

Vorlage

Glossar

Avatar

Ein Avatar ist eine Spielfigur, die dich in einem Computerspiel oder in einer anderen virtuellen Welt darstellt. Du kannst oft das Aussehen deines Avatars ändern, damit er so aussieht, wie du es möchtest.

Boss

Ein Boss ist ein besonders starker Gegner in einem Spiel. Er ist schwerer zu besiegen als die anderen Gegner und oft musst du ihn besiegen, um im Spiel weiterzukommen.

Bug

Ein Bug ist ein Fehler in einem Spiel. Wegen eines Bugs kann das Spiel manchmal nicht richtig funktionieren, zum Beispiel bleibt es hängen oder du kannst Dinge tun, die eigentlich nicht möglich sein sollten, wie durch Wände gehen.

Cheating

Cheating bedeutet Schummeln in einem Spiel. Man benutzt dafür sogenannte Cheatcodes, das sind kurze Codes, die man im Spiel eingeben kann, um besondere Vorteile zu bekommen, wie unverwundbar zu sein oder ein Auto erscheinen zu lassen.

Community

Eine Community ist eine Gruppe von Menschen, die sich über ein gemeinsames Interesse austauschen, wie zum Beispiel ein bestimmtes Spiel. Es gibt viele verschiedene Gaming-Communities, in denen sich Spieler über ihre Lieblingsthemen unterhalten.

Cutscene

Eine Cutscene ist eine Szene im Spiel, die du nicht steuern kannst. Sie wird oft genutzt, um die Geschichte zu erzählen oder besondere Momente zu zeigen.

Demo

Eine Demo ist eine Testversion eines Spiels, die du kostenlos spielen kannst, um zu sehen, ob dir das Spiel gefällt. Sie zeigt meistens nur einen kleinen Teil des Spiels.

Drag and Drop

Drag and Drop bedeutet, dass du etwas auf dem Bildschirm mit der Maus anklickst, festhältst und an eine andere Stelle ziehst.

Droprate

Die Droprate gibt an, wie oft du einen bestimmten Gegenstand im Spiel als Belohnung

Vorlage

bekommst. Zum Beispiel, wenn ein Gegenstand eine Droprate von 10% hat, bekommst du ihn etwa in einem von zehn Versuchen.

Dungeon

Ein Dungeon ist ein Ort im Spiel, der oft wie ein dunkler Kerker aussieht. Dort musst du gegen Feinde kämpfen und Aufgaben lösen, um weiterzukommen.

E-Sport

E-Sport bedeutet, dass Menschen in Videospiele gegeneinander in Turnieren antreten. Dabei gibt es spezielle Regeln, und die besten Spielerinnen oder Spieler gewinnen Preise.

Erfahrungspunkte

Erfahrungspunkte (kurz XP) sind Punkte, die du im Spiel sammelst, wenn du Aufgaben erledigst oder Gegner besiegst. Mit diesen Punkten kannst du deinen Charakter stärker machen.

First-person

In der First-Person-Ansicht siehst du das Spiel durch die Augen deiner Spielfigur, als wärst du selbst im Spiel. Das Gegenteil ist die Third-Person-Ansicht, bei der du deine Figur von außen siehst.

Free to Play

Free to Play bedeutet, dass ein Spiel kostenlos gespielt werden kann. Es gibt jedoch oft die Möglichkeit, im Spiel Dinge zu kaufen, um Vorteile zu bekommen oder Werbung auszublenden.

Game-Engine

Eine Game-Engine ist wie der Motor eines Spiels. Sie sorgt dafür, dass alles im Spiel funktioniert, wie zum Beispiel die Grafik, die Bewegung der Figuren und die Steuerung.

Game Over

Game Over bedeutet, dass das Spiel zu Ende ist. Das passiert meistens, wenn deine Spielfigur alle Lebenspunkte verliert. Danach kannst du entscheiden, ob du noch einmal spielen willst.

Grinden

Grinden bedeutet, dass du im Spiel immer wieder dieselben Aufgaben machst, um Erfahrungspunkte oder Gegenstände zu sammeln. Das kann manchmal ziemlich langweilig sein, hilft dir aber, im Spiel weiterzukommen.

Vorlage

HUD

Das HUD ist die Anzeige auf deinem Bildschirm, die dir wichtige Informationen gibt, wie zum Beispiel die Gesundheit deiner Figur oder eine Karte der Umgebung.

Immersion

Immersion ist, wenn du so tief in ein Spiel eintauchst, dass du alles um dich herum vergisst und es sich anfühlt, als wärst du wirklich in der Spielwelt.

In-Game-Käufe

In-Game-Käufe sind Dinge, die du direkt im Spiel kaufen kannst. Zum Beispiel neue Kleidung für deine Figur oder besondere Gegenstände, die dir im Spiel helfen.

Indie

Indie-Spiele sind Spiele, die von kleinen, unabhängigen Entwicklern gemacht werden. Diese Spiele werden nicht von großen Firmen wie Sony oder Nintendo finanziert.

Item

Ein Item ist ein Gegenstand im Spiel, den du verwenden kannst. Zum Beispiel eine Waffe oder ein Getränk, das deine Gesundheit wiederherstellt.

Let's Play

Ein Let's Play ist ein Video, in dem jemand ein Spiel spielt und dabei kommentiert, was passiert. Zuschauer können das Video anschauen und so das Spiel miterleben.

Level

Ein Level ist ein Abschnitt in einem Spiel. Meistens werden die Level schwieriger, je weiter du kommst.

Lootbox

Eine Lootbox ist eine virtuelle Kiste, die du im Spiel kaufen und öffnen kannst. Darin findest du zufällige Gegenstände, die dir im Spiel helfen können.

MMORPG

MMORPG steht für Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. Das ist ein Online-Rollenspiel, in dem Tausende von Spielern gleichzeitig in einer großen Spielwelt spielen können.

Mobile Game

Ein Mobile Game ist ein Spiel, das du auf deinem Smartphone oder Tablet spielen kannst.

Vorlage

Non-Player Character (NPC)

Ein NPC ist ein Charakter im Spiel, der nicht von einem Spieler gesteuert wird. Diese Figuren bevölkern die Spielwelt und können Aufgaben oder Hinweise geben.

Online-Spiel

Ein Online-Spiel ist ein Spiel, das du über das Internet mit anderen Menschen spielen kannst. Es gibt Online-Spiele, die du herunterladen musst, und solche, die du direkt im Browser spielen kannst.

Quest

Eine Quest ist eine Aufgabe im Spiel, die du lösen musst. Manchmal ist es eine große Aufgabe, die viel Zeit braucht, manchmal ist es eine kleine Aufgabe, die schnell erledigt ist.

Skin

Ein Skin ist ein Kostüm, die Haut oder eine besondere Gestaltung für deine Spielfigur. Es verändert nur das Aussehen und hat keinen Einfluss auf das Spiel selbst.

Skills

Skills sind Fähigkeiten deiner Spielfigur, die du im Spiel nutzen kannst. Zum Beispiel Laufen, Springen oder Kämpfen.

Spielfigur

Die Spielfigur ist der Charakter im Spiel, den du steuerst. Du kannst sie bewegen, Kämpfe bestreiten und Aufgaben lösen.

Spiel-Genre

Ein Spiel-Genre beschreibt, welche Art von Spiel du spielst und wie es aufgebaut ist. Es gibt verschiedene Spiel-Genres, die sich danach richten, was man im Spiel macht, wie die Spielwelt aussieht und welche Ziele man erreichen muss. Zum Beispiel gibt es Action-Spiele, bei denen schnelle Reaktionen gefragt sind, oder Puzzle-Spiele, bei denen du Rätsel lösen musst. Die Zuordnung zu einem Genre hilft dir, zu verstehen, was dich im Spiel erwartet.

Spielmechanik

Spielmechanik bedeutet, wie ein Spiel funktioniert und welche Regeln es gibt. Es beschreibt, was du im Spiel tun musst, um erfolgreich zu sein, und wie verschiedene Teile des Spiels zusammenarbeiten. Zum Beispiel gehören dazu die Ziele, die du erreichen sollst, die Belohnungen, die du dafür bekommst, wie deine Spielfigur mit der Umgebung umgeht und wie die Level aufgebaut sind. Spielmechaniken bestimmen also, was du im Spiel machst und wie du gewinnen kannst.

Vorlage

Teamchat

Im Teamchat können sich Spieler in einem Team während des Spiels miteinander unterhalten und Absprachen treffen.

Textur

Eine Textur ist das Bild oder Muster, das auf eine Oberfläche in einem 3D-Spiel gelegt wird, damit es realistischer aussieht. Zum Beispiel wird eine Wand im Spiel so bemalt, dass sie wie Stein aussieht.

Trophy

Eine Trophy ist eine Auszeichnung, die du im Spiel gewinnen kannst. Sie zeigt, dass du eine besondere Herausforderung gemeistert hast.

Virtual Reality (VR)

Virtual Reality (VR) bedeutet, dass du mit Hilfe von speziellen Brillen in eine virtuelle Welt eintauchen kannst. Du siehst und erlebst dann alles so, als wärst du wirklich dort.