1: Best-Selling Computer Game Super Genres.<sup>5</sup>

[G]ame developers can create custom engines tailored for specific gameplay types and use them for multiple projects. However, this only applies to [...] games consciously made according to genre.<sup>6</sup>

Allerdings ist es nicht nur eine Wiederverwendung von Software wie Game-Engines oder von Teilen von Spielinhalten, sondern auch die Erfahrung eines Studios in der Entwicklung von Spielen eines bestimmten Genres, die ein Genre-Spiel aus Kostengründen interessant macht, wie es die Geschichte erfolgreicher Studios wie id Software im First-Person-Shooter-Genre belegt.<sup>7</sup>

Zu diesen wirtschaftlichen oder produktionstechnischen Faktoren kann eine Art ästhetisch-historisch motivierte Auseinandersetzung der Entwickler mit bestimmten Genre-Standards hinzukommen. Ein Verfahren, welches Dominic Arsenault wie folgt umschreibt:

An original and/or successful game is taken up and examined by its makers (or their peers at a competing company, or by players who are inspired to undertake game development, etc.) who identify a number of perceived problems, weaknesses or perfectible areas; they then set out to produce a game that will address these features – or lack thereof.<sup>8</sup>

5 Quelle: Entertainment Software Association: »Essential Facts about the Computer and Video Game Industry 2010 – Sales, Demographic and Usage Data«, [http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA\\_Essential\\_Facts\\_2010.PDF](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_Essential_Facts_2010.PDF), 15.09.2011, S. 7.

6 Arsenault: »Video Game Genre«, S. 163.

7 Vgl. Wikipedia: »id Software«, [http://en.wikipedia.org/wiki/Id\\_Software](http://en.wikipedia.org/wiki/Id_Software), 15.09.2011.

8 Arsenault: »Video Game Genre«, S. 164.

Es geht also um Strategien der gezielten Erneuerung bzw. Verbesserung bestimmter Genre-Konventionen.<sup>9</sup> Ob eine bestimmte Neuerung ferner die Tragweite besitzt, das Genre nachhaltig zu verändern, hängt stark vom Erfolg des jeweiligen Konzepts ab – hier zeigt sich die grundlegend zirkuläre Struktur der Ausbildung von Genre-Beschreibungen innerhalb der Operationsketten des Game Design-Prozesses: Das Genre geht einem Computerspiel »(logisch) voraus und ist doch (faktisch) sein Effekt«.<sup>10</sup>

## LITERATURVERZEICHNIS

- Apperley, Thomas H.: »Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres«, in: *Simulation & Gaming*, 2006, Band 37, Nr. 1, <http://sag.sagepub.com/cgi/content/abstract/37/1/6>, 15.09.2011.
- Arsenault, Dominic: »Video Game Genre, Evolution and Innovation«, in: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, Bd. 3, Nr. 2, 2009, S. 149-176.
- Flannum, Eric/Johanson, Colin: »Designing Guild Wars 2 Dynamic Events«, Vortrag auf der Game Developers Conference 2010, <http://www.gdcvault.com/play/1013691/Designing-Guild-Wars-2-Dynamic>, 15.09.2011.
- Liebrand, Claudia/Steiner, Ines: »Einleitung«, in: dies. (Hrsg.): *Hollywood Hybrid. Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film*, Marburg 2004, S. 7-14.
- Ryan, Tim: »The Anatomy of a Design Document, Part I: Documentation Guidelines for the Game Concept and Proposal«, 1999, [http://www.gamasutra.com/view/feature/3384/the\\_anatomy\\_of\\_a\\_design\\_document\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3384/the_anatomy_of_a_design_document_.php), 15.09.2011.

---

9 Vgl. hierzu etwa einen Vortrag des Lead Game Designer Eric Flannum und des Lead Content Designer Colin Johanson von ArenaNet auf der Game Developers Conference 2010 (Flannum/Johanson: »Designing GUILD WARS 2 Dynamic Events«), in dem die beiden Entwickler die Konzeption bestimmter Features des Spiels GUILD WARS 2 (ArenaNet, vorauss. 2012) ausführlich vor dem Hintergrund der Genre-Geschichte der Massively Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPG) begründen.

10 Liebrand/Steiner: »Einleitung«, S. 8.