

Glossar

Action-Adventure Computerspielgattung, die dem ROLLENSPIEL eng verwandt ist, aber im Gegensatz zum ROLLENSPIEL häufiger über einen vorgegebenen Protagonisten verfügt und eine höhere Affinität zu Rätseln aufweist.

Avatar Vom Spieler gesteuerte virtuelle Spielfigur. Ich benutze den Begriff AVATAR, wenn ich mich auf die Spielfigur in ihrer Funktion als ›Prothese‹ beziehungsweise ›verlängerten Arm‹ des Spielers fokussierte. Beziehe ich mich auf das Handeln des AVATARS im Rahmen der Narration (z.B. in CUTSCENES) bezeichne ich ihn als Protagonisten. Geht es um das Handeln des Spielers durch den AVATAR, spreche ich in der Regel vom Handeln des Spielers und nicht des AVATARS, da der Avatar nicht zu intentionalem Handeln fähig ist.

Backseat-Gaming Praxis der sekundären Rezeption von Computerspielen, also jemandem beim Computerspielen zusehen. BACKSEAT-GAMING kann entweder in körperlicher Co-Präsenz stattfinden oder via Streaming mit integrierter Kommentarfunktion, z.B. über Twitch. In beiden Fällen kann der Zuschauer indirekt Einfluss auf den Spielverlauf nehmen, indem er den Spieler beeinflusst (auch schon durch seine bloße Anwesenheit).

Boss(-Gegner) Besonderer Gegner, der an Schlüsselstellen von Narration und Gameplay auftritt. BOSSGEGNER sind meist unschwer an ihrer medialen Inszenierung (z.B. durch CUTSCENES) oder auch schlicht ihrer gewaltigen Größe zu erkennen. Sie stellen eine besondere Herausforderung für den Spieler sowie den Protagonisten dar. ZWISCHENBOSSE sind ebenfalls größer und stärker als gewöhnliche Gegner, manchmal sogar einzigartig, allerdings fehlt ihnen häufig die narrative Rahmung und/oder spezifische Inszenierung, welche ›echte‹ BOSSGEGNER genießen. Der letzte und oft auch am schwersten zu besiegende BOSSGEGNER eines Computerspiels wird als ENDBOSS bezeichnet. DLCs können über einen eigenen ENDBOSS verfügen, sodass das Spiel dann paradoxerweise mehrere ENDBOSSE besitzt.

Cutscene Filmische Zwischensequenz im Computerspiel, in der dem Spieler temporär die Agency entzogen wird. CUTSCENES dienen häufig der spektakulären Inszenierung von Bosskämpfen oder treiben die Narration voran.

DLC = download content Erweiterung zu einem Computerspiel, die nicht ohne das Hauptspiel nutzbar ist. Typischerweise werden DLCs nachträglich veröffentlicht und können kostenpflichtig sein. Sie reichen von Kleinigkeiten wie alternativen Outfits für einzelne Charaktere bis hin zu neuen Spielgebieten mit eigenen HAUPT- und NEBENQUESTS, die nahezu das Ausmaß eines eigenständigen Spiels erreichen können. Letztere werden auch als ADD-ONS bezeichnet.

Dungeon In sich geschlossenes, labyrinthartiges Gebiet (häufig ein unterirdisches Gänge- oder Höhlensystem), das von Gegnern bevölkert ist und vom Spieler befriedet werden muss, um Schätze in seinen Besitz zu bringen.

First-Person-Shooter (umgangssprachlich: Ego-Shooter) Computerspielgattung, die normalerweise durch das Erschießen von Gegnern im FIRST-PERSON-VIEW gekennzeichnet ist. FIRST-PERSON-SHOOTER verfügen häufig über narrativ wenig ausgeformte Protagonisten, die stumm und/oder unsichtbar sein können, weil sie versuchen, die Illusion zu erzeugen, der Spieler könne direkt (ohne vermittelnden AVATAR) in die Spielwelt eingreifen. Es gibt auch gewaltfreie Spiele, welche trotzdem die typische Perspektive und Mechanik des Zentrierens auf die Bildmitte des FIRST-PERSON-SHOOTERS für ihre Zwecke nutzen.

First-Person-View Typische Perspektive des FIRST-PERSON-SHOOTERS (umgangssprachlich: EGO-SHOOTER). Im FIRST-PERSON-VIEW ist die Spielfigur nicht zu sehen (mitunter ragen ihre Arme und/oder Waffen in den Bildausschnitt hinein). Der Spieler tritt somit vermeintlich (!) an Stelle des AVATARS.

Grinden Spielerische Tätigkeit des repetitiven, von QUESTS unabhängigen Tötens von Gegnern zum Sammeln von Erfahrungspunkten oder ITEMS.

Interface Paratextuelle Elemente am Bildschirmrand, die beim Spielen unterstützende Funktion haben (z.B. eine Karte).

Inventar Paratextueller ›Rucksack‹ der Spielfigur, in dem ITEMS aufbewahrt werden. Das INVENTAR öffnet sich in einem gesonderten Fenster und ist an der virtuellen Spielfigur selbst häufig nicht sichtbar oder unverhältnismäßig klein dargestellt.

Items Interaktive Gegenstände, die vom Avatar aufgenommen werden können und im INVENTAR erscheinen.

Let's Play Kommentierte Videoaufnahme oder Live-Übertragung eines Spieldurchgangs, meistens auf Youtube oder Twitch. Eng verwandt mit dem LET'S PLAY ist der sogenannte WALKTHROUGH, der jedoch über den Unterhaltungscharakter des LET'S PLAYS hinaus einen didaktischen Anspruch hat und als Spielhilfe und Komplettlösung dient.

Loot Gegenstände, die von der Spielfigur »erbeutet« werden. Primär bezeichnet LOOT die Gegenstände, die ein Gegner bei seinem Tod zurücklässt, der Begriff wird aber z.T. auch auf den Inhalt von Truhen o.ä. angewendet.

Micromanagement In Rollenspielen ist MICROMANAGEMENT zumeist auf die Verwaltung des INVENTARS, d.h. das Sortieren, Kaufen und Verkaufen von Gegenständen sowie die Ausrüstung des Avatars bezogen.

MMORPG = Massively Multiplayer Online Role-Playing Game Unterkategorie des Rollenspiels, bei der mehrere 100 oder 1000 Spieler gleichzeitig innerhalb derselben Spielwelt agieren.

NPC = non-player character (auch: non playable character) Jede Figur in einem Computerspiel, die nicht vom Spieler gesteuert wird und minimalen Ansprüchen an einen »Charakter« genügt. NPCs sind gewöhnlich humanoid. Ein bloßes Reittier etwa würde nicht als NPC bezeichnet werden, ein sprechendes Tierwesen hingegen möglicherweise schon. Humanoide Gegner stellen einen Sonderfall des NPCs dar, da sie aufgrund ihrer Feindseligkeit häufig nicht als NPCs wahrgenommen werden.

PvE = Player versus Environment Spielmodus, in dem der Spieler gegen computergesteuerte Gegner antritt.

PvP = Player versus Player Spielmodus, in dem der Spieler gegen andere Spieler antritt.

Quest Ludonarrative Einheit, die Narration und Gameplay von Computerspielen (vor allem von ROLLENSPIELEN) strukturiert und von der Aventure inspiriert ist. Je nach Gattung kann statt von QUEST auch als MISSION o.ä. die Rede sein. Ihre Funktion ist jedoch dieselbe.

Questlog Paratextuelles »Logbuch« in dem vor allem QUESTS verwaltet werden.

Questgeber NPC, der eine Quest offeriert.

Questhub Ballungszentrum mit vielen NPCs, beispielsweise eine Stadt oder ein Lager, in dem auf engstem Raum mehrere QUESTS angenommen beziehungsweise abgegeben werden können.

Questline/Questreihe Reihe aus mehreren thematisch aneinander anknüpfenden QUESTS mit unterschiedlichen Titeln. Teilweise wird begrifflich unterschlagen, dass es sich bei einer QUEST eigentlich um eine QUESTLINE handelt. So ist die sogenannte HAUPTQUEST tatsächlich fast immer eine (HAUPT-)QUESTLINE.

Quick-Time-Event Einblendung von Tastenbefehlen innerhalb einer CUTSCENE, die innerhalb eines engen Zeitfensters umgesetzt werden müssen, um das QUICK-TIME-EVENT erfolgreich zu absolvieren.

RPG = Role Playing Game (Rollenspiel) Computerspielgattung, die typischerweise durch einen variablen, levelbaren Avatar, THIRD-PERSON-VIEW und die ludonarrative Organisation durch QUESTS gekennzeichnet ist. Ich verwende in dieser Untersuchung die Begriffe ROLLENSPIEL und COMPUTERROLLENSPIEL synonym, wobei COMPUTERROLLENSPIEL besonders die spezifische Medialität betont und insbesondere der Abgrenzung zum PEN&PAPER-ROLLENSPIEL dient, das ohne Computerunterstützung auskommt.

Third-Person-View Standardperspektive von ROLLENSPIELEN und ACTION-ADVENTURES, bei der der Avatar in Rückenansicht ganz oder teilweise im Bild ist, während die virtuelle »Kamera« ihm »über die Schulter schaut«.

USK = Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle In Deutschland die verantwortliche Stelle für die Altersfreigabe von Videospielen.