

# Über digitale Spiele sprechen

## Fachbegriffe und Alltagswörter: A–K

Autor: Dr. phil.  
Lutz Schröder

Unterhalten sich Spieler und Nicht-Spieler, so scheint es oft, dass beide unterschiedliche Sprachen sprechen. Allerdings unterhalten sich beide tatsächlich nur so, wie es für sie in ihrem jeweiligen Umfeld völlig normal ist. Klingen bestimmte Begriffe, darunter „First-Person-Shooter“ bzw. „Ego-Shooter“, „Rollenspiel“ oder „Avatar“, durch die mediale Berichterstattung über Spiele teils noch vertraut, so hört es meist spätestens auf, wenn Spieler davon sprechen, wie sie sich „hochleveln“, indem sie „Bosse“ besiegen und „Quests“ erledigen. Um Spiele(r) zu verstehen, ist es deshalb wichtig, nicht nur einen Begriff gehört zu haben, sondern möglichst auch zu verstehen, was sich hinter ihm verbirgt und was er im Kontext des Mediums bedeutet. Dieses Poster-Paar soll daher Einblicke in die Sprache von Spielen und Spieler\*innen geben, so dass auch die „Noobs“, also Neulinge im Medium, verstehen können, worum es geht.

Weitere Einblicke geben u.a. das Glossar auf [spielbar.de](http://spielbar.de), einer Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung oder auch Fachbücher wie Mark J. P. Wolfs *Encyclopedia of Video Games*, USA 2012.

**AAA** Alt.: Triple A. Gängige Bezeichnung für sehr teure, arbeitsaufwendige und technisch anspruchsvolle Produktionen. Sie sind insoweit riskant, weil sie hohe Verkaufszahlen erfordern, um sich zu rentieren. Die *Assassin's Creed*-Reihe ist ein Beispiel für ein AAA-Werk.

**Achievement** Form des **Feedbacks** und Gradmesser für das Erreichen bestimmter vordefinierter Erfolge in einem Spiel. Meist sind die erforderlichen Leistungen angegeben, so dass diese gezielt absolviert werden können oder zu alternativen Spielweisen anregen.

**Add-on**, s. Erweiterung.

**Avatar** Alt.: Player Character. Gängige Bezeichnung für den Stellvertreter des Nutzers in einem Spiel. Ist er in vielen Genres vordefiniert, so erlauben insbesondere **Rollenspiele** die individuelle Erstellung und Anpassung, was das Spielerlebnis stärker personalisiert. Player Character wird auch als Abgrenzung zu **NPCs** verwendet.

**Boss** Starker Typ von Gegner in vielen Action-Spielen (z.B. **Shooter**, **Rollenspiele**), der im Gegensatz zu gewöhnlichen Widersachern in der Regel nur einmal vorkommt und für Fortschritte überwunden werden muss. **Endgegner** lassen sich als Variante der Bosse ansehen. Sind sie vorhanden, schließt ihre Überwindung meist ein Spiel ab, erfordert jedoch nochmals gesteigerte Anstrengungen vom Spieler.

**Buff** Verbesserung bestimmter Eigenschaften des **Avatars**, z.B. Attribute wie Stärke, Geschicklichkeit oder Intelligenz oder auch **Trefferpunkte**, Magie, sowie Angriffs- und Verteidigungswerte. Das Gegenteil davon ist der Debuff. Buffs lassen sich meist auf viele Arten erreichen, z.B. Tränke, Ausrüstungsgegenstände, Zauber uvm.

**Cheaten** Eigennützige Verhaltensweise, die auf in einem Spiel präsente Möglichkeiten zurückgeht (z.B. geheime „Cheatcodes“) oder die auf unzulässige Vorteile zu Lasten von Mitspielern abzielt. Teilweise werden auch bestimmte Verhaltensweisen als unfair angesehen. So agieren „Camper“ in **First-Person-Shootern** wie Heckenschützen und vermeiden die übliche aktive Auseinandersetzung. Durch die Wahl der Position auf der **Karte** und einer starken Waffe, meist ein Scharfschützengewehr, nutzen sie Möglichkeiten zum eigenen Vorteil.

**Cut Scene** Gängiges Element von Erzählungen innerhalb eines Spiels. Im Gegensatz zu parallel zum **Gameplay** stattfindenden Elementen, unterbrechen Cut Scenes die Interaktivität kurzfristig durch eine filmische Sequenz, um die Aufmerksamkeit auf die Erzählung zu lenken und diese so gezielt zu entwickeln.

**Downloadable Content („DLC“)**, s. Erweiterung.

**Easter Egg** Innerhalb digitaler Spiele versteckte und oft unterhaltsame Extras. Art und Umfang variieren stark und reichen von Bildern und Notizen bis zu Minispielen. So kann etwa auf einem Computer innerhalb der Welt von *Day of the Tentacle* der Vorgänger *Maniac Mansion* gespielt werden.

**Einzelspieler** Alt.: Singleplayer. Der Nutzer spielt allein mit bzw. gegen computergesteuerte Akteure wie **NPCs** oder Bots.

**Emulator** Ein Programm, das es erlaubt, ein altes Spiel auf einem modernen System zu nutzen, indem relevante Eigenschaften früherer Hard- und Software nachgebildet werden. Emulatoren sind u.a. für Abandonware notwendig, weil ihre teils Jahrzehnte alten Hard- und Softwareanforderungen sonst nicht mehr erfüllt werden könnten.

**Endgegner**, s. Boss.

**Engine** Zentrale Software für die Spielentwicklung, die unter anderem bestimmt, wie Daten von Texturen, 3D-Modellen, Sound, uvm. gespeichert, berechnet und nutzbar werden. Sie ist ebenfalls notwendig, damit ein fertiges Spiel dargestellt werden kann. Teilweise finden mehrere spezialisierte Engines Verwendung, etwa für Grafik und physikalische Effekte.

**Entwickler** Auf die Entwicklung von Software spezialisiertes Unternehmen, das von einem einzelnen bis mehreren hundert Mitarbeitern reichen kann. Teilweise findet ein Fokus auf bestimmte Plattformen oder Genres statt. Meist arbeiten Entwickler eng mit **Publishern** zusammen, welche die Finanzierung und Vermarktung verantwor-

ten, während Entwickler die Ausgestaltung der Spiele übernimmt. Wurde unabhängig von einem **Publisher** entwickelt, wird oft von einer independent Produktion („**Indie**“) gesprochen.

**Erfahrungspunkte** Zentrale Spielmechanik von **Rollenspielen** und zudem als ergänzende Mechanik in Titeln vieler weiterer Genres präsent. Sie bilden Lernprozesse nach, indem die Erledigung von Aufgaben oder die Nutzung von Fähigkeiten des **Avatars** mit Erfahrungszuwächsen belohnt wird. Mit der Zeit erlauben es diese dessen Können zu verbessern oder neue Möglichkeiten freizuschalten.

**Erweiterung** Separat vom Hauptspiel angebotener optionaler und meist kostenpflichtiger Zusatzinhalt. Art und Umfang variieren stark und umfassen sowohl kleine Ergänzungen wie ein neues spielbares Volk bis zu gänzlich neuen Handlungssträngen an neuen Orten mit vielen Stunden weiterer Spielzeit. Früher meist als größeres zusammenhängendes **Add-on** im Handel erhältlich, sind heute **Downloadable Contents (DLC)** die Regel, bei denen Zusatzinhalte auch einzeln über Plattformen wie **Steam** bezogen werden können.

**Feedback** Zentrales ludisches Element, um dem Spieler Rückmeldungen zu den Auswirkungen seiner Handlungen innerhalb der Spielwelt zu geben. Feedbacks können Details wie Schrittgeräusche, Einblendungen, Reaktionen von **NPCs** oder auch das Laden eines neuen **Levels** oder einer **Karte** sein und werden meist über mehrere Ebenen gleichzeitig vermittelt.

**Flow** Gewollter Zustand der Absorption in eine Handlung, darunter auch Spiele. Verbreitet ist eine gestörte Wahrnehmung von Zeit und Ort während man hochkonzentriert in einer Tätigkeit aktiv ist. Er tritt besonders dann auf, wenn eine Balance zwischen vorhandenen Herausforderungen und dem eigenen Können besteht. Flow wird oft mit **Immersion** gleichgesetzt.

**Fraktion** Übliche deutsche Übersetzung des in zahlreichen Spielen präsenten englischen Begriffs „faction“. Er bezeichnet Gruppen innerhalb einer Spielwelt mit einem gemeinsamen Ziel, z.B. eine Nation oder eine Kriegspartei.

**Free-2-Play** Teils als Pay-2-Win kritisiertes Bezahlmodell bei vielen **Browser-** und **Online-** **spielen** sowie **Mobile Games**. Anders als bei Pay-2-Play, sind entsprechende Titel kostenlos und damit ohne den einmaligen Kauf oder regelmäßige Gebühren nutzbar, bieten jedoch gegen echtes Geld exklusive Inhalte oder Vorteile gegenüber Nicht-Zahlern.

**Highscore** Variante des **Feedbacks** vor allem in auf Wettkampf ausgerichteten Spielen. In der Regel wird am Ende einer Partie eine Punkteliste ausgegeben. Üblich sind sowohl Gesamtpunkte, als auch Aufschlüsselungen in bestimmte Kategorien. Die Umrechnung in Punkte macht die eigene Leistung mit der anderer Spieler vergleichbar.

**Immersion** Oft als Synonym für **Flow** verwendet, in der Spieleforschung meint er jedoch in der Regel spielseitige Faktoren, die ein Hineinversetzen in das Geschehen begünstigen sollen. Hierzu zählen unter anderem die Bereitstellung konstanter Herausforderungen, die Präsentation einer glaubwürdigen Welt, die den Eindruck fördert, ein Teil von ihr zu sein, eine spannende Geschichte oder die Möglichkeit, sich mit Inhalten intensiv auseinandersetzen und nach dabei erlangten Erkenntnissen handeln zu können.

**Interface** Verschiedene Formen von grafischen Bedienelementen, die es erlauben die darunter liegenden abstrakten Systeme zu manipulieren oder **Feedback** zu Auswirkungen des Handelns auszugeben. Vereinfacht steht das Interface zwischen dem Code eines Spiels und dem Spieler und wird so „über“ der Spielwelt auf dem Bildschirm ausgegeben.

**Intro / Outro** Zentrale erzählerische Elemente, die in Form von filmischen Sequenzen in die Handlung einführen bzw. ihren Ausgang am Ende des Spiels zeigen.

**Karte** Alt.: Map. Allgemeine Bezeichnung für die Topografie der Spielwelt in vielen Genres. Häufig finden sich Darstellungen dieser in Form von aufrufbaren Übersichtskarten wieder, die zeigen, wo sich der Spieler befindet, welche Bereiche bereits entdeckt und welche noch unerforscht sind. In **Mehrspieler-**Partien von **Shootern**, **Strategiespielen** und einigen anderen Genres zudem die Bezeichnung für das jeweils ausgewählte Spielfeld.