

Über digitale Spiele sprechen

Fachbegriffe und Alltagswörter: L–Z

Autor: Dr. phil.
Lutz Schröder

Leben Klassischer Begriff für die Zahl der Versuche, die ein Spieler bis zum endgültigen Ableben seiner Figur zur Verfügung hat, **Spielstände** nicht eingeschlossen. Sind alle **Trefferpunkte** verbraucht, so verliert die Figur ein Leben. Durch andere **Trefferpunkt**-Systeme finden Leben nur noch in wenigen Genres Verwendung, so z.B. in **Jump'n'Runs**.

Let's Play Oft kommentierte Aufzeichnung des eigenen Spielprozesses, die auf gängigen Videoplattformen bereitgestellt wird oder live mitverfolgt werden kann, so etwa bei twitch.tv. Sie erlauben unmittelbare Einblicke in ein Spiel, in ihm präsenste Inhalte, mögliche **Immersionselemente** und **Flow**erlebnisse, gerade wenn der Spielers und seine Reaktionen ebenfalls aufgezeichnet werden.

Level a) Eine klassische Form der Einteilung unterschiedlicher, in chronologischer Beziehung zueinanderstehender Abschnitte der Spielwelt, in deren Verlauf oft **Bosse** oder **Endgegner** besiegt werden müssen. Zum Abschluss eines Levels muss in der Regel der Levelausgang gefunden werden, um das nachfolgende zu erreichen. **b)** Stufen der **Avatar**-Entwicklung in **Rollenspielen** und Spielen mit **Rollenspiel**-Elementen. Höhere Level werden durch die Sammlung von **Erfahrungspunkten** erreicht und verbessern die Eigenschaften und Fähigkeiten des **Avatars**.

Machinima Kunstwort aus Machine und Cinema. Es bezeichnet Filme, die mithilfe von Spielen oder spielbezogenen Mitteln wie Editoren erstellt wurden. Die Werke ähneln damit in ihrer Darstellung dem ursprünglichen Spiel, verwenden aber filmische Gestaltungstechniken. Ein Beispiel für eine kommerzielle Nutzung ist die *South Park* Folge *Make Love not WarCraft*.

Mehrspieler Alt.: Multiplayer. Je nach Umfang ein Modus von einem **Einzelspieler**-Titel bis zu einer vollwertigen eigenen Art von Spiel. Wesentliches Merkmal ist das gemeinsame Spiel mit anderen Menschen statt Bots und **NPCs**. Typische Formen sind die gemeinsame Nutzung an einem Gerät über mehrere Eingabegeräte, die lokale Verbindung von Computern in einem LAN oder weltweit über das Internet, u.a. in **MMOs**.

Modding, s. Modifikation.

Modifikation Die Veränderung bestehender oder die Ergänzung neuer Inhalte zu einem Spiel durch seine Nutzer. Art und Umfang variieren stark. Einfache Fehlerkorrekturen sind ebenso finden wie neue **Karten** mit gänzlich neue Welten und eigenen Inhalten (Total Conversions), die umfangreichen professionellen **DLCs** ähneln. Zentrales Hilfsmittel für Modifikationen sind Editoren.

NPC Alt.: Non Player Charakter. Allgemeine Bezeichnung für alle Arten von Figuren in digitalen Spielen, die nicht von Menschen gesteuert werden. NPCs dienen somit als Abgrenzung zu **Avataren** bzw. Player Charakteren. Eine Variante sind Bots, die insbesondere in Mehrspieler-Titeln das Verhalten von Spielern nachahmen sollen.

Open World Alt. Sandbox. Art von Spielwelt, die durch ihre Größe und Offenheit wesentlich mehr Handlungsmöglichkeiten bietet, als Titel die auf stärker begrenzten **Karten** oder in Schlauch-ähnlichen **Leveln** ausgeführt werden. Typisch für viele Open World-Titel ist die implizite Aufforderung den präsentierten Ort eigenständig zu erkunden und so eigene Abenteuer jenseits vorgegebener Handlungsstrukturen zu erleben.

Perspektive Blickwinkel, aus dem die Geschehnisse innerhalb von Spielen erlebt werden. Beispiele wären die **First-Person**-Perspektive durch die Augen des Protagonisten oder die **Third-Person**-Perspektive, die den **Avatar** teilweise oder ganz zeigt. **Strategiespiele** und **Aufbausimulationen** wählen dagegen meist eine Vogelperspektive, die einen umfassenderen Überblick erlaubt, statt auf einen kleinen Ausschnitt beschränkt zu sein. Jump'n'Run Spiele verwendeten dagegen oft die **Side-Scroller**-Perspektive.

Polygon Ein Vieleck, das unter anderem bei Computergrafiken verwendet wird, um dreidimensionale Objekte, Figuren und Oberflächen zu modellieren. Je höher die Zahl an Polygonen in einem Objekt ist, desto lebensechter kann es wirken, benötigt jedoch auch mehr Rechenkapazität für die Darstellung. Zusammen mit der Kleidung, jedoch ohne die anders modellierten Haare, bestand Lara Croft in *Rise of the Tomb Raider* (2016) beispielsweise aus knapp 200.000 Polygonen in der besten Qualitätseinstellung für den PC, während es im ersten Teil der Reihe 1996 gerade ca. 230 waren.

Publisher Spielefirma, die mit **Entwicklern** zusammenarbeitet und wesentlich die Finanzierung und Vermarktung eines Titels übernimmt, dafür aber den Großteil der Einnahmen erhält.

Quest Gängige Bezeichnung für zu erledigende, oft mehrstufige, Aufgaben in vielen Spielen. In Anlehnung an Heldensagen und Pen-and-Paper-**Rollenspiele** findet sich die zu lösende Aufgabe des Helden, das Quest, auch in digitalen Spielen wieder. Die Liste mit allen Aufgaben innerhalb eines Spiels wird meist als **Questlog**, eine Unteraufgabe als Sub- und eine optionale Aufgabe als Nebenquest bezeichnet.

Questlog, s. Quest.

Quick-Time-Event Element, das eingesetzt wird, um insbesondere **Cut Scenes** interaktiv zu ergänzen. Meist müssen in einem sehr engen Zeitfenster angezeigte Tasten gedrückt werden, damit die Szene wie vorgesehen weiter geht. Scheitert der Spieler, hat dies negative Folgen.

Sandbox s. Open World.

Schadenspunkte Gegenstück zu **Trefferpunkten**. Waffen, Zaubersprüche und viele weitere Elemente erlauben es, **Trefferpunkte** aktiv zu senken, bis ein Gegner getötet oder ein Objekt zerstört worden ist. Meist werden Folgen von **Schadenspunkten** mit audiovisuellem **Feedback** ergänzt.

Schwierigkeitsgrad In zahlreichen Titeln verbreitete Mechanik, die bestimmt wie fordernd das Gameplay ist. Die oft zu Spielbeginn mögliche Wahl des Schwierigkeitsgrades erlaubt es, die Herausforderung an das eigene Können anzupassen ohne auf ein anderes Spiel ausweichen zu müssen. Beispiele für Anpassungen betreffen etwa die die Zahl der **Trefferpunkte** von **Avatar** und **NPCs**, angerichtete **Schadenspunkte** und die Stärke von Hilfsmitteln wie Heiltränken oder Verbandsmaterial.

Season Pass Verbreitete Form alle **DLCs** für ein Spiel zu einem Fixpreis zu erhalten. Meist wird eine gewisse Ersparnis gegenüber dem Einzelkauf von **DLCs** geboten, jedoch mit dem Risiko auch für Inhalte zu bezahlen, die nicht gefallen.

Side-Scroller Klassische **Perspektive** bei der die Spielwelt aus einer festen Kameraeinstellung von oben oder von der Seite betrachtet wird. Je nach Titel verschiebt sich die Ansicht automatisch oder mit der Bewegung der Figur. Beispiele: *Super Mario Bros*, *Ori and the Blind Forest*.

Speedrun Kompetitiver Spielstil, der darauf abzielt, in möglichst kurzer Zeit das definierte Spielende, z.B. den Abspann, zu erreichen. Durch u.a. Umgehung aller nicht notwendigen Abschnitte und der Ausnutzung von Programmierfehlern lassen sich sonst dutzende Stunden lange Spiele so teils in unter einer Stunde abschließen. Als Nachweis dient in der Regel der Mitschnitt des eigenen Spiels.

Speichern / Laden In den meisten Spielen präsenste Funktion, die es über **Spielstände** erlaubt, von einem zuvor erreichten Punkt aus fortzufahren, statt bei jedem Spielstart von vorne beginnen zu müssen. Dies erlaubt insbesondere eine zeitunabhängigere Nutzung und längere Partien.

Spielstand, s. Speichern / Laden.

Steam Nutzerstärkste digitale Vertriebsplattform für Computerspiele, die zudem eine Kopierschutzfunktion erfüllt, da zahlreiche Titel dort vor der Installation registriert werden müssen.

Textur Oberflächengrafik eines sonst einfarbigen dreidimensionalen **Polygon**modells, die dem entspricht, was später innerhalb der Spielwelt sichtbar ist. Tapeten stellen eine aus dem Alltag bekannte Analogie dar. Mit Hilfe ergänzender grafischer Techniken lassen sich u.a. verschiedene Oberflächenarten nachbilden ohne diese zuvor zeitintensiv im Detail dreidimensional modellieren zu müssen.

Trefferpunkte Gegenstück zu **Schadenspunkten**. Elementarer Bestandteil der Zustandsmechaniken unzähliger Spiele, etwa in Form von Schäden, Verfall oder Verletzungen. Trefferpunkte entsprechen dem Zustand eines Objekts oder einer Figur und werden meist mit weiteren Eigenschaften und audiovisuellen **Feedback** kombiniert. So kann ein Haus in einer **Aufbausimulation** seine Trefferpunkte durch einen Brand langsam verlieren bis es schließlich zu einem Haufen Trümmern zusammenfällt. Letztere wären Grafikeffekte, die in Abhängigkeit von der Zahl der Trefferpunkte dargestellt werden. Wird das Haus gelöscht, so endet der Verlust und eine Reparatur lässt sie wieder steigen.

Update Bezeichnung für ein von den **Entwicklern** bereitgestelltes Hilfsprogramm, das Programmierfehler in einem Spiel behebt, neue Funktionen ergänzt oder bestehende verändert.

Vogelperspektive, s. Perspektive.