How to Play?

Der Ratgeber für alles rund ums Gaming.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Inhaltsverzeichnis

Pädagogische Relevanz ____ **3**

Endgeräte ____ **4**

Exklusivtitel ____ **5**

Genres ____ **6**

Die acht Hauptgenres ____ 7

Die populärsten Subgenres der letzten Jahre ____ 11

Spiele-Entwicklung ____ **15**

Vertriebsplattformen ____ **19**

Die bekanntesten All-In-One Lösungen ____ 20

Weitere Anbieter ____ 22

Gaming Keys von Drittanbietern ____ 22

Rezeption von Videospielen ____ **23**

E-Sport ____ 24

Streaming ____ 25

Let's Plays ____ 26

Rezensionen und Auszeichnungen ____ **27**

Spielzeitschriften, Websites und plattforminterne Auszeichnungen ____ 27

Preisverleihungen ____ 28

Metacritic ____ 29

Abbildungsverzeichnis ____ **30**

Spieledatenbank ____ **31**

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Pädagogische Relevanz

Videospiele sind mittlerweile fester Bestandteil der Medienlandschaft und für viele Kinder und Jugendliche kaum mehr aus ihrem Alltag wegzudenken. Besonders deutlich wird dies anhand der JIM-Studie 2021, nach der mittlerweile 72% aller Jugendlichen regelmäßig spielen, d.h. täglich oder mehrmals die Woche. Dabei bieten Videospiele für Jugendliche nicht nur bloße Unterhaltung, sondern sind oftmals festes Hobby und ermöglichen den Austausch und Kontakt mit Gleichgesinnten. Gaming – also das Spielen an sich – sowie die zahlreichen damit verbundenen Aktivitäten bilden zusammen mittlerweile die soziale Realität vieler Jugendlicher.

Von außen betrachtet stellt sich für viele Leute der älteren Generation die Frage nach der Sinnhaftigkeit des Ganzen. Dabei haben Lehrkräfte und Eltern eventuell das Gefühl, die Lebenswelt ihrer Schüler*innen bzw. Kinder nicht oder nur sehr bruchstückhaft zu begreifen. Die unterschiedlichsten Vorstellungen zu Gaming und dessen Begleitphänomenen treffen im Klassenzimmer oder zu Hause aufeinander – oftmals leider in einem problematisierenden Kontext statt als Bereicherung aufgefasst zu werden.

An dieser Stelle möchte dieser Leitfaden ansetzen – indem er Pädagog*innen, Lehrkräften und Eltern einen Einblick in die Lebenswelt ihrer Schüler*innen und Kinder ermöglicht. Der Leitfaden soll nicht als pädagogische Richtlinie für bestimmte Spiele dienen und tatsächlich sind viele der vorgestellten Spiele auch weniger für den Unterricht geeignet. Stattdessen gibt er einen Einblick in die Lebenswelt der Schüler*innen, das Thema Gaming und einige der damit assoziierten Branchengrößen. Denn selbst eingefleischte Spieler*innen müssen sich darum bemühen, bei der Informationsfülle des Videospielmarkts nicht den Überblick zu verlieren. Dieser Leitfaden dient als Anlaufstelle für einen Einblick in das Lieblingshobby ihrer Schüler*innen bzw. Kinder. Es werden gängige mit Gaming verbundene Themen angesprochen – vom Endgerät und der jeweiligen Spieleplattform über Entwicklerstudios bis hin zu Phänomenen wie Let's Plays, Streaming und E-Sport.

Ziel des Leitfadens ist es, Ihnen – als Lehrkraft oder Elternteil – eine Möglichkeit zu bieten an die Lebenswelt ihrer Schüler*innen bzw. Kinder anzuknüpfen und so einen Austausch zu ermöglichen.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Endgeräte

Videospiele benötigen im Gegensatz zu traditionellen Brett- und Kartenspielen immer ein digitales Endgerät zum Spielen. Dabei unterscheidet man grob zwischen Computerspielen, Konsolentiteln und Gaming-Apps auf einem Smartphone oder Tablet.

Microsofts Windows-Betriebssysteme sind nach wie vor der Standard für Privatanwender, dementsprechend sind fast alle Computerspiele auf ein Windows Betriebssystem ausgelegt. Im Gegensatz zu Computern und Smartphones sind Konsolen einzig und allein auf Entertainment ausgerichtet und werden für keinen anderen Zweck benutzt. Dabei haben sich im Wesentlichen 3 Anbieter mit ihren jeweiligen Hauptproduktreihen durchgesetzt: Microsofts Xbox, Sonys Playstation und verschiedene Handheld-, Konsolen- und Hybridmodelle von Nintendo. In den letzten Jahren wächst vor allem der mobile Markt enorm und immer mehr Menschen greifen fürs Spielen zum Smartphone.

Sogenannte VR- bzw. AR-Headsets (Kopfhörer, die eine virtuelle Realität simulieren bzw. die reale Umwelt mit digitalen Elementen verschmelzen) bilden die neueste Möglichkeit, Videospiele zu konsumieren. Nach einigen Startschwierigkeiten fasst die Technologie langsam Fuß und wird immer ausgereifter. Davon profitiert auch der Videospielmarkt und immer mehr Entwickler*innen entdecken das Potential von VR-Games für sich.

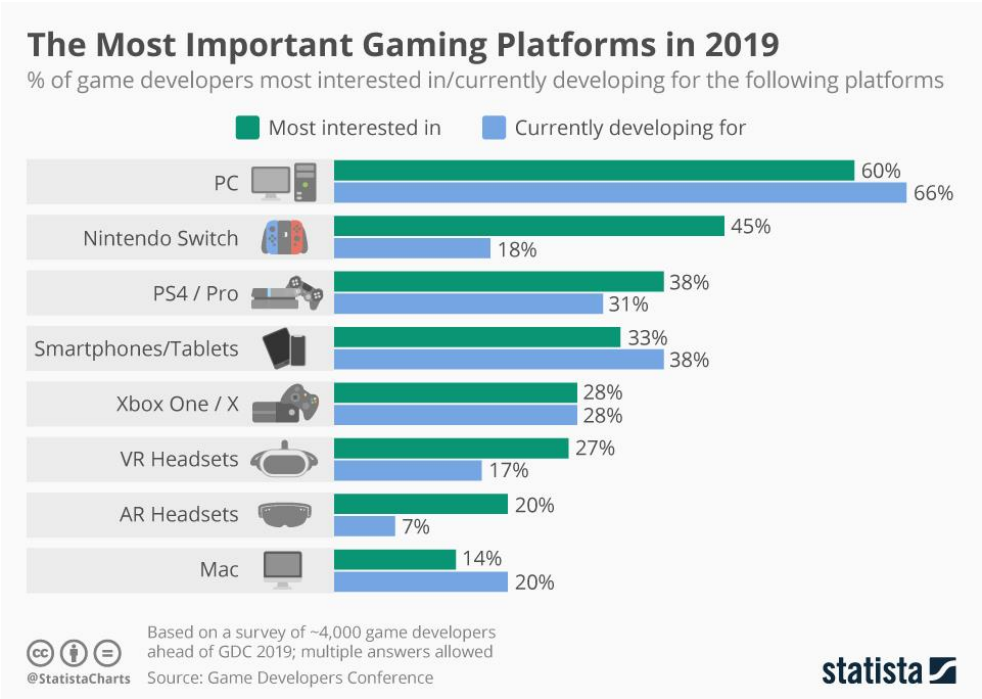


Abbildung 1: https://www.statista.com/chart/4527/game-developers-platform-preferences/

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Exklusivtitel

Der Begriff „Exklusivtitel“ bezeichnet Spieletitel, welche nur für bestimmte Endgeräte verfügbar sind. Dabei ist im Regelfall ein Spiel gemeint, welches nur für ein Endgerät verfügbar ist, obwohl der Implementation für weitere Endgeräte auf technologischer Ebene kaum etwas im Wege steht. Ein Spiel kann aber auch nur für eine bestimmte Zeit auf ein Endgerät limitiert sein, dann spricht man von einem temporären Exklusivtitel. Dementsprechend bezeichnet man ein Smartphone-Spiel, welches nicht für den PC erscheint, nicht als Exklusivtitel, da sich die beiden Endgeräte und ihre Möglichkeiten so sehr voneinander unterscheiden. In der Regel ist ein Spiel immer auf eine Auswahl an Endgeräten beschränkt, selbst wenn es nicht als Exklusivtitel konzipiert ist. Dies ergibt sich von selbst durch die technologischen Unterschiede und Begrenzungen der Endgeräte.

Die absichtliche Beschränkung (Konzeption eines Spiels als Exklusivtitel) findet vor allem statt, um das Spielerlebnis von bestimmten Spielen mit einer Konsole zu verknüpfen und so Spieler*innen zum Kauf einer bestimmten Konsole zu bewegen. Exklusivtitel werden beim Launch einer neuen Konsole vorzeitig bekanntgegeben und als Anreiz für Spieler*innen genutzt. Dies sieht man vorrangig bei den Konsolenreihen von Sony und Microsoft. Diese bedienen recht ähnliche Nutzergruppen und grenzen sich somit vom jeweiligen Konkurrenten vor allem durch das Angebot von heiß ersehnten Exklusivtiteln ab.

Abbildung 2: https://www.pushsquare.com/guides/best-ps5-exclusive-games

Als Gegenentwurf dazu gibt es gerade in den letzten Jahren im Bereich der Online-Spiele immer mehr Titel, welche bewusst dafür konzipiert werden, auf möglichst vielen Endgeräten verfügbar zu sein. Bei den sogenannten Cross-Plattform-Titeln werden Spieler*innen durch Flexibilität und Nutzerfreundlichkeit gelockt. Dabei können Spieler*innen auf den verschiedensten Endgeräten mit Freund*innen zusammenspielen.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Genres

Im Unterschied zu anderen Medienformaten bezieht sich der Genre-Begriff bei Videospielen vorrangig auf die Art und Weise, in der Spieler*innen mit einem Spiel interagieren. Zwei Spiele können sich in der Rahmenhandlung, der Thematik und der visuellen Darstellung unterscheiden und dennoch dem gleichen Genre angehören. Ein Genre definiert somit, wie gespielt wird und welche Interaktionen die Spieler*innen beim Spielen erwarten können.

Der Markt für Videospiele wächst in den letzten Jahren beständig an und ist heute größer denn je. Das Wachstum des Markts sorgt zusammen mit dem technologischen Fortschritt für eine immer größere Vielfalt bei Videospielen. Um bei der steigenden Anzahl an Videospielen und den unterschiedlichen Spielvarianten einen Überblick zu behalten und ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, werden beständig neue Genres bzw. spezialisierte Subgenres definiert, welche bestehende Spielelemente neu kombinieren oder sich komplett von allem Bisherigen abgrenzen.

Das Spielerlebnis zwischen den Spieletiteln verschiedener Genres unterscheidet sich mitunter drastisch. Dementsprechend lohnt sich ein Blick auf die größten Genres und die populärsten Subgenres, um einen groben Überblick über den aktuellen Markt zu erhalten und ein Spiel einordnen zu können.

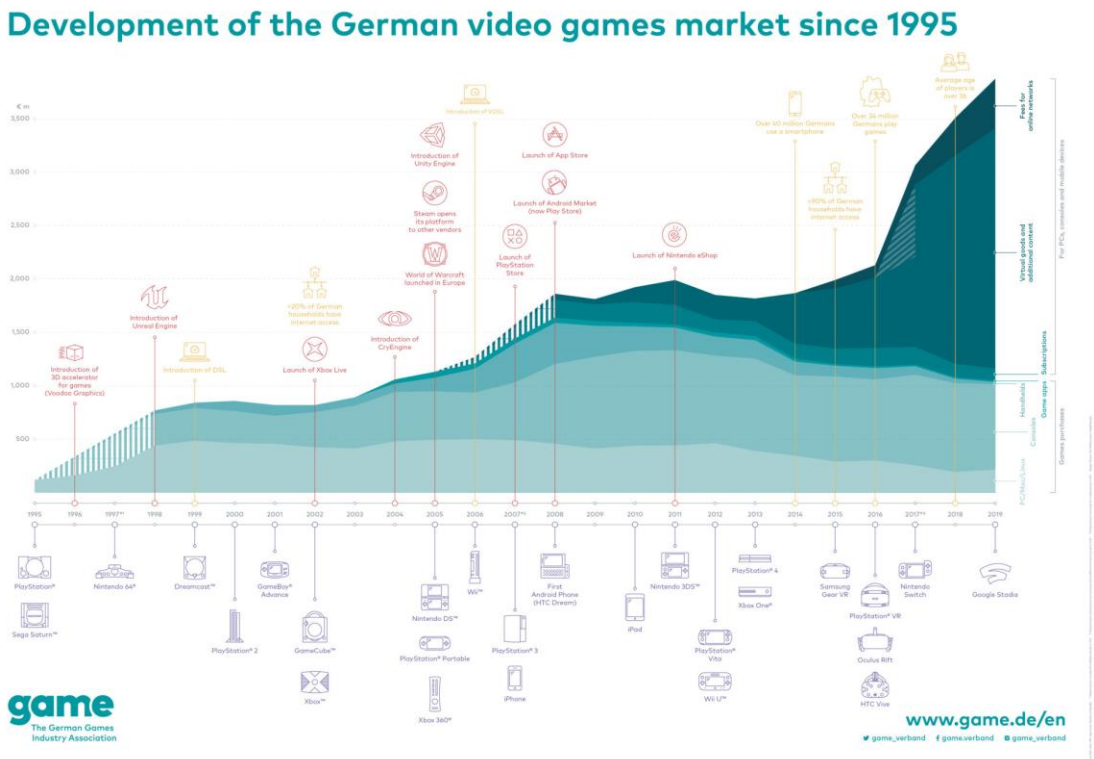


Abbildung 3: https://www.game.de/en/market-data/development-of-the-german-video-games-market-since-1995/

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Die acht Hauptgenres

Videospiele können auf verschiedenste Arten klassifiziert und geordnet werden. Große Videospielplattformen (wie z.B. Steam, Origin, usw.) haben i.d.R. eigene Kategorisierungen, die bestehende Genres und Subgenres auf verschiedene Art und Weise zusammenfassen, wobei der Fokus dabei auf den aktuell populären Genres liegt.

Im Folgenden orientieren wir uns an einer umfassenden Kategorisierung aller Videospiele anhand von 8 Hauptgenres. Diese umfassen fast den gesamten Videospielmarkt. Die einzelnen Subgenres befinden sich jedoch analog zum Videospielmarkt in ständigem Wandel und mit dem Aufkommen neuer Spielvarianten ändern sich auch Klassifikationen und Einordnungen, im Versuch diese möglichst akkurat zu beschreiben. Viele Spiele besitzen auch Kernelemente mehrerer Genres und sind dementsprechend Mischtypen, die nicht nur einem Genre zugeordnet werden können.

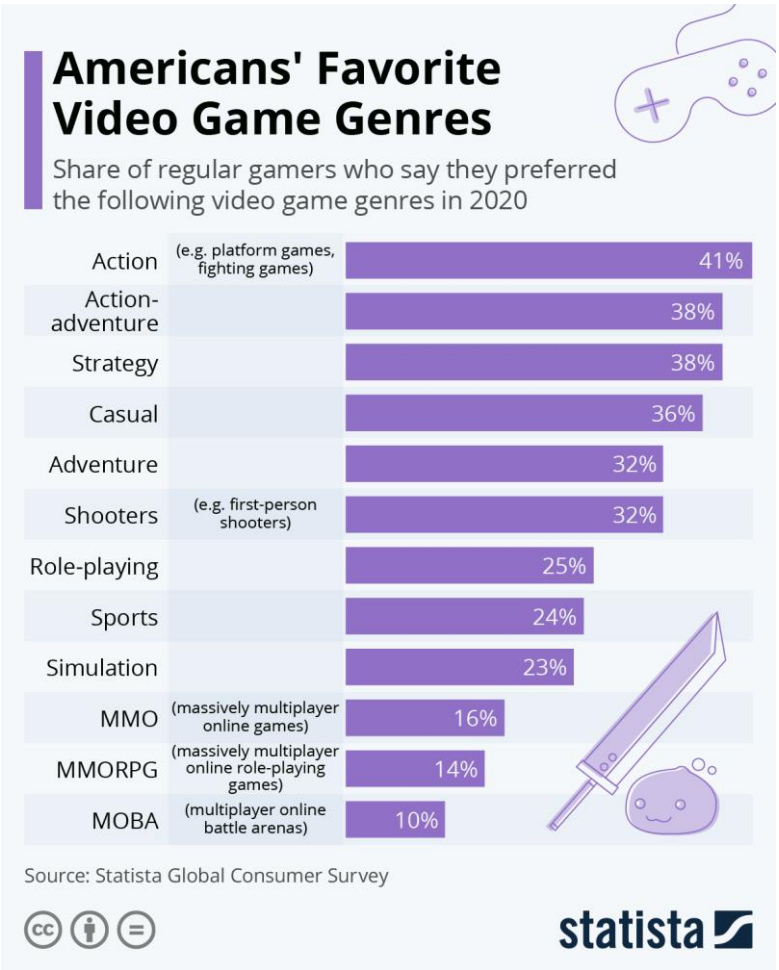


Abbildung 4: https://www.statista.com/chart/24700/favored-video-game-genres-in-the-us/

Anmerkung: Zur Beschreibung werden im Folgenden die englischen Genrebezeichnungen genutzt, da sich diese im typischen Sprachgebrauch wiederfinden und oftmals auch auf englischen Akronymen beruhen.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Action

In **Action-Games** werden vor allem die Geschicklichkeit und Reaktionsgeschwindigkeit der Spieler*innen gefordert. Der Echtzeit-Aspekt spielt i.d.R. eine große Rolle, d.h. Spieler*innen können das Spiel nicht pausieren bzw. haben keine Zeit über Entscheidungen unbegrenzt lange nachzudenken. Oftmals besitzt der Spielcharakter Trefferpunkte oder stirbt bei einem Treffer, womit das Überleben der Spielfigur bzw. das erfolgreiche Meistern des Levels in den Vordergrund rückt.

Adventure (deutsch: Abenteuer)

Bei **Adventure-Games** (deutsch: **Abenteuerspiele**) steht die Erzählung im Vordergrund und ist ausgeprägter als in anderen Genres. Hauptaufgaben der Spieler*innen sind die Erkundung und das Lösen von Rätseln, um die Geschichte voranzubringen. Je nach Ausprägung ist der Übergang zum **Role-playing-** oder ***Action*-Game** fließend und viele Spiele gehören nicht nur zum Abenteuer-Genre.

Puzzle

In **Puzzle-Games** (deutsch: **Geduldsspiele, Puzzlespiele**) geht es um das Lösen von Problemen und Rätseln. Dies ist auch ein Hauptbestandteil von **Adventure-Games**, reine **Puzzlespiele** verzichten im Vergleich aber auf die umfangreiche Erzählung und konzentrieren sich im Wesentlichen auf den Rätsel-Aspekt. Viele Moderne **Puzzle-Games** wie z.B. *Portal*, *Human Fall Flat* oder *Angry Birds* benutzen die physikalischen Gesetze des Spiels (z.B. Schwerkraft oder Trägheit) für ihre Rätsel.

Role-playing (deutsch: Rollenspiel)

Role-playing-Games (kurz RPG) als Videospiele bilden das digitale Gegenstück zu ihren analogen Vorreitern wie z.B. *Dungeons & Dragons (D&D)* oder *Das schwarze Auge (DSA).* Dabei schlüpfen die Spieler*innen in die Rolle eines Charakters der jeweiligen Spielwelt. Der Fokus solcher Spiele liegt oftmals auf der Geschichte der gewählten Avatare bzw. deren Heldenreise. Die Spieler*innen begegnen dabei verschiedensten Charakteren, bewältigen Aufgaben, überstehen Gefahren und gewinnen so im Laufe der Geschichte an Erfahrung und Können. RPGs beinhalten oftmals Spielelemente wie Erfahrungspunkte, freischaltbare Fähigkeitsbäume und eine Vielzahl an Ausrüstung und Gegenständen.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Simulation

Bei **Simulation-Games** geht es vorranging darum, einen bestimmten Aspekt der Wirklichkeit zu simulieren. Der Fokus liegt auf der realistischen Darstellung und Spieler*innen erhalten das Gefühl eine Tätigkeit so echt wie möglich durchzuführen. Die Bandbreite von **Simulation-Games** reicht von Flug- über Auto-, Militär- und Wirtschafts- bis hin zu Lebenssimulationen. Manche Simulationen sind so ausgereift, dass diese heutzutage auch im Bildungsbereich oder beim Militär als Trainings-Werkzeug genutzt werden.

Sports

In den meisten Fällen basieren **Sports-Games** auf real existierenden Sportarten. Die Spieler*innen übernehmen dabei verschiedene Tätigkeiten, die mit einer Sportart zusammenhängen. So managen sie z.B. eine Mannschaft, steuern mehrere Spieler*innen der eigenen Mannschaft in einem Match und versuchen Turniere zu gewinnen. Sportsimulationen stellen eine Mischform der Obergenres ***Sports* & *Simulation*** dar und legen den Fokus auf eine besonders realistische Darstellung einer bestimmten Sportart.

Ein Beispiel für eine zuvor nicht existente Sportart bietet das Spiel *Rocket League*. Darin werden die Rahmenbedingungen von Fußball mit Autoscooter-Elementen verknüpft (d.h. die Spieler*innen versuchen mithilfe ihrer Fahrzeuge den übergroßen Fußball in das gegnerische Tor zu manövrieren).

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Strategy (deutsch: Strategie)

In diese Kategorie fallen alle Spiele, in denen vorrangig strategisches und/oder taktisches Geschick gefragt sind. Die Spieler*innen besitzen in **Strategy-Games** oftmals eine gottgleiche Perspektive, d.h. sie schauen von oben auf das Geschehen und steuern indirekt das Verhalten aller Einheiten unter ihrem Kommando. **Strategy-Games** unterscheidet man vor allem anhand von 2 Merkmalen:

1. Der Spielfluss

   Wenn sich das Spielgeschehen ohne Unterbrechungen entwickelt, so spricht man von **Real-Time-Strategy-Games (RTS)**. Im Gegensatz dazu gibt es vor allem viele ältere Vertreter des Genres, in denen die Spieler*innen bzw. NPCs nacheinander ihre Züge durchführen, ähnlich wie bei einem Kartenspiel (z.B. UNO) – dabei spricht man von **Turn-Based-Strategy-Games (TBS).**

2. Fokus des Spielgeschehens

   Im Vergleich zum ersten Merkmal sind die Übergänge beim Fokus recht fließend, jedoch gibt es unterschiedlichste Ausprägungen bei Vertretern des Genres. Manche Titel konzentrieren sich rein auf die kämpferischen Auseinandersetzungen und das damit verbundene taktische Geschick, wohingegen die Auseinandersetzungen in anderen Titeln Teil eines übergeordneten strategischen Spielgeschehens sind, welches über einzelne Kämpfe weit hinausgeht.

MMO

Der Begriff **MMO** steht für **Massive Multiplayer Online Game** *(deutsch*: **Massen-Mehrspieler-Online-Spiel***)* und bezeichnet alle Spiele, in denen eine große Anzahl von Spieler*innen gleichzeitig in einer Spielwelt agieren. Im Gegensatz zu allen zuvor genannten Genres, definiert sich ein **MMO** nicht durch die Interaktion der Spieler*innen mit dem Spiel, sondern durch die Interaktion untereinander. Ein Spiel ist niemals ein reines **MMO**, sondern gehört immer auch weiteren Genres an. Die Popularität von **MMOs** in den letzten Jahren hat jedoch dazu geführt, dass die zugehörigen Spiele oftmals gesondert zusammengefasst wurden. Die bekanntesten Vertreter von **MMO-Titeln** gehören oftmals **zum Subgenre MMORPG**. Dabei werden Rollenspiel-Elemente mit einer riesigen interaktiven Welt mit zahlreichen von Spieler*innen gesteuerten Charakteren verbunden. Blizzards 2004 erschienenes *World of Warcraft* hat lange Zeit den Begriff **MMO** geprägt und ist für Viele bis heute synonym zum **MMORPG-Genre.**

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Die populärsten Subgenres der letzten Jahre

Die zuvor genannten Hauptkategorien grenzen sich durch teils große Unterschiede beim Spielerlebnis voneinander ab. Jedoch werden die verschiedenen Spielelemente auch immer wieder neu kombiniert und erschaffen so neue Subgenres. Diese neu aufkommenden Subgenres dominieren oftmals Teile des Videospielmarkts und erleben eine ungeheure Popularität, weshalb sich ein näherer Blick lohnen kann.

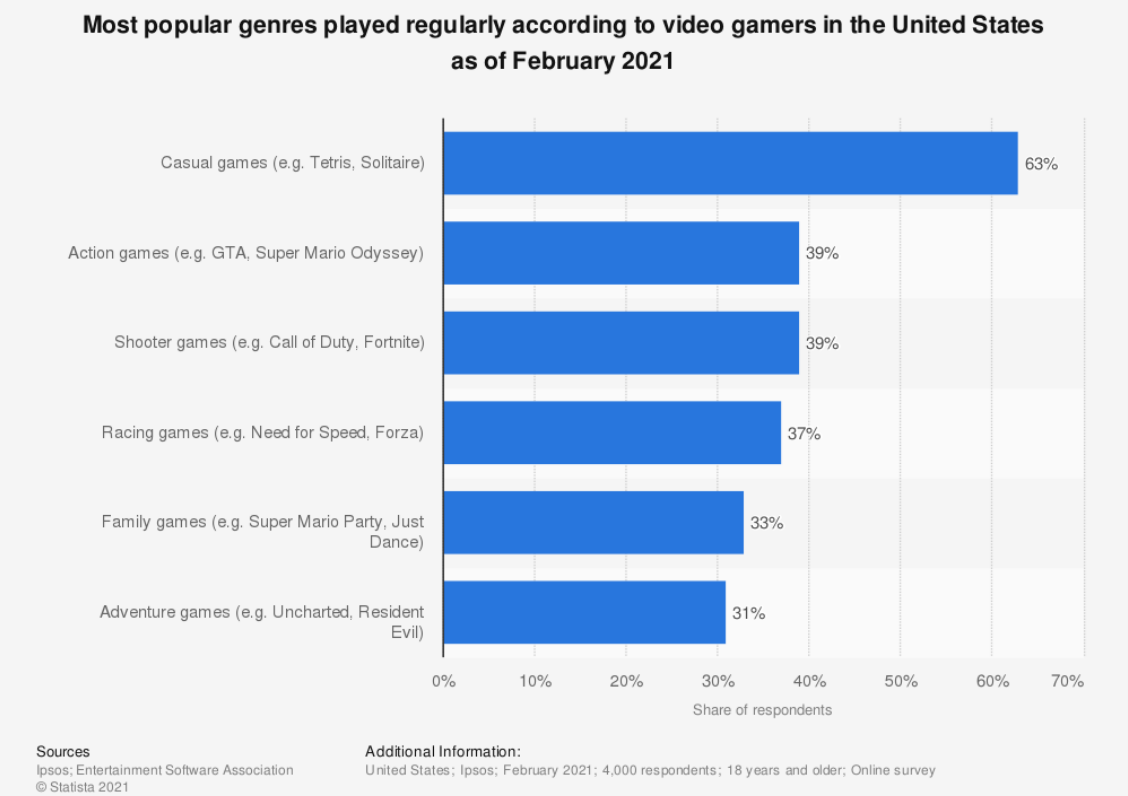


Abbildung 5: https://www.statista.com/statistics/246766/favorite-video-game-genres-in-the-us/

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Shooter (Hauptgenre: Action)

Der Begriff **Shooter** bezeichnet ein Subgenre, welches wiederum zahlreiche populäre Subgenres besitzt. All diese Spieletitel eint jedoch die gleiche Kernspielmechanik: Das Schießen (im Regelfall mit Schusswaffen). Die Idee hinter **Shootern** geht auf die Anfänge der Videospielgeschichte zurück, wobei sich das Spielerlebnis bei **Shootern** durch den technischen Fortschritt wohl stärker verändert hat wie bei jedem anderen Genre**.** ***Shooter*** gibt es in den verschiedensten Formen und die relativ lose Bezeichnung gibt wenig Auskunft über das genaue Spielerlebnis. Gängige Labels, um Shooter weiter zu differenzieren sind die Einteilung in 2D/3D, Ich- oder Dritte-Person-Perspektive, Einzel- oder Mehrspieler und die vorhandenen Spielmodi wie FFA, Co-Op, Capture the Flag oder Team-Deathmatch.

Populäre Beispiele: *Spielereihe* - Doom, *Spielereihe:* Counter Strike

Action-Adventure

Das Genre **Action-Adventure** bezeichnet Spiele, in denen es vorrangig um Kämpfe und Geschicklichkeit **(*Action*)** sowie um das Lösen von Rätseln und die Erkundung **(*Adventure*)** geht. Das Genre selbst ist demnach bestimmt durch eine Vermischung der klassischen Elemente der Genres ***Action*** und ***Adventure*****.** Die Grenze zu anderen Genres ist fließend, denn **Action-Adventure-Games** sind oftmals Mischformen und besitzen zusätzlich ***Role-play-***, ***Shooter-*** oder ***Jump 'n' Run***-Elemente.

Populäre Beispiele: *Spielereihe: God of* War, *Spielereihe – The* Elder Scrolls, *Assassins Creed Odyssey*, *The Witcher 3: Wild Hunt*

MOBA (Hauptgenre: Strategy (real-time)

Die Abkürzung **MOBA** steht für **Multiplayer Online Battle Arena** *(deutsch:* **Mehrspieler-Online-Kampfarena***)*. Dabei treten mehrere Spieler*innen in Teams gegeneinander an und versuchen durch den geschickten Einsatz ihrer Charaktere das gegnerische Team zu besiegen, deren Basis zu zerstören und die Partie so für sich zu gewinnen. **MOBAs** werden ähnlich wie **Battle Royales** in Runden gespielt, wobei das Spielgeschehen der einzelnen Runden klar voneinander abgegrenzt ist und keinen Einfluss aufeinander hat. Das ***MOBA*-Genre** ist relativ jung, gewann jedoch 2010 durch die 2 unten genannten Titel massiv an Popularität und hat sich in den letzten Jahren fest in der E-Sport und Streaming-Szene verankert.

Populäre Beispiele: *League of Legends*, *Dota 2*

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Racing

Racing-Games (deutsch: **Rennspiele**) sind das beliebteste Subgenre der **Sports-Simulation-Games**. Dabei steuern Spieler*innen ein Fahrzeug und treten in Wettrennen gegeneinander an. Viele **Racing-Games** legen besonders viel Wert auf wirklichkeitsgetreue Darstellung (deswegen auch **Simulation**). Jedoch gibt es auch Vertreter des **Racing-Genres**, die sich bewusst von einer **Simulation** distanzieren und die Wettrennen durch kreative Elemente erweitern (Bsp. *Mario Kart* mit den Power-Ups in Form von Pilzen oder Sternen).

Populäre Beispiele: *Mario Kart 8*, *Forza Motorsport 7*, *Gran Turismo Sport*, *Need for Speed: Heat*

Battle Royale (Hauptgenre: Action)

Das **Battle-Royale Genre** vermischt Elemente von **Survival-Games** (Überleben als Hauptziel des Spiels) mit einem Online-Mehrspieler Erlebnis, in dem die Spieler*innen gegeneinander kämpfen, bis nur noch eine Person übrigbleibt. Dafür suchen die Spieler*innen nach Ausrüstung, spähen das Terrain aus und sichern sich strategische Punkte auf der Karte.

Das **Battle-Royale Genre** ist mit Abstand das jüngste Genre dieser Liste und löste gerade in den letzten Jahren einen regelrechten Hype aus. Dabei wurde das **Battle-Royale** Prinzip außerhalb von Videospielen auch vielfach in anderen Medienformaten adaptiert. Zwei bekannte Beispiele der letzten Jahre für ein **Battle-Royale** Setting sind „Die Tribute von Panem“ und „Squid Game“.

Populäre Beispiele: *PUBG*, *Apex Legends*, *Fortnite Battle Royale*

Puzzle-Platform

Bei **Puzzle-Platformern** werden Rätselaufgaben mit typischem **Jump ´n´ Run** Gameplay kombiniert. Die Spieler*innen laufen, springen, tauchen, erklimmen Hindernisse und lösen dabei Rätsel, um Hindernisse aus dem Weg zu räumen und weiterzukommen.

Populäre Beispiele: *Ori and the Blind Forest*, *It Takes Two*, *Tomb Raider*

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Casual

Das **Casual-Genre** beschreibt im Unterschied zu allen vorherigen Genres nicht die Spielweise, sondern den vorrangigen Verwendungszweck. Dieses Genre fällt dementsprechend auch nicht unter eines der 8 Hauptgenres, sondern bedient sich einer anderen Kategorisierung. Auf der spielerischen Ebene zeichnen sich **Casual-Games** (deutsch: gelegentliche, zwanglose Spiele) vor allem durch einfache Spielregeln, niedrige strategische Ansprüche und einen geringen Zeitaufwand aus. Die Spiele sind darauf ausgelegt, von Spieler*innen nebenbei oder in kurzen Pausen während ihres Alltags gespielt zu werden. Gerade die Einfachheit und niedrigen Zugangsschwellen (kostenlose Downloads oder Bereitstellung als Browser-Games) sorgen für die massive Beliebtheit solcher Titel, vor allem auch bei Spieler*innen die von klassischen Gaming-Angeboten nicht angesprochen werden.

Populäre Beispiele: *Tetris*, *Candy Crush*, *Solitaire*, *Stardew Valley*

Fighting (Hauptgenre: Action)

In **Fighting-Games** treten die Spieler*innen typischerweise mit ihren Avataren in einer Kampfarena gegeneinander an. Dabei besteht das eigentliche Spielerlebnis aus dem Kampf zwischen 2 Charakteren, welcher durch ein K.O. entschieden wird. Neben dem PvP-Hauptspielmodus besitzen viele der Ableger noch weitere Spielmodi, um etwa weitere Charaktere freizuschalten oder einen Blick in die Geschichten hinter den Charakteren zu werfen. Der Kernaspekt bleibt dabei aber immer die Reaktionsgeschwindigkeit und geschickte Kombination der Fähigkeiten des gewählten Charakters.

Populäre Beispiele: *Mortal Kombat 11*, *Street Fighter V*, *Tekken 7*, *Super Smash Bros. Ultimate*

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Spiele-Entwicklung

Bei einer näheren Betrachtung von Videospielen kommt man um Entwicklerstudios nicht umhin. Dies sind Unternehmen, die sich mit der Entwicklung von Videospielen befassen. Im Gegensatz zu (Buch-) Autor*innen, arbeiten bei der Entwicklung eines Videospiels in den meisten Fällen aufgrund der immensen Arbeitslast eine Vielzahl von Personen zusammen.

Man unterscheidet Entwicklerstudios i.d.R. danach, für wen sie ihre Spiele entwickeln. So gibt es Studios, die zu einem Konsolenhersteller gehören und exklusiv für diesen entwickeln (siehe Exklusivtitel). Im Gegensatz dazu entwickeln unabhängige Studios Spiele, ohne an gewisse Konsolenvorgaben oder Ähnliches gebunden zu sein. Jedoch gibt es auch unabhängige Studios, die aufgrund von Exklusivverträgen nur für bestimmte Plattformen entwickeln. Das bekannteste Beispiel hierfür ist wahrscheinlich das Studio „Game Freak“ mit ihrer *Pokémon-Spielereihe* für Nintendo-Systeme.

Einige Entwicklerstudios haben über die Jahre durch ihre durchweg herausragenden Spielereihen legendären Status erlangt, ganze Genres erschaffen bzw. neu definiert oder Maßstäbe gesetzt, an denen sich andere Studios zwangsläufig messen müssen. Dabei sind Entwicklerstudios oftmals auf einige bestimmte Genre spezialisiert und besitzen ihren eigenen unverkennbaren Stil, welcher die Spielerfahrung über einzelne Titel hinaus prägt.

Dementsprechend ist es nicht verwunderlich, wenn Fans einer Spielereihe das Entwicklerstudio ihrer Wahl genau im Auge behalten. Denn wenn ein namhaftes Studio das neueste Werk vorab bekanntgibt, beginnt für viele Fans das Warten auf den nächsten großen Spielehit.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Die folgende Liste gibt einen knappen Einblick in **die erfolgreichsten Entwicklerstudios**, ihre bevorzugten Genres und vor allem die Spielereihen, denen sie ihren Ruhm und Erfolg verdanken:

Studio: Nintendo

Bekannteste Titel:*Spielereihe - The* Legend of Zelda, *Spielereihe* - Donkey Kong, *Spielereihe* - Animal Crossing, Spielereihe – Super Mario

Bevorzugte Genres: Multi-Genre

Studio: Bethesda

Bekannteste Titel: *Spielereihe* – The Elder Scrolls, Spielereihe – Fallout

Bevorzugte Genres: Open-World Rollenspiele

Studio: Bioware

Bekannteste Titel: Spielereihe – Mass Effect*Spielereihe* – Dragon Age

Bevorzugte Genres: Rollenspiele

Studio: Rockstar Games

Bekannteste Titel: *Spielereihe* – Grand Theft Auto, Spielereihe – Red Dead

Bevorzugte Genres: Open-World Third Person Shooter

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Studio: Square Enix

Bekannteste Titel: Spielereihe – Final Fantasy,*Spielereihe* – Dragon Quest

Bevorzugte Genres: japanische Rollenspiele

Studio: Id Software

Bekannteste Titel: Spielereihe - Doom, *Wolfenstein*, *Quake*

Bevorzugte Genres: First Person Shooter

Studio: From Software

Bekannteste Titel: Spielereihe – Dark Souls (& Souls-like), *Bloodborne*, *Elden Ring*, *Sekiro*

Bevorzugte Genres: Rollenspiele

Studio: Valve

Bekannteste Titel: Left 4 Dead, Dota 2

Bevorzugte Genres: Multi-Genre

Studio: Naughty Dog

Bekannteste Titel: *Spielereihe* – The Last of Us, Spielereihe – Uncharted

Bevorzugte Genres: Action-Adventure, Third Person Shooter

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Studio: Blizzard

Bekannteste Titel: Spielereihe – StarCraft, Spielereihe – Warcraft (& Hearthstone: Heroes of Warcraft), Spielereihe – Diablo, *World of Warcraft*, Spielereihe – Overwatch

Bevorzugte Genres: Multi-Genre

Studio: Riot Games

Bekannteste Titel: *League of Legends*, *Valorant*, *Teamfight Tactics*

Bevorzugte Genres: Multi-Genre

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Vertriebsplattformen

In den letzten Jahren steigt der Anteil der verkauften Spiele in digitaler Form beständig an. Durch bessere Übertragungsgeschwindigkeiten, Online-Gaming auf dem Vormarsch und den zahlreichen Vorteilen in Ressourceneffizienz und Flexibilität werden physikalische Datenträger nach und nach durch digitale Verkäufe ersetzt. Spielekonsolen besitzen als fertige Entertainmentprodukte mittlerweile ihre eigenen digitalen Shops, Spiele-Apps auf Smartphones sowie Tablets werden sowieso nur digital verbreitet und Online-Multiplayer-Games werden oftmals als Free-2-Play Games kostenlos zum Download bereitgestellt, um eine möglichst große Gruppe an Nutzer*innen anzusprechen.

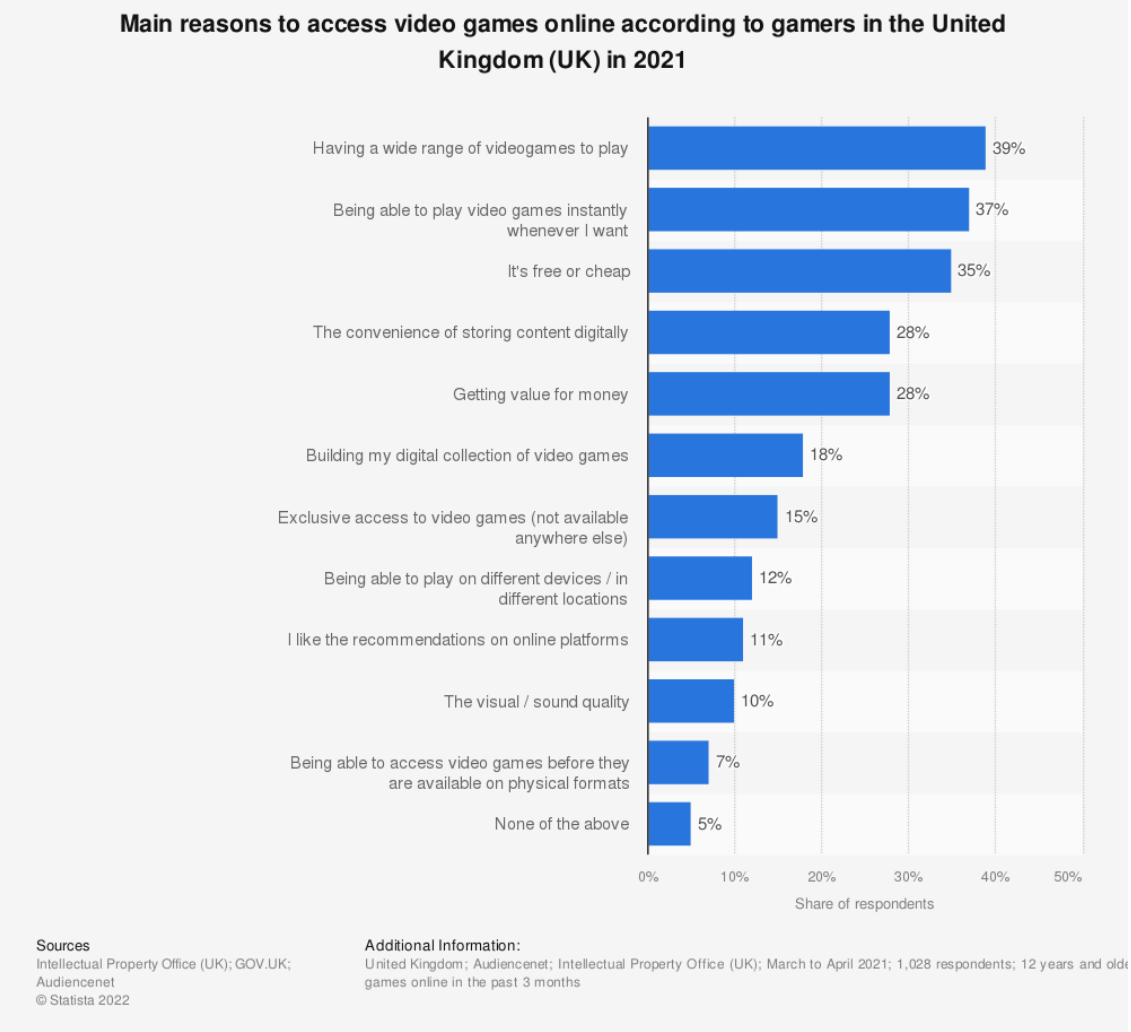


Abbildung 6: https://www.statista.com/statistics/291833/main-reason-access-video-games/

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Die bekanntesten All-In-One Lösungen

Konsolen und Smartphones besitzen meist nur eine bzw. wenige eindeutige Möglichkeiten, Spiele zu beziehen (i.d.R. der firmeneigene Online-Shop). Im Vergleich dazu sind PC-Spieler*innen nicht an eine bestimmte Firma gebunden. In den letzten Jahren gibt es immer mehr Optionen, Spiele in digitaler Form zu beziehen. Im Folgenden möchten wir daher einen kurzen Einblick in **die größten Vertriebsplattformen** bieten und ihre **jeweiligen Vorzüge und eventuelle Fallstricke** aufzeigen.

Steam

Valve's Steam ist wohl der Klassiker der All-in-One Plattformen. Die meisten Spiele, welche nicht nur exklusiv über eine bestimmte Plattform angeboten werden, sind bei Steam erhältlich. Die Plattform bietet Spieler*innen regelmäßige Deals für einzelne Spiele und jedes Jahr mehrere Steam-Sales, bei denen eine Vielzahl ihrer Titel stark reduziert angeboten werden. Hinzu kommen Features wie eine Wunschliste, Freundesliste und Chat-Funktion ähnlich zu einem Sozialen Netzwerk und Cloud-Speicher sowie Back-Up-Funktionen für die eigenen Spielstände.

Origin

Origin ist genau wie Steam eine Vertriebsplattform samt Zusatzfunktionen und wird von EA (Electronic Arts) betrieben. Analog zu Steam bietet Origin einen Shop, welcher auch als Website abrufbar ist und downloadbare Software, welche die eigenen Spiele verwaltet und die Zusatzfunktionen ermöglicht.

GOG

GOG (früher Good old Games) ist eine Vertriebsplattform in Form einer Website, die hauptsächlich Retro-Spiele anbietet. Durch die geringen Kosten bei digitalen Verkäufen, können auch ältere Spiele billig verkauft werden. Der eigene Spielclient GOG Galaxy 2.0 bietet ähnliche Funktionalität wie die Steam- oder Origin-Software, wurde darüber hinaus jedoch auch dafür konzipiert, alle Spiele auch aus anderen Plattformen wie z.B. Steam und Origin an einem Ort zu verwalten.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Epic Games Store

Der Epic Games Store ist die Vertriebsplattform des gleichnamigen Unternehmens Epic Games. Durch Exklusivverträge mit unabhängigen Studios und die Einbindung der eigenen entwickelten Titel, gibt es im Epic Games Store einige Spiele, die nur darüber erhältlich sind. *Fortnite* Battle Royale ist das bekannteste Beispiel für einen Titel, welcher nur über Epic erhältlich ist.

Battlenet

Das Battlenet ist Blizzards eigene Plattform, wobei darüber, im Gegensatz zu anderen Anbietern, vorrangig die hauseigenen Spiele vertrieben werden. Über die Jahre brachte Blizzard verschiedene Genregrößen auf den Markt und sicherte sich somit eine eingeschworene Fangemeinde, die ihre meiste Spielzeit mit Blizzard-Spielen verbringt. Zu Blizzards Angebot gehören unter anderem die Spiele-Klassiker *Spielereihe* – StarCraft*Spielereihe* – Warcraft (& Hearthstone: Heroes of Warcraft)*Spielereihe* – Diablo*Spielereihe* – Overwatch.

Ubisoft Connect

Ubisoft Connect (ehemals Uplay) ist die Vertriebsplattform des Spieleentwicklers Ubisoft. Ähnlich wie das Battlenet wird Ubisoft Connect benötigt, um Zugang zu Ubisofts Spielen zu erhalten. Die Spiele können zwar im Gegensatz zu Blizzards Battlenet über andere Plattformen erworben und verwaltet werden, benötigen jedoch zwangsweise einen Ubisoft Connect Zugang, um gespielt werden zu können. Ähnlich wie beim Epic Games Store und dem Battlenet ist die Zugangsbeschränkung zu bestimmten Spieletiteln das Hauptargument für die Software. Die *Farcry*- und *Assassins-Creed*-Reihe sind zwei populäre Beispiele für Ubisoft-Exklusivtitel.

Amazon Games

Amazon Games (ehemals Amazon Game Studios) ist die Videospielabteilung des Unternehmens Amazon. Für Aufmerksamkeit sorgten vor allem die 2021 & 2022 erschienenen MMORPGs *New World* und *Lost Ark*. Amazon Games besitzt eine eigene Client-Software und kooperiert eng mit der Streaming-Plattform Twitch.tv, wodurch Spieler*innen durch eine Amazon-Prime-Mitgliedschaft jeden Monat Zugang zu kostenlosen Spielen sowie In-Game Content erhalten.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Weitere Anbieter

Humble Bundle

Die Website Humble Bundle verfolgt ein ziemlich einzigartiges Konzept, bei dem zeitbegrenzt Produktschlüssel und Downloads für Spiele angeboten werden, wobei ein Teil der Einnahmen an gemeinnützige Organisation geht. Die Spiele werden stark reduziert und als Bündel mit einem bestimmten Thema verkauft. Spieler*innen entscheiden selbst über den Betrag, den sie zu zahlen bereit sind, jedoch sind gewisse Mindestbeträge notwendig, um Zugang zu den gewünschten Spielen zu erhalten. Neben Spielen werden auch Software-Pakete, E-Books usw. angeboten, wodurch sich ein Blick in die wöchentlichen Angebote immer lohnt.

Itch.io:

Itch.io ist eine Website, die Downloads für Indie-Titel anbietet. Ähnlich wie bei Humble Bundle gilt das „Zahle, was du willst“ Geschäftsmodell. Im Gegensatz zu den vorherigen Beispielen wird hier unabhängigen Entwickler*innen eine Plattform geboten, um ihre eigenen Spiele zu vermarkten. Dabei kann ein Spiel von den Entwickler*innen kostenlos angeboten oder mit einem Mindestbetrag versehen werden. Alle erworbenen Spiele sind prinzipiell nur als Download verfügbar und nicht an eine bestimmte Plattform gebunden.

Gaming Keys von Drittanbietern

Neben den zuvor genannten Plattformen haben sich zusätzlich Webseiten etabliert, die sich auf den Verkauf von Produktschlüsseln für die gängigsten Endanbieter Steam und Origin spezialisiert haben. Dort können Spieler*innen einen Produktschlüssel erwerben und das gewünschte Spiel innerhalb von wenigen Minuten auf einer Plattform aktivieren und downloaden. Die angebotenen Produktschlüssel sind i.d.R. deutlich billiger als vergleichbare Angebote und sind oft an eine bestimmte Plattform oder Region gebunden.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Rezeption von Videospielen

Durch den Ausbau des Internet, soziale Netzwerke und einen rasant anwachsenden Markt haben sich Videospiele in den letzten Jahrzehnten von einem Nischenprodukt hin zum globalen Phänomen entwickelt. Dabei hat sich das kollektive Spielverhalten – die Art und Weise auf die Videospiele konsumiert werden - über die Jahre gewandelt. Wo früher allein oder in kleinen Gruppen vor einem Endgerät gespielt wurde, vernetzen sich heutzutage Menschen aus aller Welt, um gemeinsam an einem Spiel teilzunehmen.

Spielen ist soziale Wirklichkeit geworden und geht heute weit über das eigentliche Spielerlebnis hinaus. Let's Plays, Streaming und E-Sport sind die bekanntesten Phänomene des Wandels und finden in den letzten Jahren immer mehr Anklang.

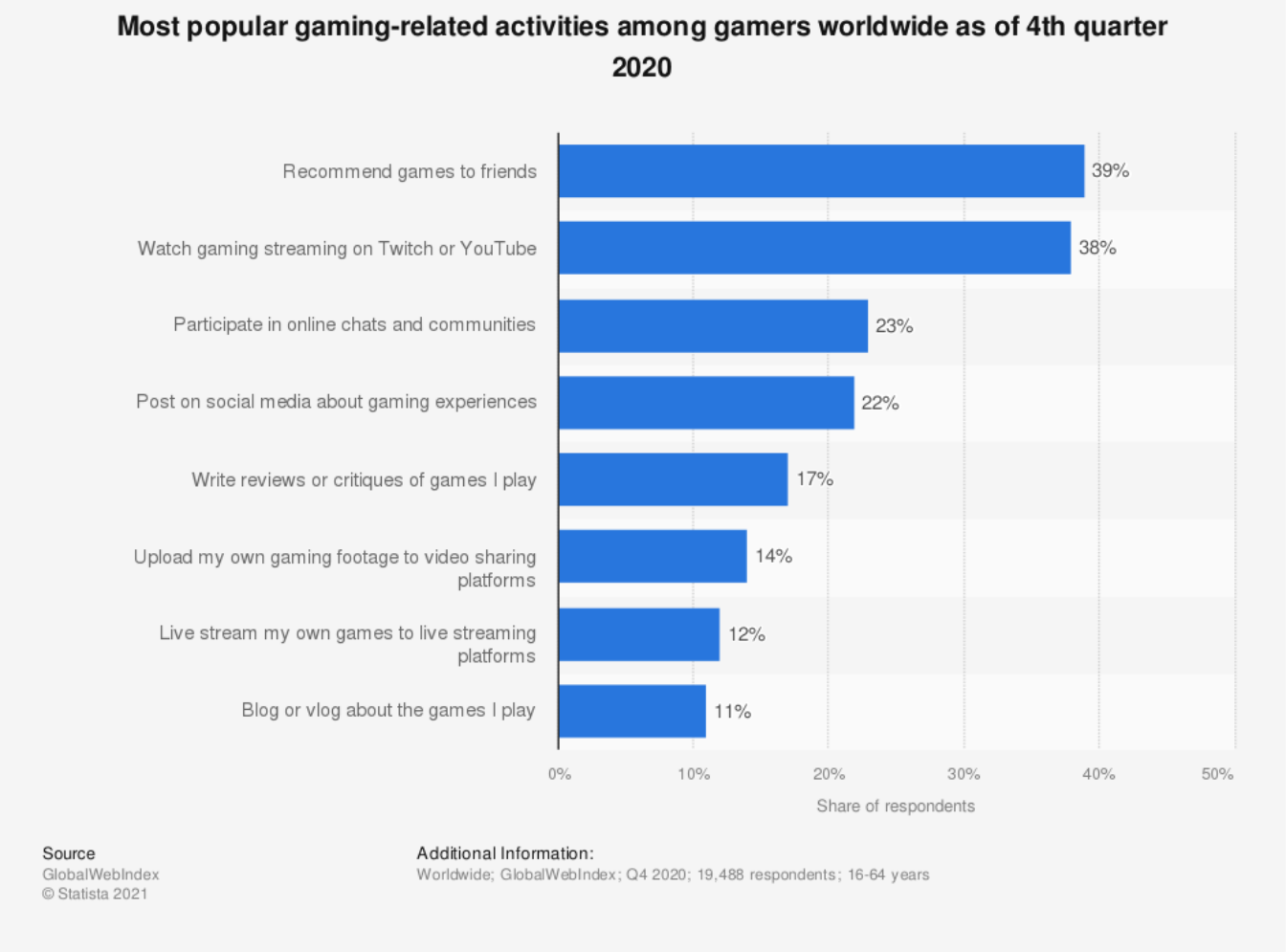


Abbildung 7: https://www.statista.com/statistics/1247843/gaming-activities-beyond-gaming/

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

E-Sport

E-Sport ist Wettkampf im digitalen Zeitalter – Sportsgeist trifft auf Videospiele. Was dabei herauskommt ist ein packendes Erlebnis, welches Spieler*innen weltweit millionenfach begeistert. E-Sportler*innen erreichen bei ihren Fans mitunter Prominenten-Status. Gespielt wird um Preisgelder in atemberaubender Höhe, Ruhm und einen Platz unter den Besten der Besten. Der Wettkampf ist Kernelement vieler Online-Multiplayer Spiele und viele Spieler*innen nehmen selbst in abgeschwächter Form am E-Sport teil.

Einige der beliebtesten Spiele auf dem Markt sind im Kern Multiplayer-Titel. Die genannten Titel besitzen eigene E-Sport Ligen, führen die Streaming-Ranglisten an und haben für viele Spieler*innen weit mehr Stellenwert als ein reiner Zeitvertreib. Sie verbinden Freundesgruppen, geben Spieler*innen eine Möglichkeit sich aneinander zu messen und bilden mitunter neue Subkulturen.

Im Folgenden haben wir einige der erfolgreichsten Multiplayer-Titel der letzten Jahre aufgelistet.

Bei Interesse können alle Spiele auf den entsprechenden Seiten in der Spiele-Sammlung am Ende des Dokuments nachgeschlagen werden.

- *League of Legends*
- *Dota 2*
- *Apex Legends*
- *Fortnite*
- *Counter Strike: Global Offensive*
- *Valorant*
- *Teamfight Tactics*
- *Overwatch*

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Streaming

Streaming bezeichnet die gleichzeitige Übertragung und Wiedergabe eines Medienangebots. Typischerweise kennt man den Begriff von Portalen wie Spotify oder Netflix. Diese bieten ihr Medienangebot als On-Demand-Streaming an (d.h. auf Nachfrage der Nutzer*innen). YouTube ist das bekannteste Beispiel für ein On-Demand-Streaming von nutzergenerierten Inhalten.

Im Videospielbereich ist mit dem Begriff i.d.R. das Live-Streaming (deutsch: Echtzeitübertragung) gemeint. Dabei wird von den Streamer*innen ein Spiel gespielt und gleichzeitig kommentiert bzw. anderweitig untermalt. Die Mischung aus Spielgeschehen und der Entertainment-Funktion der Streamer*innen ergibt ein gänzlich neues Unterhaltungserlebnis. Für die Zuschauer*innen der Live-Streams liegt der Reiz oftmals in der Interaktion mit den Streamer*innen. Viele Zuschauer*innen verfolgen ihre liebsten Streaming-Kanäle über mehrere Monate oder Jahre und erleben so den Wandel bzw. Aufstieg ihrer Idole mit. Aus diesem Grund besitzen die meisten Live-Streams einen aktiven Online-Chat, worüber sich die Streamer*innen mit den Fans in Echtzeit unterhalten können.

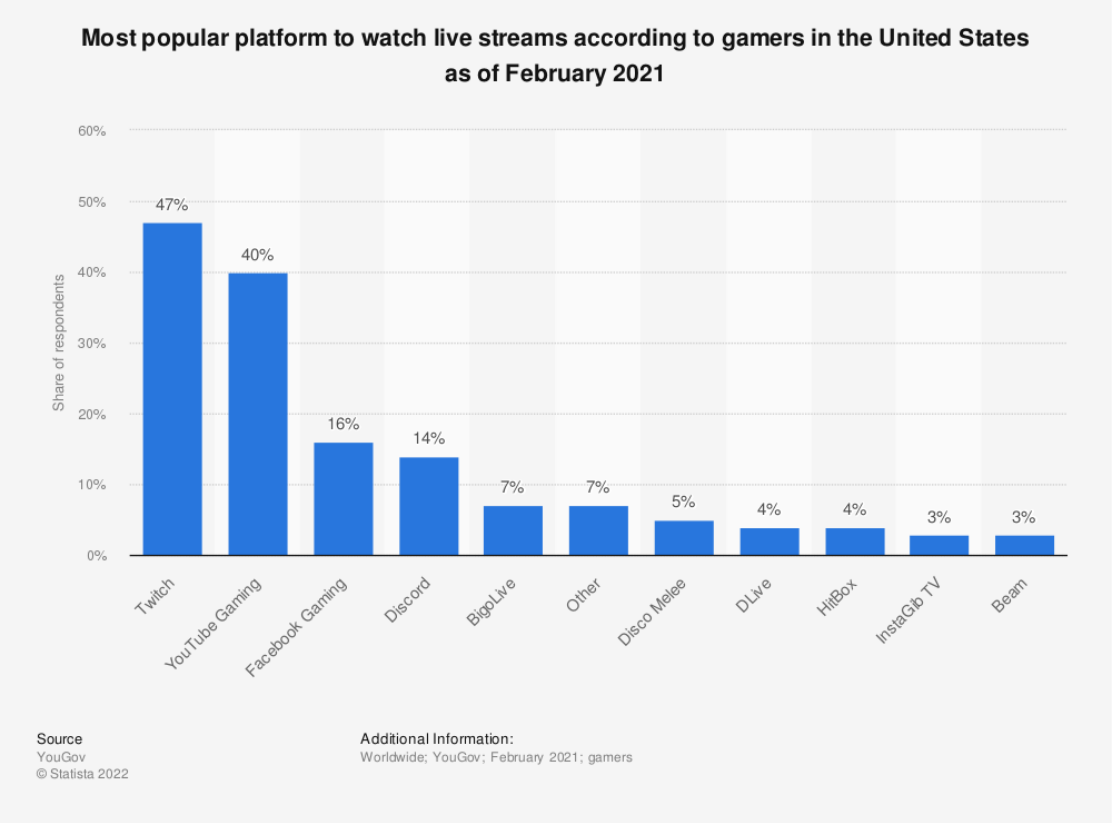


Abbildung 8: https://www.statista.com/statistics/1221858/most-popular-livestream-platform-watch-us/

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Let's Plays

Let's Play heißt im Deutschen so viel wie „Lasst uns spielen". Dieser Aufruf beschreibt Videos, in denen Spieler*innen bei ihrem Spielerlebnis mit Videospielen zugesehen wird. Das „Lasst uns spielen" richtet sich an die Zuschauer*innen und lädt zum gemeinsamen Spielerlebnis ein. Die Zuschauer*innen erleben in solchen Videos das gleiche Spielgeschehen wie die Let's Player – ergänzt um deren eigenen Unterhaltungswert durch Kommentare usw.

Der Reiz den Let's Plays auf die Zuschauer*innen ausüben, kann verschiedenste Gründe haben. Für die einen bietet ein Let's Play einen tieferen Einblick in ein Spiel, welches sie selbst interessiert und sie noch kaufen möchten oder selbst nicht spielen können. Für die anderen stehen bei Let's Plays vielmehr die Persönlichkeit und der Unterhaltungs-Aspekt der Let's-Player im Vordergrund und weniger das tatsächliche Spielgeschehen.

Manche genießen ganz einfach das entspannte Zusehen als passive Alternative ein Spiel zu rezipieren, ohne es selbst zu spielen.

Die **drei Phänomene – Let's Plays E-Sport und Live-Streaming -** greifen ineinander und sind an vielen Stellen miteinander verknüpft. Die meisten E-Sport Übertragungen finden hauptsächlich als Live-Stream statt und durch die gemeinsame Nutzung der Plattformen Youtube und Twitch ist es unter Streamer*innen mittlerweile die Norm, die aufgenommenen Let's Play-Livestreams als leicht bearbeitete Youtube-Videos hochzuladen.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Rezensionen und Auszeichnungen

Wie jede größere Branche besitzt auch die Videospielindustrie eigene Preisverleihungen und Auszeichnungen. Mittlerweile gibt es eine Vielzahl an Auszeichnungen von brancheninternen Organisationen, Videospiel-Zeitschriften oder Organisationen mit einem bestimmten Interessens-Schwerpunkt.

Spielzeitschriften, Websites und plattforminterne Auszeichnungen

Auch wenn Printmedien in den letzten Jahren immer mehr an Bedeutung verlieren, stellen Spielzeitschriften nach wie vor eine gute Anlaufstelle dar, um über Spieleneuheiten zu erfahren oder sich eine professionelle Meinung über das Spiel der Wahl einzuholen. Viele Zeitschriften besitzen mittlerweile zusätzlich eine Website oder App, die viele Berichte kostenlos zur Verfügung stellt. Einige bekannte Beispiele umfassen die deutschen Computerspielzeitschriften Gamestar und PC Games sowie die amerikanische Multimedia-Website IGN.

Die Zeitschriften besitzen meist eigene Auszeichnungen und Ranglisten für die getesteten Spiele. Auch Vertriebsplattformen wie Steam vergeben interne Auszeichnungen, bei denen die Spieler*innen selbst abstimmen können. Daneben gibt es aber natürlich auch klassische Preisverleihungen, die jährlich als Event stattfinden.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Preisverleihungen

Game Critics Awards

Diese Auszeichnung wird seit 1998 jährlich von Medienvertretern auf der E3 vergeben. Die Electronic Entertainment Expo (kurz: E3) ist eine der weltweit einflussreichsten Messen für Videospiele, auf der jährlich neue kommende Produkte präsentiert werden und sich neben Spieler*innen auch eine Menge an Fachbesucher*innen und Presse zusammenfinden. Die „Game Critics Awards“ besitzen damit internationale Reichweite und geben jedes Jahr einen guten Einblick in die nächsten großen Spielehits.

Game Developers Choice Award

Die Preisverleihung gehört zur gleichnamigen jährlichen „Game Developers Conference“, einer Veranstaltung die sich an die Entwickler*innen von Videospielen richtet. Die Veranstaltung ist vor allem bekannt für die „GDCA Game of The Year“ Auszeichnung. Die Auszeichnungen geben einen Einblick in die professionelle Seite der Videospielbranche, stimmberechtigt sind nur zugelassene Entwickler*innen und bewertet werden Innovationen und Verdienste für die Branche.

Deutscher Computerspielpreis

Der DCP ist die höchstdotierte Auszeichnung für Videospiele in Deutschland und wird vom Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur mitfinanziert. Der Fokus liegt auf der kulturellen und pädagogischen Relevanz der Spiele. Damit Spiele für die Auszeichnung in Frage kommen, müssen diese mindestens zu 80% in Deutschland entwickelt worden sein. Mittlerweile umfasst der DCP 14 verschiedene Kategorien.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Metacritic

Metacritic ist eine Bewertungswebsite für Multimediaprodukte – dabei werden eine Vielzahl an Testberichten von renommierten Printmedien und Internetpublikationen in einer eigenen Skala (dem Metascore) zusammengefasst. Dieser reicht von 0 bis 100 und gibt eine ungefähre Einschätzung über die Qualität des Medienangebots.

Für die meisten Medienkategorien existieren Bewertungen auf Metacritic, aber gerade im Videospielbereich hat sich die Webseite durchgesetzt und ist mitunter eng mit der Branche verknüpft. Auf Plattformen wie Steam findet man den Metascore des gewünschten Spiels, um den Spieler*innen eine Einschätzung des Spiels zu ermöglichen – zusätzlich zur plattforminternen Bewertung (z.B. dem Steam-Score). Zusätzlich zur professionellen Einschätzung gibt es auch einen User-Score. Durch die Diskrepanz bzw. Übereinstimmung von Experten- und Spieler-Meinungen erhält man einen umfassenden Einblick in die Wirkung eines Spiels.

Metacritics Kategorie „Best Games of All Time“ unterscheidet sich maßgeblich von den zuvor genannten Bewertungen, da dadurch Spiele verglichen werden können, deren Veröffentlichungen mitunter Jahre auseinanderliegen. Die Spitze der Liste wird seit Jahren von Titeln angeführt, die zum Teil über 20 Jahre alt sind – aufgrund des massiven Einflusses, den diese Titel damals auf die Branche hatten.

Einige Titel dieser Liste finden sich im Anhang dieses Dokuments: Dies sind Vertreter der Spielereihe - The Legend of Zelda *sowie der Spielereihe* – Grand Theft Auto Reihe, Spielereihe – Super Mario *Galaxy*, Spielereihe – Red Dead *Redemption 2 und der 2021 erschienene Überraschungshit Disco Elysium: The Final Cut*.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: https://www.statista.com/chart/4527/game-developers-platform-preferences/ 4
Abbildung 2: https://www.pushsquare.com/guides/best-ps5-exclusive-games 5
Abbildung 3: https://www.game.de/en/market-data/development-of-the-german-video-games-market-since-1995/ ..... **Fehler! Textmarke nicht definiert.**
Abbildung 4: https://www.statista.com/chart/24700/favored-video-game-genres-in-the-us/ 7
Abbildung 5: https://www.statista.com/statistics/246766/favorite-video-game-genres-in-the-us/ 11
Abbildung 6: https://www.statista.com/statistics/291833/main-reason-access-video-games/ 19
Abbildung 7: https://www.statista.com/statistics/1247843/gaming-activities-beyond-gaming/ 23
Abbildung 8: https://www.statista.com/statistics/1221858/most-popular-livestream-platform-watch-us/ 25

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Spieledatenbank

Nintendo ____ **33**

Spielereihe – Super Mario ____ 33

Spielereihe - The Legend of Zelda ____ 344

Spielereihe - Donkey Kong ____ 355

Spielereihe - Animal Crossing ____ 36

Bethesda ____ **37**

Spielereihe – The Elder Scrolls ____ 37

Spielereihe – Fallout ____ 38

Bioware ____ **39**

Spielereihe – Mass Effect ____ 39

Spielereihe – Dragon Age ____ 40

Rockstar Games ____ **41**

Spielereihe – Grand Theft Auto ____ 41

Spielereihe – Red Dead ____ 42

Square Enix ____ **43**

Spielereihe – Final Fantasy ____ 43

Spielereihe – Dragon Quest ____ 44

Id Software ____ **45**

Spielereihe - Doom ____ 45

From Software ____ **46**

Spielereihe – Dark Souls (& Souls-like) ____ 46

Valve ____ **47**

Dota 2 ____ 47

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Naughty Dog 48

Spielereihe – The Last of Us 48

Spielereihe – Uncharted 49

Blizzard 50

Spielereihe – StarCraft 50

Spielereihe – Warcraft (& Hearthstone: Heroes of Warcraft) 51

Spielereihe – Diablo 52

World of Warcraft 53

Spielereihe – Overwatch 54

Riot Games 55

League of Legends 55

Valorant 56

Teamfight Tactics 57

Multiplayer & E-Sport Titel 58

Minecraft 58

Apex Legends 59

Fortnite Battle Royale 60

Spielereihe: Counter Strike 61

Ausgezeichnete Spiele 62

Hades 62

Spielereihe: God of War 63

Disco Elysium: The Final Cut 64

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Nintendo

Spielereihe – Super Mario

Erscheinungsjahr: 1985 bis heute

Genres: Plattformer; verschiedene Ableger der Reihe in anderen Genres

Entwicklerstudio: Nintendo

Endgeräte: Nintendo-Endgeräte

Bester Metascore: 97/100 (Super Mario Galaxy; 2007)

Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler, Koop

USK/PEGI: 6/7

Letzter Titel der Reihe: Super Mario 3D All Stars (2020)

Kurzbeschreibung:

Super Mario gehört zu den meistverkauften Spielereihen aller Zeiten. Weltweite Bekanntheit erlangte der Titel durch seine Jump-'n'-Run-Spiele, doch auch andere Ableger wie das Rennspiel *Mario Kart* oder die Minispielsammlung *Mario Party* erfreuen sich bei den Spieler*innen bis heute so großer Beliebtheit, dass die gleichnamige Hauptfigur inzwischen zu einer genreübergreifenden Ikone mit mehrfachen Gastauftritten in unterschiedlichen Medien geworden ist. Oft geht es darum, dass der Klempner Mario seine Sprung- und Kampffähigkeiten dazu nutzt, das Pilz-Königreich vor Antagonisten zu schützen, wozu insbesondere sein Erzfeind Bowser zählt. Der bisherige Verkaufsschlager des Franchise ist *Mario Kart 8 Deluxe*, das gleichzeitig auch die Liste der am meisten verkauften Spiele für die Nintendo Switch anführt.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Spielereihe - The Legend of Zelda

Erscheinungsjahr: 1986 bis heute

Genres: Action-Adventure

Entwicklerstudio: Nintendo

Endgeräte: Nintendo-Konsolen (NES bis Nintendo Switch; Stand 2022)

Bester Metascore: 99/100 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time; 1998)

Spielmodus: Einzelspieler

USK/PEGI: 12/12

Letzter Titel der Reihe: The Legend of Zelda: Skyward Sword HD (2021)

Kurzbeschreibung:

Die *Zelda*-Reihe besteht zum aktuellen Zeitpunkt aus 19 verschiedenen Teilen, auch wenn es darüber hinaus noch viele weitere Ableger und Varianten gibt. Zentrale und wiederkehrende Charaktere sind der Antagonist Ganon bzw. Ganondorf, die titelgebende Prinzessin Zelda und der spielbare Protagonist Link, dessen Rolle die Spieler*innen in den einzelnen Games übernehmen. Der Handlungsort der meisten *Zelda*-Spiele besteht aus einer Oberwelt, in der Link von Dorf zu Dorf reisen, mit NPCs interagieren und Nebenaufgaben lösen kann. Von dort aus gelangen die Spieler*innen außerdem zu den Labyrinthen (in der Regel Schreine, Tempel oder Höhlen), in denen sie Rätsel lösen und Gegner bekämpfen können. Meistens lassen sich dort auch neue Ausrüstungsgegenstände oder Aufwertungen für bereits gesammelte Items finden. Die Spielreihe gehört dank ihrer langjährigen Kontinuität, den hohen Verkaufszahlen und der großen Fangemeinde zu mit einem der wichtigsten Werke aus dem Action-Adventure-Genre.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Spielereihe - Donkey Kong

Erscheinungsjahr: 1981 bis heute

Genres: Plattformer, Action-Adventure, Puzzle, Racing

Entwicklerstudio: Nintendo

Endgeräte: Nintendo-Endgeräte

Bester Metascore: 90/100 (Donkey Kong 64; 1999)

Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler

USK/PEGI: 0/3

Letzter Titel der Reihe: Donkey Kong Country: Tropical Freeze (2014)

Kurzbeschreibung:

Die Reihe *Donkey Kong* sowie die gleichnamige Figur Donkey Kong fanden ihren Ursprung in Arcade-Automaten. Nachdem sich das erste Spiel zu einem der meistverkauften Arcade-Titel entwickelte, welches nur noch von *Pac-Man* übertroffen wurde, brachte Nintendo über die Jahre hinweg viele weitere Versionen für verschiedene Konsolen und Genres auf den Markt, darunter z.B. Rennspiele. Wiederkehrende Kernelemente, anfangs in Action-Puzzlespielen und anschließend hauptsächlich in Plattformern, sind neben Donkey Kong selbst diverse andere Affen aus seinem Clan, Bananen als Sammelgegenstände und Fässer, die die Kongs als Waffen, Fahrzeuge, Möbel und Unterkünfte benutzen. Oft handelt es sich bei Donkey Kongs Gegnern um die Kremlings, eine von King K. Rool angeführte Gruppe von Krokodilen. Wogegen die Spieler*innen in den ersten Teilen noch andere Charaktere wie Jumpman übernehmen mussten (der später umbenannt und als (Super) Mario bekannt wurde), nahm Donkey Kong als Figur erst in später folgenden Titeln die spielbare Hauptrolle in der Reihe ein.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Spielereihe - Animal Crossing

Erscheinungsjahr: 2001 bis heute

Genres: Simulation

Entwicklerstudio: Nintendo

Endgeräte: Nintendo-Endgeräte

Bester Metascore: 90/100 (Animal Crossing: New Horizons; 2020)

Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler

USK/PEGI: 0/3

Letzter Titel der Reihe: Animal Crossing: New Horizons (2020)

Kurzbeschreibung:

In *Animal Crossing: New Horizons* kreieren die Spieler*innen einen menschenähnlichen Avatar, der auf eine von sprechenden Tieren bewohnte Insel zieht. Das Gameplay besteht wie bei den vorangegangenen Teilen hauptsächlich darin, dass die Spieler*innen mittels unterschiedlicher Tätigkeiten Geld in Form der spieleigenen Währung Sternis verdienen, die sie wiederum für Vergrößerungen ihres Hauses, Umbauten an der Insel oder Items wie Möbel und Kleidung ausgeben können. Darunter fällt bspw. Angeln, das Sammeln von Früchten, Insektenfang oder Ausgrabungen von Fossilien. Letztere können im Museum bestimmt und anschließend ebenso wie erste Exemplare von verschiedenen Fisch- und Insektenarten für die hiesige Sammlung gespendet werden. Da das Spiel in Echtzeit abläuft, hängen einige Aspekte des Insellebens mit den realen Jahreszeiten zusammen, z.B. das Wetter und Festivitäten. Da *Animal Crossing* keine fortlaufende Handlung oder spezifische Missionen beinhaltet, besteht der Sinn des Spiels in erster Linie aus den Interaktionen mit NPCs sowie dem Sammelprinzip. *AC:NH* ist bislang das am zweitmeisten verkaufte Spiel für die Nintendo Switch.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Bethesda

Spielereihe – The Elder Scrolls

Erscheinungsjahr: 1994 bis heute

Genres: Action-RPG

Entwicklerstudio: Bethesda

Endgeräte: Multi-Plattform

Bester Metascore: 96/100 (The Elder Scrolls V: Skyrim; 2011)

Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler

USK/PEGI: 16/18

Letzter Titel der Reihe: The Elder Scrolls Online (2014)

Kurzbeschreibung:

In der *Elder Scrolls* Serie erkunden die Spieler*innen eine mittelalterliche Fantasiewelt, voll mit Magie und Fabelwesen wie Drachen, Elfen, Zwerge, Vampire, usw. Die Serie ist vor allem für ihr umfangreiches Setting mit zahlreichen Geschichten über die Welt von Tamriel bekannt, welche die Spieler*innen im Laufe des Spiels erkunden. Ein Hauptaugenmerk der Serie sind die gigantischen offenen Spielwelten. Dabei steht den Spieler*innen das Erkunden und die Interaktion mit der Welt und ihren zahlreichen Bewohnern vollkommen frei. So können sich die Spieler*innen z.B. dazu entscheiden zu einem Vampir zu werden, der Werwolf-Bruderschaft beizutreten oder ein Teil der Diebesgilde zu werden. Die jeweiligen Handlungen der Spieler*innen haben oftmals direkte Auswirkungen auf die Interaktionen mit den NPCs, wodurch sich eine dynamische und realistische Spielwelt ergibt.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Spielereihe – Fallout

Erscheinungsjahr: 1997 bis heute

Genres: RPG, Action-RPG

Entwicklerstudio: Bethesda Game Studios

Endgeräte: Multi-Plattform

Bester Metascore: 91/100 (Fallout 3; 2008)

Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler

USK/PEGI: 18/18

Letzter Titel der Reihe: Fallout 76 (2018)

Kurzbeschreibung:

Fallout spielt in der düsteren Welt einer alternativen Zukunftsversion, nach der seit Ende des Zweiten Weltkriegs einige Entwicklungen wie fortgeschrittene Computertechnik nicht eingetreten sind, während zeitgleich andere Bereiche stärker ausgebaut wurden, darunter z.B. Luft- und Raumfahrttechnik sowie atomar betriebene Autos. Eine weltweite Rohstoffknappheit führte zu Konflikten um die beschränkten Ressourcen und mündete schließlich in einem Atomkrieg, der große Teil der Erde zerstörte. Zwischen den wenigen Überlebenden, die nicht dem radioaktiven Fallout zum Opfer fielen und Zuflucht in unter unterirdischen Bunkern namens Vaults fanden, bildeten sich in den darauffolgenden Jahren zahlreiche clanartige Gemeinschaften, um den im Überlebenskampf um die verwüstete Oberfläche zu bestehen und die zerstörte Umwelt zu rekultivieren und rezivilisieren. Die einzelnen Spiele der *Fallout*-Reihe handeln von der Konkurrenz neuer politischer Organisationen und Konflikten zwischen den kleineren Stämmen sowie Menschen und Mutanten, welche der andauernden Strahlung ausgesetzt waren. Bezeichnend für die Spielreihe ist ihr schwarzer Humor.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Bioware

Spielereihe – Mass Effect

Erscheinungsjahr: 2007 bis heute

Genres: SciFi, 3rd-Person-Shooter

Entwicklerstudio: Bioware

Endgeräte: Multi-Plattform

Bester Metascore: 96/100 (Mass Effect 2; 2010)

Spielmodus: Einzelspieler

USK/PEGI: 16/16

Letzter Titel der Reihe: Mass Effect: Andromeda (2017)

Kurzbeschreibung: *Mass Effect* spielt im 22. Jahrhundert, in dem die Menschheit nach der Entdeckung der außerirdischen protheanischen Rasse auf dem Mars an das Wissen um den sogenannten Masseneffekt gelangt, der die Manipulation der Masse von verschiedenen Objekten und somit das Reisen ohne Raumkrümmung durch die Galaxie ermöglicht. Diese Erkenntnis setzt eine Kette von Ereignissen frei, die in einem Erstkontaktkrieg zwischen den Menschen und der intelligenten Spezies der Turianer resultiert. Letztendlich gelingt es dem Citadel-Rat, einem Verbund verschiedener Spezies, den Krieg mit Hilfe von Diplomatie zu beenden und die Menschheit entgegen mancher Vorbehalte von anderen Völkern in diese Koalition einzubinden. Auf Grundlage dieser Vorgeschichte setzt der erste Teil der Trilogie bei der Bergung eines alten Artefakts der Protheaner an, wofür Commander Shepard vorgesehen ist, ein wahlweise männlicher oder weiblicher Soldat der Allianz der Menschen. Als er bei seiner Mission von einer drohenden Invasion einer unbekannten Rasse erfährt, wird es zu der Aufgabe der Spieler*innen, diese bevorstehende Bedrohung zu verhindern. Auch die darauffolgenden Teile von *Mass Effect* drehen sich um Commander Shepard und den Kampf gegen verfeindete Gruppierungen. Dabei können die Spieler*innen ihr Raumschiff zu verschiedenen Planeten und Orte navigieren, auf denen sie teilweise auch landen können. Darüber hinaus ist es möglich, andere nicht spielbare Charaktere für die eigene Crew zu rekrutieren und diese durch Befehle in den Kampf einzubinden.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Spielereihe – Dragon Age

Erscheinungsjahr: 2009 bis heute

Genres: RPG

Entwicklerstudio: Bioware

Endgeräte: Multi-Plattform

Bester Metascore: 91/100 (Dragon Age: Origins; 2009)

Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler

USK/PEGI: 18/18

Letzter Titel der Reihe: Dragon Age: Inquisition (2014)

Kurzbeschreibung:

Dragon Age fand seinen Ursprung in dem Computerspiel *Dragon Age: Origins*, das vordergründig auf einen Kontinent namens Thedas in einer komplexen mittelalterlichen Fantasywelt mit vielen verschiedenen Orten und Gruppierungen spielt. Im ersten Teil schlüpfen die Spieler*innen in die Rolle eines neuen Rekruten des Kriegerordens der Grauen Wächter, deren Aufgabe es ist, das Königreich Ferelden vor dem Einfall vor der sogenannten dunklen Brut zu bewahren, eine im Untergrund lebende Monsterrasse, welche alle paar Jahrhunderte in einer als Blight bekannten Bewegung die Oberfläche überschwemmt. Der zweite Teil, *Dragon Age II*, folgt dem ältesten Kind der Familie Hawke, einem Blight-Flüchtling, bei seiner Entwicklung vom einfachen Schläger zum Helden der Stadt Kirkwall. *Dragon Age: Inquisition*, der dritte Teil, dreht sich um die Inquisition, eine Organisation, die an der Wiederherstellung von Frieden und Ordnung in Thedas arbeitet, nachdem der Kontinent von einer Dämonenarmee heimgesucht wurde. Neben der insgesamten dreiteiligen Hauptreihe und ihrer Vielzahl an Erweiterungen und herunterladbaren DLC-Inhalten besteht das Franchise inzwischen aus Ablegern in vielen weiteren Bereichen, darunter bspw. Film, Comic und Pen-&-Paper-Rollenspiel.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Rockstar Games

Spielereihe – Grand Theft Auto

Erscheinungsjahr: 1997 bis heute

Genres: Action-Adventure

Entwicklerstudio: Rockstar Games

Endgeräte: Multi-Plattform

Bester Metascore: 98/100 (Grand Theft Auto IV; 2008)

Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler

USK/PEGI: 18/18

Letzter Titel der Reihe: Grand Theft Auto V & GTA Online (2013)

Kurzbeschreibung:

Grand Theft Auto, kurz *GTA*, gilt als eine der erfolgreichsten Computerspielserien und meistverkaufte Spielreihe auf der PlayStation 2. Im Mittelpunkt der Serie unternehmen verschiedene Protagonisten aufgrund von individuellen Motiven den Versuch, in der kriminellen Unterwelt aufzusteigen. Schauplatz der Handlung sind fiktive Orte, die allerdings realen Städten wie New York, San Francisco oder Miami nachempfunden sind. Je nach Titel erinnert die Kulisse an Zeitpunkte zwischen den 1960er und 2010er Jahren. Das Gameplay zeichnet sich durch große Bewegungsfreiheit und eine offene Welt aus, in der die Spieler*innen die Geschichte durch Missionen mit unterschiedlicher Komplexität und Schwierigkeit vorantreiben und ansonsten mit kleineren Nebenaktivitäten Belohnungen wie Geld oder Waffen verdienen können. In der Regel geht es bei den Aufträgen um das Fahren und Schießen, doch zwischendurch stützt sich die Spielreihe auch auf Rollenspiel- und Stealth-Elemente. *GTA* hat in der Vergangenheit mehrfach für Kontroversen gesorgt, u.a. wegen der exzessiven Gewaltdarstellung und klischeehafter Abbildung einiger Ethnien.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Spielereihe – Red Dead

Erscheinungsjahr: 2004 bis heute

Genres: Action-Adventure

Entwicklerstudio: Rockstar Games

Endgeräte: Multi-Plattform

Bester Metascore: 97/100 (Red Dead Redemption 2; 2018)

Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler

USK/PEGI: 18/18

Letzter Titel der Reihe: Red Dead Redemption 2 (2018)

Kurzbeschreibung:

Der erste Teil der Reihe ist *Red Dead Revolver*, das im Wilden Westen der 1880er Jahre an der amerikanischen Grenze spielt und dem Kopfgeldjäger Red Harlow auf seinem Rachefeldzug nach dem Mord an seinen Eltern folgt. Das darauffolgende *Red Dead Redemption*, dass sich um den ehemaligen Gesetzlosen John Marston dreht, dessen Frau und Sohn von der Regierung als Geiseln genommen werden, um Lösegeld für seine Dienste als Auftragsmörder zu erpressen, woraufhin ihm keine andere Möglichkeit bleibt, als drei Mitglieder seiner damaligen Bande eigenhändig vor Gericht zu bringen, erhielt im Gegensatz zu seinem Vorgänger fast ausschließlich positive Kritiken. Besonders hervorgehoben wurden dabei insbesondere Grafik, Musik, Gameplay und Geschichte, da bei der langjährigen Entwicklung des Spiels und seines historischen Settings verstärkt auf ein hohes Maß an Realismus geachtet wurde. Die Spieler*innen können sich in der fiktiven, jedoch detaillierten Version des Westens der Vereinigten Staaten und Nordmexikos frei zu Pferd und zu Fuß bewegen und mittels eines Moralsystems mit seinen Handlungen den Grad der Ehre und des Ruhmes beeinflussen. Erwähnenswert ist darüber hinaus die Gameplay-Mechanik namens Dead Eye, die den Spieler*innen ermöglicht, in Kampfsituationen in Zeitlupe mehrere Schießziele auf gegnerische Fraktionen zu markieren.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Square Enix

Spielereihe – Final Fantasy

Erscheinungsjahr: 1987 bis heute

Genres: Japanese-RPG

Entwicklerstudio: Square Enix

Endgeräte: Multi-Plattform, abhängig vom Titel

Bester Metascore: 94/100 (Final Fantasy IX; 2000)

Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler

USK/PEGI: 12-18 (abhängig vom Titel)

Letzter Titel der Reihe: Final Fantasy XV (2016)

Kurzbeschreibung:

Die japanische Rollenspielreihe *Final Fantasy* besteht bislang aus 15 Hauptteilen und mehreren Ablegern verschiedener Plattformen, Genres und Medien, u.a. MMORPGs, Handyspiele, Filme und Romane. Obwohl es sich bei *Final Fantasy* um eine Serie handelt, gibt es nur wenige wiederkehrende Elemente. Neben den Spielmechaniken und Charakternamen handelt es sich bei den einzelnen Titeln um eigenständige Spiele mit jeweils unterschiedlichen Charakteren, Schauplätzen und Handlungen. Im Mittelpunkt des Geschehens steht in der Regel eine bestimmte Gruppe von Held*innen, die sich einem größeren Übel, aber auch inneren Kämpfen stellen müssen. Im Verlauf der Zeit nahm *Final Fantasy* an Komplexität zu, sowohl in Bezug auf die Beweggründe von einzelnen Figuren als auch im Hinblick auf Handlungsabläufe. Auch die Kampfmechanik wandelte sich von einem rundenbasierten Conditional-Turn-Based-Battle-System (CTB) zu einem Active-Time-Battle-System (ATB) in Echtzeit. *Final Fantasy* war in der Vergangenheit sowohl bei der Kritik als auch kommerziell erfolgreich und die Serie gehört zu einer der meistverkauften Videospielreihen aller Zeiten. Viele Funktionen aus Rollenspielen gewannen erst durch *Final Fantasy* an Popularität.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Spielereihe – Dragon Quest

Erscheinungsjahr: 1986 bis heute

Genres: Japanese-RPG

Entwicklerstudio: Square Enix

Endgeräte: Multi-Plattform

Bester Metascore: 92/100 (Dragon Quest XI S: Echoes of an Elusive Age; 2020)

Spielmodus: Einzelspieler

USK/PEGI: 12/12

Letzter Titel der Reihe: Dragon Quest XI (2017)

Kurzbeschreibung:

Nach *Final Fantasy* ist *Dragon Quest* das zweiterfolgreichste Franchise von Square Enix und die erfolgreichste Videospielreihe in Japan. Die Hauptreihe umfasst 11 Teile, von denen nicht alle auch in Europa erschienen sind. Neben weiteren Ablegern im Bereich Gaming wurden auch zahlreiche Manga, Anime und Romane im Rahmen des Franchise veröffentlicht. Grundsätzlich gibt es zu fast jedem Spiel der Hauptserie eine entsprechende Adaption. Das Grundprinzip der meisten Titel von *Dragon Quest* besteht darin, einen Helden oder eine Gruppe von Held*innen zu spielen, die das Land vor der Gefahr durch einen mächtigen bösen Feind bewahren müssen. Um Erfahrungspunkte zu sammeln und die Stufen der Charaktere zu verbessern, müssen die Spieler*innen sich in den Städten mit Waffen, Rüstungen und weiteren Gegenständen eindecken, um in den Außengebieten oder in Dungeons bei Zufallsbegegnungen verschiedene Monster zu besiegen. Rundenbasierte Kämpfe, ein textbasiertes Menüsystem, wiederkehrende Monster wie z.B. der Schleim, der zum Maskottchen der Serie wurde, und Zufallsbegegnungen haben die meisten Spiele der Hauptreihe gemeinsam. Ähnlich wie *Final Fantasy* hatte *Dragon Quest* ebenfalls erheblichen Einfluss auf die Entwicklung späterer Rollenspiele.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Id Software

Spielereihe - Doom

Erscheinungsjahr: 1993 bis heute

Genres: First-Person Shooter

Entwicklerstudio: id Software

Endgeräte: Multi-Plattform

Bester Metascore: 88/100 (Doom Eternal; 2020)

Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler

USK/PEGI: 18/18

Letzter Titel der Reihe: Doom Eternal (2020)

Kurzbeschreibung:

Bei *Doom* handelt es sich um einen **Ego-Shooter**, in dem die Spieler*innen einen namenlosen Space Marine unter der Schirmherschafft der Union Aerospace Corporation steuern, der von den Fans gemeinhin als Doomguy bezeichnet wird. Die Spiele sind meist in weitläufigen Basen auf dem Mars oder seinen Monden angesiedelt, doch einige Teile spielen in der Hölle, deren aus Dämonen und Untoten bestehende Mächte der Protagonist bekämpfen muss, um die Erde vor einer apokalyptischen Invasion zu retten. Während die klassische Serie nur bedingt auf die Geschichte eingeht, liegt der Schwerpunkt der neueren Titel verstärkt auf der Handlung. Aufgrund der 3D-Grafik, der dreidimensionalen Räumlichkeit, des vernetzten Multiplayer-Gameplays und der Unterstützung für von Spieler*innen erstellte Modifikationen (Mods) gilt das ursprüngliche *Doom* als einer der ersten bahnbrechenden **Ego-Shooter**. In Deutschland standen *Doom* sowie sein Nachfolger *Doom 2 – Hell on Earth* seit 1994 auf der Liste für jugendgefährdende Medien der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) und dürften erst ab 2011 wieder geschäftlich erworben werden.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

From Software

Spielereihe – Dark Souls (& Souls-like)

Erscheinungsjahr: 2011 bis 2016

Genres: Action-Rollenspiel

Entwicklerstudio: From Software

Endgeräte: Multi-Plattform

Bester Metascore: 92/100 (Demon's Soul (Remake); 2020)

Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler

USK/PEGI: 16/16

Letzter Titel der Reihe: Dark Souls 3 (2016)

Verwandte Spiele: Demon's Souls (2009), Bloodborne (2015), Sekiro (2019), Elden Ring (2022)

Kurzbeschreibung:

In der Souls-Reihe tauchen die Spieler*innen in eine düstere Fantasy-Welt ein und kämpfen um ihr Überleben gegen zahlreiche Gegner und Bosse. Der Fokus des Spiels liegt auf der Exploration und dem Überleben. Die Spieler*innen stehen einer grundsätzlich feindlich gesinnten Welt gegenüber, in welcher sie bei jedem Schritt auf der Hut sein müssen, um nicht in den eigenen Tod zu laufen. Die Spielelemente werden von einer minimalistischen Erzählung eingerahmt, welche die Spieler*innen mit mehr Fragen als Antworten zurücklässt und das Gefühl einer düsteren und mysteriösen Welt untermalt. Das charakteristische Merkmal der Serie sind die namensgebenden Seelen, Dark Souls eigene Spielwährung. Diese werden beim Tod der Spieler*innen fallen gelassen und können an der gleichen Stelle wieder aufgelesen werden. Das Spiel erwartet, dass die Spieler*innen im Laufe des Spiels oft sterben, belohnt jedoch das erfolgreiche Überleben. Das „high-risk high-reward" Erlebnis macht für viele Spieler*innen gerade den Reiz aus und sorgte für den massiven Erfolg der Serie. Dark Souls gilt als eines der einflussreichsten Spiele dieser Generation.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Valve

Dota 2

Erscheinungsjahr: 2013; Updates bis heute

Genres: MOBA

Entwicklerstudio: Valve

Endgeräte: Windows, Linux, MacOS

Metascore: 90/100

Spielmodus: Mehrspieler

USK/PEGI: 12/-

Kurzbeschreibung:

Das **Multiplayer-Online-Battle-Arena-Game** (MOBA) *Dota 2* ist eine eigenständige Fortsetzung von *Defense of the Ancients (DotA)*, einer von der Community erstellten Modification für *Warcraft III: Reign of Chaos*. Das Spiel wird in Matches zwischen zwei Teams mit jeweils fünf Spieler*innen ausgetragen, wobei jedes Team auf der Karte seine eigene Basis besetzt und verteidigt. Jede*r der zehn Spieler*innen steuert unabhängig voneinander einen mächtigen Charakter, der über einzigartige Fähigkeiten und unterschiedliche Spielstile verfügt. Während des Matches sammeln die Spieler*innen Erfahrungspunkte und Gegenstände, um die gegnerische Fraktion zu besiegen. Gewonnen hat das Team, das zuerst den Ancient zerstört, eine große Struktur innerhalb der anderen Basis. Grundsätzlich ist *Dota 2* kostenlos, doch die Spieler*innen können zusätzliche Features käuflich erwerben, die das Spiel im Kern nicht verändern. *Dota 2* ist einer der meistgespielten Titel auf der Spieleplattform Steam und gehört zu den lukrativsten und populärsten Titeln im Bereich eSport. Weltweit gibt es zahlreiche verschieden professionelle Ligen und Turniere. Aufgrund des Bekanntheitsgrads gibt es für *Dota 2* inzwischen einiges an offiziellem Merchandise und diverse Medienadaptionen, darunter Comics und eine Anime-Serie.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Naughty Dog

Spielereihe – The Last of Us

Erscheinungsjahr: 2013 bis heute

Genres: Action-Adventure, Survival-Horror

Entwicklerstudio: Naughty Dog

Endgeräte: Playstation (Exklusivtitel)

Bester Metascore: 95/100 **(**The Last of Us; 2013)

Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler

USK/PEGI: 18/18

Letzter Titel der Reihe: The Last of Us Part 2 (2020)

Kurzbeschreibung:

In *The Last of Us* steuern die Spieler*innen den Schmuggler Joel, der die Aufgabe hat, ein junges Mädchen namens Ellie durch die Vereinigten Staaten zu eskortieren und sie vor Gegner*innen zu verteidigen. Aufgrund des postapokalyptischen Settings, in dem von einem Cordyceps-Pilz infizierte Menschen zu kannibalistischen Kreaturen mutiert sind, und der entsprechend zusammenfallenden Zivilisation sind sämtliche Überlebenden auf sich allein gestellt und stehen einander oft feindlich gegenüber. Hinzu kommt, dass sich mit dem Militär, der Rebellengruppe der Fireflies und den Hunter außerhalb der Quarantänezonen diverse Fraktionen mit individuellen Zielen gebildet haben. Im Mittelpunkt des Spiels steht zwar vordergründig die Beziehung zwischen Joel und Ellie, doch ein weiterer wichtiger Teil des Spielprinzips ist die Herstellung von Waffen und Medikits, die aus unterschiedlichen Gegenständen kombiniert werden können. Das Spiel wurde von der Kritik u.a. für die Erzählung, das Gameplay, die Grafik sowie die Darstellung von weiblichen Charakteren gelobt und gewann mehrere Auszeichnungen. Die Fortsetzung *The Last of Us 2* gilt sogar als Spiel mit den meisten „Game of the Year“-Awards.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Spielereihe – Uncharted

Erscheinungsjahr: 2007 bis 2016

Genres: Action-Adventure, Third-Person-Shooter

Entwicklerstudio: Naughty Dog

Endgeräte: Playstation (Exklusivtitel)

Bester Metascore: 96/100 **(**Uncharted 2: Among Thieves; 2009)

Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler, Koop

USK/PEGI: 16/16

Letzter Titel der Reihe: Uncharted 4: A Thief's End (2016)

Kurzbeschreibung:

Der erste Teil von *Uncharted* folgt Nathan Drake, dem vermeintlichen Nachfahren des Entdeckers Sir Francis Drake, auf der Suche nach dem verlorenen Schatz von El Dorado mit der Journalistin Elena Fisher und seinem Mentor Victor Sullivan. Die eher geschlossene Spielwelt besteht aus weitläufigen Dschungelgebieten, verfallenen Ruinen, Katakomben und Flussgelände. Mithilfe von dort versteckten Schätzen, bspw. Mayafiguren und Schmuck, können die Spieler*innen Bonusinhalte freischalten und im Rangsystem aufsteigen. Das Gameplay ist eine Kombination aus **Action-Adventure** und einigen **Jump-'n'-Run-Elementen** in der Third-Person-Perspektive. Im Vordergrund steht dabei das Erkunden der Umgebung und der Kampf gegen verfeindete Figuren. Bislang gibt es von *Uncharted* drei Fortsetzungen, die sich ebenfalls um Nathan Drake drehen, und einen Roman zur Videospielreihe. Im Jahr 2022 wurde zudem ein Film herausgebracht, der eine alternative Vorgeschichte des Protagonisten Nathan Drake erzählt.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Blizzard

Spielereihe – StarCraft

Erscheinungsjahr: 1998 bis heute

Genres: RTS

Entwicklerstudio: Blizzard Entertainment

Endgeräte: Windows, MacOS

Bester Metascore: 93/100 (Starcraft II: Wings of Liberty; 2010)

Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler

USK/PEGI: 12/16

Letzter Titel der Reihe: StarCraft II: Legacy of the Void (2015)

Kurzbeschreibung:

StarCraft ist eine militärische Science-Fiction-Medienserie, die zu Beginn des 26. Jahrhunderts spielt und sich um einen galaktischen Kampf um die Vorherrschaft zwischen verschiedenen Spezies im Koprulu-Sektor dreht, einem weit entfernten Teil der Milchstraßengalaxie. Inzwischen gibt es neben dem Originalspiel und einer Reihe an Fortsetzungen u.a. Romane, ein Brettspiel und diverse weitere lizenzierte Produkte, z.B. Sammlerfiguren. Das namensgebende **Echtzeit-Strategiespiel** *StarCraft* handelt ebenfalls von dem Kampf zwischen den sogenannten Terranern, anpassungsfähige Menschen, die von der Erde verbannt wurden, den Zerg, insektoide Außerirdische, die nach genetischer Perfektion streben und zu diesem Zweck andere Rassen assimilieren wollen, und den Protoss, einer humanoiden Spezies mit fortschrittlicher Technologie, die ihre Zivilisation vor den Zerg zu bewahren versuchen. *StarCraft* gilt als Meilenstein in der Entwicklung von **Echtzeit-Strategiespielen**. Der Multiplayer-Modus des Spiels ist vor allem in Südkorea sehr beliebt, wo Spieler*innen und Teams an professionellen Wettbewerben und an ihm Fernsehen übertragenen Turnieren teilnehmen.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Spielereihe – Warcraft (& Hearthstone: Heroes of Warcraft)

Erscheinungsjahr: 1994 bis 2014

Genres: RTS, TCG

Entwicklerstudio: Blizzard Entertainment

Endgeräte: Windows, MacOS

Bester Metascore: 93/100 (World of Warcraft; 2004)

Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler

USK/PEGI: 12/12

Letzter Titel der Reihe: Hearthstone: Heroes of Warcraft (2014)

Kurzbeschreibung:

Ähnlich wie *StarCraft* bezeichnet *Warcraft* primär ein Franchise von Videospielen, Romanen und anderen Medien, die alle in und um die High-Fantasy-Welt von Azeroth spielen und in der Gesamtheit ein breites Spektrum an Charakteren und Zeitlinien im **Warcraft-Universum** abdecken. Bei den ersten drei Titeln der Hauptreihe handelt es sich um **Echtzeit-Strategie**, der vierte dagegen, *World of Warcraft*, gehört zum Genre **MMORPG**. *Hearthstone*, der fünfte Titel dieser Sammlung, ist ein kostenloses digitales **Online-Sammelkartenspiel**, das die gleichen Elemente, Charaktere und Relikte wie andere Teile von *Warcraft* verwendet. Das Spiel läuft rundenbasiert und zwischen zwei Gegner*innen ab, wobei ein Deck aus 30 Karten sowie ein ausgewählter Held mit einer einzigartigen Fähigkeit zum Einsatz kommt. Durch das Gewinnen von Kämpfen und Abschließen von Quests erhalten die Spieler*innen Gold und andere Belohnungen wie neue Karten, die zur Anpassung des eigenen Decks genutzt werden können. *Hearthstone* beinhaltet mehrere Spielmodi, z.B. Gelegenheits- und Ranglistenspiele oder Arenakämpfe. Obwohl das Spiel von einem eher kleinen Team entwickelt wurde, traf es bei der Veröffentlichung auf positive Resonanz und ist mittlerweile auch im eSport populär geworden.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Spielereihe – Diablo

Erscheinungsjahr: 1996 bis heute

Genres: Action-RPG, Hack and Slay

Entwicklerstudio: Blizzard Entertainment

Endgeräte: Windows, MacOS, Playstation

Bester Metascore: 94/100 **(**Diablo; 1996)

Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler

USK/PEGI: 16/16

Letzter Titel der Reihe: Diablo III (2012)

Kurzbeschreibung:

Diablo erzählt die Geschichte zwischen der jahrtausendelangen Auseinandersetzung zwischen den Engeln des hohen Himmels und den Dämonen der brennenden Höllen. Die Spieler*innen schlüpfen in die Rolle eines Menschen und verteidigen ihre Heimatwelt Sanktuario (engl. Sanctuary) gegen die Dämonenhorden von Diablo und die Erzdämonen persönlich. Ziel des Spiels ist es, den gleichnamigen Diablo, Herrn des Schreckens und das oberste Übel, zu besiegen und somit Frieden in die Menschenwelt zu bringen. Der Kernaspekt bzw. die Stärke der Spielereihe liegt jedoch im Spielerlebnis an sich. *Diablo* vereint prozedural generierte Gebiete aus dem **rogue-like** Genre mit zufällig generiertem Loot und schafft so einen Gameplay-Loop mit hohem Wiederspielwert. Während die Geschichte beim ersten Spieldurchlauf noch im Vordergrund steht, rückt diese bei den zahlreichen neuen Durchläufen in den Hintergrund. Für viele Spieler*innen bietet *Diablos* Loot-Spirale, d.h. das gleiche Spielerlebnis auf der Suche nach dem immer besseren Gegenstand, zusammen mit der ansteigenden Schwierigkeitsstufe das ideale **Hack & Slay**-Erlebnis. Die ersten beiden Titel der Serie gehören zu den besten Videospielen aller Zeiten. Neben den Spielen erschienen auch zahlreiche Romane, welche Geschichten aus dem Diablo-Universum erzählen.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

World of Warcraft

Erscheinungsjahr: 2004 bis heute

Genres: MMORPG

Entwicklerstudio: Blizzard Entertainment

Endgeräte: Windows, MacOS

Metascore: 93/100 **(**World of Warcraft; 2004)

Spielmodus: Mehrspieler

USK/PEGI: 12/12

Letztes Update: World of Warcraft: Shadowlands (2019)

Kurzbeschreibung:

World of Warcraft (kurz WoW) ist ein MMORPG, welches an Blizzards *Warcraft-Universum* anknüpft. WoW bietet den Spieler*innen eine riesige Fantasiewelt (ähnlich wie in Tolkien‘s „Herr der Ringe“), die zusammen erkundet werden kann. Die Spieler*innen schlüpfen dabei in die Rolle eines Bewohners dieser Welt. Im Laufe des Spiels erledigen sie Aufgaben für Nicht-Spieler-Charaktere (NPCs), besiegen zusammen Monster und erleben Abenteuer. Der eigentliche Spielinhalt ist wie typisch für ein MMORPG recht frei gestaltet und den Spieler*innen selbst überlassen. Zwar gibt es eine Geschichte, die einen Großteil des Spiels ausmacht, für viele Spieler*innen liegt der Reiz aber in der Entscheidungsfreiheit und dem gemeinsamen Spielerlebnis. Obwohl mittlerweile fast 20 Jahre seit der Veröffentlichung von WoW vergangen sind, gibt es bis heute noch andauernden Support und neue Erweiterungen. Das Spiel gilt als **eines der besten Spiele aller Zeiten** und bis heute müssen sich neue Vertreter des MMORPG-Genres mit dem Standard messen, den WoW geschaffen hat.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Spielereihe – Overwatch

Erscheinungsjahr: 2016 bis heute

Genres: Ego-Shooter

Entwicklerstudio: Blizzard Entertainment

Endgeräte: Multi-Plattform

Metascore: 91/100

Spielmodus: Mehrspieler

USK/PEGI: 16/12

Nächster Titel der Reihe: Overwatch 2 (in Entwicklung)

Kurzbeschreibung:

In *Overwatch* kontrollieren die Spieler*innen einen von über 30 Helden und treten mit diesem in Teams von bis zu 6 Spieler*innen gegeneinander an. Das Ziel der Auseinandersetzung richtet sich nach genretypischen Szenarien, von der Kontrolle über einen Stützpunkt bis zur erfolgreichen Eskorte eines Warentransports. *Overwatch* ist ein sogenannter Helden-Shooter, d.h. ähnlich wie in gängigen MOBAs suchen sich die Spieler*innen einen bestimmten Helden aus, der sich durch einzigartige Fertigkeiten wesentlich von den anderen unterscheidet. Dementsprechend liegt der Fokus auch auf dem geschickten Umgang bzw. dem Meistern des jeweiligen Helden. Die Helden unterscheiden sich zum Teil stark voneinander und lassen sich grob in die 3 aus dem RPG-Genre bekannten Kategorien Tank, Schaden und Unterstützer einteilen. Interessanterweise gibt es in *Overwatch* trotz starker Shooter-Elemente ebenfalls Helden, die komplett auf Schusswaffen verzichten und z.B. nur ein Schild und einen großen Hammer besitzen.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Riot Games

League of Legends

Erscheinungsjahr: 2009 bis heute

Genres: MOBA

Entwicklerstudio: Riot Games

Endgeräte: Windows, MacOS

Metascore: 78/100

Spielmodus: Mehrspieler

USK/PEGI: 12/12

Kurzbeschreibung:

League of Legends (LoL) entstand analog zu *Dota 2* aus einer ehemaligen Mod (Modifikation) des Spiels *Warcraft 3*. Die Spieler*innen treten in 5er-Teams mit einzigartigen Charakteren (sogenannten Champions) gegeneinander an und versuchen die gegnerische Basis zu zerstören. LoL ist kostenlos erhältlich und finanziert sich durch den Ingame-Shop, welcher kosmetischen Spielinhalte, wie z.B. Skins für die Champions, sowie die Freischaltung neuer Champions anbietet. Kern des Spiels ist aber wie bei allen MOBAs der kompetitive Aspekt, weshalb das Spielerlebnis durch die Käufe nicht beeinflusst wird um die Fairness zwischen den Spieler*innen zu erhalten.

Nach über 10 Jahren wurde aus dem Spiel ein eigenes fiktives Universum mit zahlreichen verwandten Spielen in anderen Genres (*Teamfight Tactics*, *Legends of Runeterra*), Büchern und Comics. Die Musik der virtuellen K-Pop Gruppe K/DA, basierend auf Charakteren des *League-Universums*, wurde zum internationalen Hit und gelangte in die Charts. Die 2021 erschienene Serie “Arcane” behandelt die Geschichte zwischen den Schwestern Vi und Jinx, zwei populären Charakteren des Universums, erhielt zahlreiche Auszeichnungen und begeisterte sowohl langjährige Fans als auch Neulinge.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Valorant

Erscheinungsjahr: 2020 bis heute

Genres: Ego-Shooter

Entwicklerstudio: Riot Games

Endgeräte: Windows

Metascore: 80/100

Spielmodus: Mehrspieler

USK/PEGI: 16/16

Kurzbeschreibung:

Valorant ist ein typischer Multiplayer-Shooter aus dem Hause Riot Games. Dabei wählen die Spieler*innen einen von circa 20 Agenten mit einzigartigen Fähigkeiten und treten in 5er Teams gegeneinander an. Das Spiel verbindet Elemente von Helden-Shootern (*Overwatch*, *Apex Legends*) und Taktik-Shootern (*Call of Duty*, *Counter Strike*). Die einzelnen Agenten besitzen eine Reihe an individuellen Stärken und Schwächen wie typisch bei Helden-Shootern, jedoch ist das Spielerlebnis nach wie vor sehr nah am originalen Shooter-Gameplay. Die Fähigkeiten der Agenten spielen dabei meist eine unterstützende Funktion und sind eher taktischer Natur. Mittlerweile existiert eine eigene E-Sport Liga zu *Valorant*, samt groß angelegten Turnieren und Preisgeldern.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Teamfight Tactics

Erscheinungsjahr: 2019 bis heute

Genres: Auto battler

Entwicklerstudio: Riot Games

Endgeräte: Windows, MacOS, Android, iOS

Metascore: 79/100

Spielmodus: Mehrspieler

USK/PEGI: -/- (see League of Legends)

Kurzbeschreibung:

Teamfight Tactics (kurz Tft) ist ein Vertreter eines sehr jungen Genres, welches in den letzten Jahren einen vergleichbaren Hype wie das Battle-Royale Genre erlebte. Im sogenannten Auto-Battler Genre kontrollieren die Spieler*innen ein Team aus Helden, welches jede Runde automatisch gegen andere Teams antritt (daher der Name). Der Fokus des Spiels liegt auf dem strategischen Management des eigenen Teams, um damit gegen die anderen Spieler*innen zu gewinnen. Tft ist der Auto Battler des Studios „Riot Games“ und im *League of Legends-Universum* angesiedelt.

Daneben gibt es noch *Dota Underlords* welches im *Dota-Universum* zuhause ist. Erwähnenswert ist, dass sowohl *Dota* als auch *Dota Auto Chess* ursprünglich als Spieler-Mods begannen und als die Begründer der Genres MOBA bzw. Auto Battler gelten. Jedoch fanden Riot Games *League of Legends* und *Teamfight Tactics* in den letzten Jahren weit mehr Anklang.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Multiplayer & E-Sport Titel

Minecraft

Erscheinungsjahr: 2009

Genres: Sandbox, Survival

Entwicklerstudio: Mojang Studios

Endgeräte: Multi-Plattform (PC, Konsolen und Smartphones)

Metascore: 93/100 (PC)

Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler

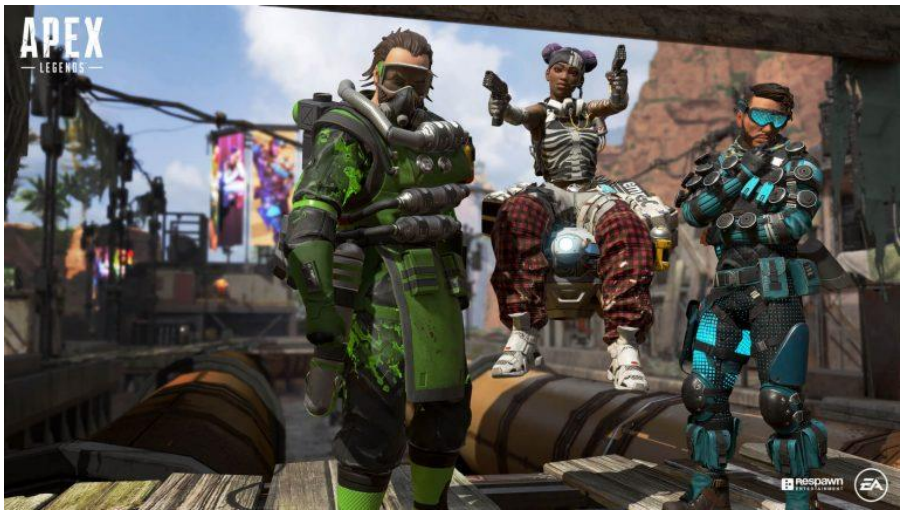
USK/PEGI: 6/7

Kurzbeschreibung:

Im Sandbox-Survival Hit *Minecraft* besteht die ganze Umgebung aus Blöcken, die an Pixelgrafik aus früheren Zeiten erinnern. Die Spieler*innen haben, wie für ein Sandbox-Spiel üblich, keine feste Aufgabe, sondern sind sich selbst überlassen und können alles tun, wonach ihnen der Sinn steht. Der Grund für den wahnsinnigen Erfolg des Spiels liegt in der kreativen Freiheit. Die Spieler*innen können die Block-Umgebung beliebig verändern und so eigene Häuser, Wohnanlagen, Schlösser usw. erschaffen.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Apex Legends



Erscheinungsjahr: 2019 bis heute

Genres: Survival, Battle-Royale, Ego-Shooter

Entwicklerstudio: Respawn Entertainment

Endgeräte: Multi-Plattform

Metascore: 89/100

Spielmodus: Mehrspieler

USK/PEGI: 16/16

Kurzbeschreibung:

Apex Legends ist ein teambasierter Battle-Royale-Shooter. Spieler*innen treten in 2er oder 3er Teams gegeneinander an und kämpfen um Ressourcen, Waffen und schlussendlich das Überleben auf immer engerem Gebiet, wie üblich bei Battle-Royale-Titeln (wie z.B. *Fortnite*). Die Spieler*innen wählen beim Start der Runde einen von circa 20 Charakteren mit individuellen Fähigkeiten. Die Helden-Shooter-Mechaniken und das teambasierte Gameplay ergeben zusammen ein packendes und differenziertes Spielerlebnis, bei dem das Know-How der Spieler*innen über ihre einzelnen Helden sowie deren Kompatibilität über Sieg und Niederlage entscheidet. Das Spiel besitzt neben dem normalen Spielmodus einen gesonderten Ranglistenmodus, welcher den kompetitiven Wettkampf mit Gegnern auf der gleichen Stufe ermöglicht. Dementsprechend ist es kaum verwunderlich, dass sich *Apex Legends* mittlerweile fest in der E-Sport Szene verankert hat.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Fortnite Battle Royale

Erscheinungsjahr: 2017 bis heute

Genres: Survival, Battle-Royale, Third-Person-Shooter

Entwicklerstudio: Epic Games

Endgeräte: Multi-Plattform

Metascore: 83/100

Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler

USK/PEGI: 12/12

Kurzbeschreibung:

Fortnite hat zusammen mit *PUBG* das Battle-Royale Genre groß gemacht und gerade bei Jugendlichen einen regelrechten Kult geschaffen. Dabei war bzw. ist der Hype um *Fortnite* so groß, dass es das Spiel selbst in die Massenmedian schaffte. Das Spiel ist ein Battle-Royale-Shooter bei dem Spieler*innen von einem Luftschiff abspringen, auf einer Insel landen und daraufhin ums Überleben kämpfen bis der oder die letzte Überlebende als Sieger*in übrigbleibt. Alleinstellungsmerkmal von *Fortnite* sind die Bauelemente, mit denen die Spieler*innen Hindernisse, Befestigungen usw. errichten können, um ihnen einen Vorteil gegenüber anderen zu verschaffen. Neben dem eigentlichen Spielinhalt wurde das Spiel vor allem für die skurrilen Tänze der Charaktere bekannt, die gerne von Spieler*innen imitiert werden.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Spielereihe: Counter Strike

Erscheinungsjahr: 1999 bis heute

Genres: Ego-Shooter, Taktik-Shooter

Entwicklerstudio: Valve

Endgeräte: Multi-Plattform

Bester Metascore: 88/100 (Counter Strike: Source; 2004)

Spielmodus: Einzelspieler, Mehrspieler

USK/PEGI: 16/18

Letzter Titel der Reihe: Counter Strike: Global Offensive (2012)

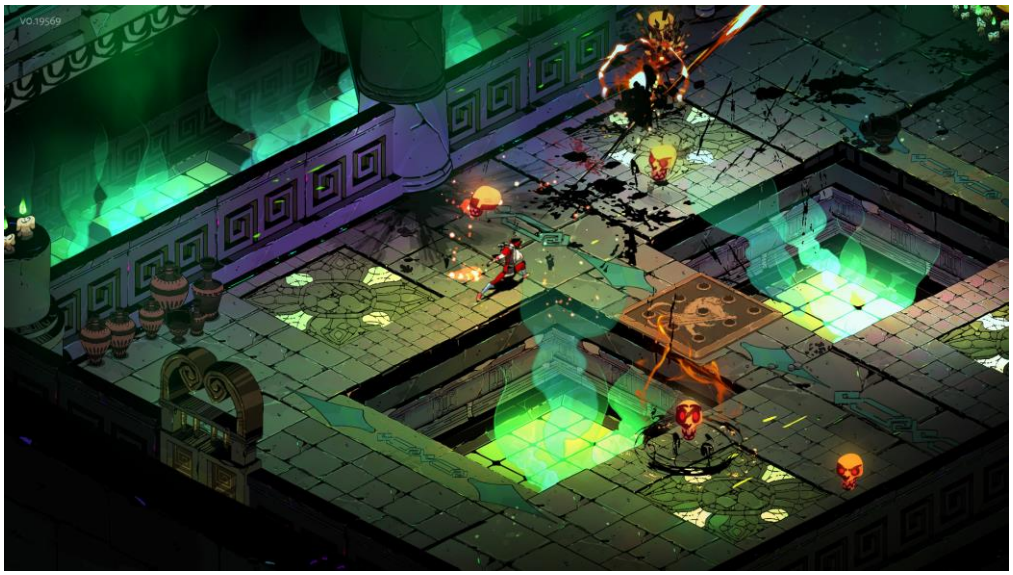
Kurzbeschreibung:

Counter Strike (kurz CS) ist wohl der Klassiker unter den Shootern. Die im Jahre 2000 erschienene Version *Counter Strike 1.0* hielt sich über 10 Jahre und war der meistgespielte E-Sport Titel. Die damalige Version wurde mittlerweile von *Counter Strike: Global Offensive* abgelöst, das Spielerlebnis blieb jedoch seit nun mehr als 20 Jahren das Gleiche. Selbst heute noch ist CS: GO der erfolgreichste E-Sport Titel. Gespielt wird in 2 Teams, bestehend aus den Terroristen und der Antiterroreinheit, welche gegen diese ins Feld geschickt wurde. Ziel des Spiels ist die Platzierung eines Sprengkörpers in einem umkämpften Zielgebiet bzw. die Entschärfung des Sprengkörpers oder wahlweise die Eliminierung des gegnerischen Teams. Moderne Taktik-Shooter wie z.B. *Valorant* sind maßgeblich von *Counter Strike* beeinflusst und bauen auf Ideen auf, welche seit der Einführung von CS seit nun mehr 20 Jahren das Genre definieren.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Ausgezeichnete Spiele

Hades



Erscheinungsjahr: 2020

Genres: Rogue-like, Action-RPG, Hack&Slay

Entwicklerstudio: Supergiant Games

Endgeräte: Multi-Plattform

Metascore: 93/100

Spielmodus: Einzelspieler

USK/PEGI: 12/12

Kurzbeschreibung:

Das Spiel *Hades* ist, wie man am Titel schon erahnen kann, stark an die griechische Mythologie angelehnt. Die Spieler*innen steuern Zagreus, den Sohn des Unterwelt-Gottes Hades, und versuchen im Laufe des Spiels der Unterwelt zu entkommen. Das Spiel ist als Rogue-like konzipiert, d.h. die Spieler*innen unternehmen mehrere Versuche der Unterwelt zu entkommen und können zwischen den einzelnen Runden ihre erworbenen Gegenstände einsetzen, um Zagreus für den nächsten Versuch zu stärken. Wie typisch für einen Hack & Slay-Titel, müssen zahlreiche Gegner überwunden werden, um der Unterwelt zu entkommen. *Hades* gewann zahlreiche Auszeichnungen für Musik, künstlerische Gestaltung, Erzählung und Charakterdesign und wurde zudem mehrfach zum Spiel des Jahres 2020 gewählt.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Spielereihe: God of War

Erscheinungsjahr: 2005 bis heute

Genres: Action-Adventure

Entwicklerstudio: SIE Santa Monice Studio

Endgeräte: Windows, Playstation (Exklusivtitel)

Bester Metascore: 94/100 (God of War; 2005&2018)

Spielmodus: Einzelspieler

USK/PEGI: 18/18

Letzter Titel der Reihe: God of War (2018)

Kurzbeschreibung:

In *God of War* schlüpfen die Spieler*innen in die Rolle von Kratos, einem ehemaligen spartanischen Heerführer. Um aus einer ausweglosen Situation gerettet zu werden, verschreibt sich dieser dem Kriegsgott Ares und bindet sich so an diesen. Der Gott schenkt Kratos daraufhin 2 mächtige Götterwaffen und lässt ihn fortan für sich kämpfen. Doch Ares hat eigene Pläne für den Spartaner und nachdem er sich in Ares Blutdurst und verliert kommt Kratos erst zur Besinnung als seine Frau und Tochter aufgrund von Ares Plänen sterben und er selbst von einem Orakel verflucht wird. Daraufhin schwört Kratos Rache an Ares und begibt sich auf einen persönlichen Feldzug gegen den Kriegsgott.

God of War spielt in einer Fantasiewelt, basierend auf der griechischen Mythologie. Im Laufe des Spiels begegnen die Spieler*innen bekannten Göttern, Titanen und Fabelwesen der griechischen Mythologie. Hauptaugenmerk des Spiels ist der Kampf gegen scheinbar übermächtige Gegner. Daneben *besitzt God of War* für das Genre typische Rätsel und Geschicklichkeitselemente.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de

Disco Elysium: The Final Cut

Erscheinungsjahr: 2019

Genres: RPG

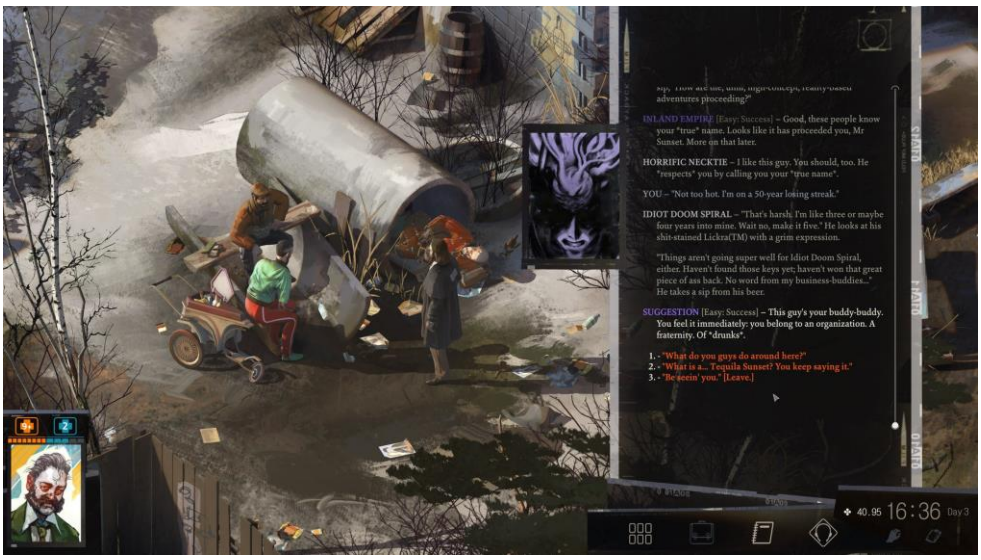
Entwicklerstudio: ZA/UM

Endgeräte: Multi-Plattform

Metascore: 97/100

Spielmodus: Einzelspieler

USK/PEGI: 16/18



Kurzbeschreibung:

In *Disco Elysium* schlüpfen die Spieler*innen in die Rolle eines Detektivs, welcher aufgrund von Alkohol- und Drogenmissbrauch an Gedächtnisverlust leidet. Aufhänger der Geschichte ist die Aufklärung eines Mordfalls. Dabei orientiert sich *Disco Elysium* an klassischen Pen & Paper Rollenspielen, der Spielinhalt besteht vor allem aus der Interaktion mit verschiedensten NPCs und der Exploration der Welt Elysium, wobei im Gegensatz zu vielen Rollenspielen auf Kämpfe verzichtet wird und die Handlung stattdessen nur durch Dialogoptionen vorangetrieben wird. *Disco Elysium* gilt als Überraschungshit des zuvor unbekannten Indie-Studios ZA/UM, gewann zahlreiche Auszeichnungen und wurde von mehreren Spiele-Magazinen zum Spiel des Jahres gewählt.

How to Play? – Der Ratgeber für alles, was zum Gaming dazugehört! von Helena Stalmach und Adrian Zipfel im Rahmen des Projekts *Games im Unterricht*,
Lizenz: CC BY-SA 4.0. https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de
Online verfügbar unter: www.games-im-unterricht.de