

UNIVERSITÄT VAASA

Philosophische Fakultät

Master-Programm für Experten für den spezialisierten Sprachgebrauch

Ville Ranto

Anglizismen in finnischen und deutschen Videospiele Rezensionen

Eine vergleichende Fallstudie

Deutsche Sprache

Masterarbeit

Vaasa 2016

INHALTSVERZEICHNIS

TIIVISTELMÄ	3
1 EINLEITUNG	5
1.1 Gegenstand und Zielsetzung	5
1.2 Material	6
1.3 Methoden und Abgrenzung	6
1.4 Hypothesen	9
1.5 Aufbau der Arbeit	9
2 THEORETISCHE HINTERGRÜNDE UND DEFINITIONEN	11
2.1 Fremdwörter und Anglizismen	11
2.2 Rezensionen	15
3 DER SPIELJOURNALISMUS UND DIE SPIELZEITSCHRIFTEN	18
3.1 Spieljournalismus früher und heute	18
3.2 Die vier gewählten Spielzeitschriften	19
4 ENTLEHNUNGEN IN DEN GEWÄHLTEN VIDEOSPIELREZENSIONEN	22
4.1 Einführendes	22
4.2 <i>Pelit</i>	25
4.3 <i>Pelaaja</i>	34
4.4 <i>Computer Bild Spiele</i>	36
4.5 <i>Gameswelt</i>	41
4.6 Vergleich	45
4.6.1 Vergleich der finnischen Rezensionen	45
4.6.2 Vergleich der deutschen Rezensionen	46
4.6.3 Vergleich sämtlicher Rezensionen	48
5 ZUSAMMENFASSUNG	52

6 LITERATURVERZEICHNIS	54
6.1 Primärliteratur	54
6.2 Sekundärliteratur	59
ANHANG	
Anhang 1: God of War: Ascension	61
Anhang 2: Total War: Rome II	63
Anhang 3: Aliens: Colonial Marines	65
Anhang 4: Tomb Raider	67
Anhang 5: Die Anglizismen im Untersuchungsmaterial	71

VAASAN YLIOPISTO**Filosofinen tiedekunta**

Tekijä:	Ville Ranto
Pro gradu -tutkielma:	Anglizismen in finnischen und deutschen Videospiele-rezensionen Eine vergleichende Fallstudie
Tutkinto:	Filosofian maisteri
Koulutusohjelma:	Kieliasiantuntijuus erikoistuneessa yhteiskunnassa
Oppiaine:	saksan kieli
Valmistumisvuosi:	2016
Työn ohjaaja:	Mariann Skog-Södersved

TIIVISTELMÄ:

Tutkimuksen lähtökohtana on selvittää miten englanninkielisiä lainasanoja, anglismeja, käytetään suomalaisessa ja saksalaisessa pelijournalismissa. Käytettyjen anglismien määrä ja sanaluokat ovat tutkimuksen keskeisiä kohteita. Myös anglismien suomalaisten ja saksalaisten vastineiden käyttö tulee vastaan tutkimuksessa.

Tutkimuksen materiaalina toimivat peliarvostelut, joita on valittu neljästä eri pelilehdestä. Näistä kaksi tulee Suomesta (*Pelit* ja *Pelaaja*) ja kaksi Saksasta (*Computer Bild Spiele* ja *Gameswelt*). Kunkin pelilehden arvosteluiden määrä rajattiin tutkimusmateriaalina 20 000 sanaan.

Peliarvosteluista kerättiin kaikki pelialaan liittyvät anglismit, minkä jälkeen niiden määriä ja sanaluokkia vertailtiin niin kielen sisällä keskenään kuin suomen ja saksan välillä laajemmin. Selkeimpinä havaintoina tuloksista huomattiin, että substantiivit ovat yleisin anglismien ilmentymä molemmissa kielissä, ja että saksan kielessä sitaattilainat ovat huomattavasti yleisempiä. Lisäksi tutkimusaineisto osoitti, että saksan kielessä käytetään anglismeja määrällisesti liki kolme kertaa enemmän kuin suomen kielessä.

AVAINSANAT: Anglizismus, Entlehnung, Videospiel, Rezension

1 EINLEITUNG

Seit 1998 lese ich Videospielezeitschriften. Sie waren damals die interessantesten Zeitschriften, die man außer Comics in der Freizeit lesen konnte, und sind das ab und zu eigentlich immer noch. Der Inhalt ist natürlich etwas, was einen interessiert, aber daneben ist die Sprache immer sehr faszinierend, eigentümlich und in vielen Fällen auch humorvoll. Die scherzhafte und lebendige, aber trotzdem fachmännische Herangehensweise, die die meisten Spielmagazine haben, ist oft der entscheidende Faktor zwischen erfolgreichen und erfolglosen Publikationen.

Etwas sehr Charakteristisches für den Videospielejournalismus ist die Verwendung von Anglizismen, weil Englisch ohne Zweifel die dominierende Sprache in der ganzen Videospieleindustrie ist; nur Japanisch kann wenigstens im gleichen Zusammenhang genannt werden. Der ganze Bereich dreht sich so stark um Englisch, dass es eigentlich unmöglich ist, ohne englische Termini über so viele verschiedene Perspektiven der Industrie zu sprechen oder in diesem Fall zu schreiben.

1.1 Gegenstand und Zielsetzung

Diese Fallstudie konzentriert sich auf das Entlehnungsphänomen. Es wird untersucht, wie englische Entlehnungen oder *Anglizismen* in sowohl finnischen als auch in deutschen Videospielezeitschriften verwendet werden, spezifischer in ihren Spielrezensionen. Zentrale Fragen, die die Studie beantworten will, sind, wie häufig die Entlehnungen im Allgemeinen in Spielrezensionen verwendet werden und welche Wortklassen (z. B. Verben, Substantive) sie am häufigsten vertreten. Es wird auch untersucht, warum sie so, wie sie sind, verwendet werden, d. h. warum es keine gut funktionierenden Übersetzungen für solche Termini gibt; und wenn es sie gibt, welche sind sie und warum diese muttersprachlichen Ausdrücke anstatt der englischen nicht verwendet werden. Nach der Untersuchung dieser zentralen Fragen folgt ein Vergleich der Resultate für die analysierten finnischen und deutschen Besonderheiten im Untersuchungsmaterial.

1.2 Material

Vier verschiedene Spielzeitschriften mit ihren Rezensionen bilden das Korpus der Untersuchung. Das heißt, zwei finnische und zwei deutsche Videospieldmagazine fungieren als Primärliteratur dieser Studie. Diese sind *Pelit*, *Pelaaja*, *Computer Bild Spiele* und *Gameswelt*. Die Menge der Rezensionen sollte natürlich so umfangreich sein, dass eine einzelne Rezension nicht eine zu große Rolle für die Resultate spielt. In dieser Studie sind ungefähr 20 000 Wörter pro Zeitschrift die Grenze für das Untersuchungsmaterial. Das bedeutet, 14–25 Rezensionen aus jedem Magazin werden auf den Entlehnungsaspekt hin analysiert.

Die Zeitspanne, aus der die Rezensionen gewählt werden, spielt auch eine große Rolle in der ganzen Arbeit. Sie kann nämlich die ganze Art der Studie ändern. Das liegt daran, dass der Wortschatz des Videospieldjournalismus sich teilweise sogar sehr schnell ändert. Das führt dazu, dass es eine große Bedeutung hat, ob die Rezensionen aus zum Beispiel den letzten zwanzig Jahren stammen oder aus den letzten drei. Diese Studie konzentriert sich auf gegenwärtige Rezensionen und ihre sprachlichen Besonderheiten. Das heißt, die gewählten Rezensionen stammen zumeist aus dem Jahr 2013, ein paar auch vom Januar 2014.

Drei der vier Zeitschriften bieten ihre Rezensionen kostenlos auf ihren Internetseiten an; nur *Pelit* setzt voraus, dass man Abonnent ist, um ihre Rezensionen in der elektronischen Form lesen zu können. In der Studie benutze ich aus diesem Grund *Pelit* auch teilweise in gedruckter Form als Quelle und bei *Pelaaja*, *Computer Bild Spiele* und *Gameswelt* verwende ich ihre kostenlosen Rezensionsarchive als elektronische Quellen.

1.3 Methoden und Abgrenzung

In der Arbeit werden englische Begriffe in sowohl deutschsprachigen als auch in finnischsprachigen Videospieldrezensionen behandelt. Das Korpus besteht aus etwa 80 000 Wörtern, wovon 40 000 aus deutschen Rezensionen und 40 000 aus finnischen

Rezensionen stammen. Aus diesen Rezensionen werden alle englischen und aus dem Englischen stammenden Begriffe gesammelt. Sie werden danach nach bestimmten Regeln kategorisiert und näher analysiert.

Die gewählte Methode ist also eine Mischung aus quantitativen und qualitativen Methoden. Die Begriffe werden zuerst gesammelt und gezählt, und danach folgen die Kategorisierung und Analyse. Ein Beispiel für die Kategorien ist die Wortklasse.

Bei den Begriffen und ihrer Kategorisierung wird auch die „Type und Token“-Annäherungsweise von Charles S. Peirce verwendet. Das heißt, es wird untersucht, wie viele verschiedene englische Begriffe in den Rezensionen stehen. Jeder unterschiedliche ist ein Type. Jeder Begriff kann aber auch mehrmals in einem Text stehen, zum Beispiel *motion capture* kann dreimal vorkommen. Das wäre dann ein Type, aber drei Tokens.

Bei der Sekundärliteratur gibt es einige Bücher, die als besonders nützliche Quellen für den Theorieteil fungieren. Jürgen Spitzmüller (2005), Mirosław Jabłoński (1990) und Richard Glahn (2000) bieten in ihren Werken theoretische Hintergründe zu den zentralen Termini und ihren Unterkategorien in dieser Arbeit. Klaus Brinker (2010) gibt Unterstützung zu dem Teil über Rezensionen. Für die Definitionen der zentralsten Termini der Arbeit sind die Auffassungen von Heinz-Helmut Lüger (1995) und Hans-Rüdiger Fluck (1996) wichtig. Das *Deutsche Universalwörterbuch* (2007) (DUW) ist auch hilfreich bei den Definitionen.

Anglizismus ist für sowohl die finnischen als auch deutschen Spielrezensionen der wichtigste und zentralste Begriff in der Arbeit. Deswegen ist es sehr wesentlich, die Abgrenzung der Wahl der untersuchten Termini deutlich zu definieren. Diese Abgrenzung kann natürlich anders bei jemand anderem aussehen, je nachdem, wie sie die Aufforderungen wählen.

Obligatorisch ist es, dass die für die Analyse gewählten Fachwörter ursprünglich in der einen oder anderen Weise aus der Spielwelt stammen. Wie man darin aber sicher sein kann, oder die den Lesern glaubhaft erklären kann, ist trotzdem schwierig. Es ist

nämlich sicher, dass auch andere englische Entlehnungen in den Rezensionen vorkommen, die nichts mit der Spielwelt an sich zu tun haben, sondern aus unserer allgemeinen Sprachverwendung bekannt sind. Diese „häufigeren“ Anglizismen muss man mithilfe bestimmter Kriterien aus der Studie entfernen.

Welche sind dann die Kriterien? Das ist eine schwierig zu beantwortende Frage, weil für einen Spieler solche aus dem Englischen stammenden Entlehnungen ziemlich klar zu bemerken sind, aber für viele sogenannte Spiel-Laien können sich solche Termini in einem Text nur als unverständlicher Jargon zeigen. Die Kriterien sollen daher wie folgt aussehen: 1. Das Wort muss etymologisch aus dem Englischen stammen; 2. Das Wort muss in der Spielwelt verwendet werden, und/oder daraus eindeutig stammen.

Vor diesem Hintergrund ist auch eine der ursprünglichen Fragen der Studie aufgekommen: Wie ist es mit den Übersetzungen und der Übersetzbarkeit? Sollte also ein Kriterium sein, dass diese Entlehnungen immer übersetzbar sind oder dass sie durch ein finnisches oder deutsches Wort oder einen Terminus ersetzbar sind? Das ist ein bisschen schwierig mit dem Deutschen, weil die Sprache in diesem Bereich oft sehr scherzhaft und auf eine gute Weise kompliziert ist, und deswegen ist es auch schwer für eine nicht-muttersprachliche Person, sich solche Übersetzungen vorzustellen. Mit Finnisch funktioniert es besser.

Die Übersetzbarkeit wird daher nicht als Kriterium gewählt, aber sie hat die Funktion eines Hilfsmittels, wenn die gewählten Termini behandelt werden und man sie besser als selbstständige Entitäten zu verstehen versucht. Auf diese Weise bekommt man die Entlehnungen besser in den Griff, sodass die ursprünglichen englischen Termini zusammen mit den (vorstellbaren) Übersetzungen leichter zu vergleichen und behandeln sind.

1.4 Hypothesen

Die erste Hypothese in Bezug auf Klassifizierung und Analyse der Entlehnungen in den Rezensionen ist, dass der größte Teil des untersuchten Wortschatzes Substantive sind. So meint auch Miroslaw Jabłoński (1990: 7): „Der Löwenanteil der Internationalismen entfällt auf Substantive, weil sich neue Wörter vor allem auf neue Sachen (im weitesten Sinne) beziehen“. Das trifft auch für Spielentlehnungen sehr gut zu, weil sie üblicherweise verschiedene Objekte oder Entitäten in einem Spielkontext behandeln und schnell aus dem Englischen übernommen werden.

Die zweite Hypothese ist, dass in den deutschen Spielzeitschriften mehr Anglizismen als in den finnischen vorkommen. Die Vermutung ist, dass das Finnische mehr Übersetzungen, Ableitungen und äquivalente Wörter entwickelt oder zumindest in den Spielzeitschriften gebraucht.

1.5 Aufbau der Arbeit

Die Arbeit besteht aus fünf Hauptkapiteln sowie einem Literaturverzeichnis und einem Anhang. Im vorliegenden ersten Kapitel ist die Einleitung, in der der Gegenstand, das Material, die Methoden und Hypothesen der Arbeit vorgestellt werden.

Danach folgt der theoretische Teil in Kapitel 2. Dort werden die theoretischen Hintergründe erläutert, d. h. die wichtigsten Termini wie *Fremdwort* und *Anglizismus* werden näher betrachtet. Auch Rezensionen werden genauer beschrieben, und die Definitionen der zentralen Begriffe der Arbeit werden vorgestellt.

Kapitel 3 konzentriert sich auf den Spieljournalismus und auf die vier gewählten Spielzeitschriften mit den Entlehnungen, die die zentrale Rolle in der Arbeit haben. Danach folgt in Kapitel 4 der Analyseteil, der auch das längste Kapitel der Arbeit ist.

Dort werden alle vier Zeitschriften zuerst separat in Bezug auf Entlehnungen analysiert, und die Resultate werden dann verglichen.

Kapitel 5 fungiert als Zusammenfassung der Arbeit. Zum Schluss kommen noch das Literaturverzeichnis sowie der Anhang mit Beispielen für Rezensionen in den Videospieldmagazinen und die belegten Anglizismen.

2 THEORETISCHE HINTERGRÜNDE UND DEFINITIONEN

In diesem Kapitel werden die theoretischen Hintergründe für die Arbeit behandelt. Zum größten Teil geschieht das durch die Definition der zentralen Begriffe in der Arbeit. Besonders Termini wie *Fremdwort* und *Anglizismus* haben eine bemerkenswerte Rolle in der Gesamtheit, daher werden sie näher betrachtet. In diesem Zusammenhang wird auch auf verschiedene Entlehnungsarten eingegangen.

Auch Rezensionen als eine Textsorte erfahren eine nähere Betrachtung in diesem Kapitel. Dabei geht es um ihre Funktion und darum, wie sie für die Arbeit ausgewählt wurden.

2.1 Fremdwörter und Anglizismen

Ein wichtiger Terminus in dieser Arbeit ist *Fremdwort* und umso mehr ein englisches Fremdwort, d. h. *Anglizismus*. Diese zwei zentralen Begriffe sind einander sehr nah, haben aber teilweise unterschiedliche Definitionen: Ein Anglizismus ist nämlich eine spezifischere Unterkategorie für Fremdwort.

Nach dem DUW werden die zwei Begriffe folgenderweise definiert:

Fremdwort, das ‹Pl. ...wörter›: *aus einer fremden Sprache übernommenes od. in der übernehmenden Sprache mit Wörtern od. Wortteilen aus einer fremden Sprache gebildetes Wort*: der Gebrauch von Fremdwörtern; *[für jmdn.] ein F. sein ([jmdm.] als geistige od. seelische Haltung fremd sein; [jmdm.] nicht vertraut sein): für sie ist Toleranz ein F. (DUW 2007)

Anglizismus, der; -, ...men (Sprachw.): *Übertragung einer für das britische Englisch charakteristischen sprachlichen Erscheinung auf eine nicht englische Sprache*: Anglizismen in eine Rede einstreuen. (DUW 2007)

Ein dritter Begriff, der eine zentrale Rolle unter den wichtigsten Begriffen dieser Arbeit spielt, ist *Lehnwort*. Es kann häufig „als Synonym für *Fremdwort* gebraucht“ (Spitzmüller 2005: 164) werden. Als vielleicht der deutlichste Unterschied zwischen

den zwei Begriffen sind ihre semantischen Eigenschaften anzusehen: Wegen des Purismus und der historischen Kritik gegenüber Fremdwörtern ist der Begriff immer noch etwas pejorativ markiert, d. h. negativ, während Lehnwörter mit positiven Eigenschaften konnotiert sind. (Spitzmüller 2005: 164)

Eine andere Weise, diese zwei Begriffe zu betrachten, erwähnt Jabłoński, der den Unterschied unter einem terminologischen Gesichtswinkel betrachtet (Jabłoński 1990: 13). Ihm zufolge bezieht sich die Differenzierung dieser zwei ähnlichen Begriffe auf den Assimilationsgrad der Wörter, d. h. darauf, wie gut sie sich in die Nehmersprachen eingliedert haben. Diese sind in der vorliegenden Arbeit Deutsch und Finnisch. Spezifischer formuliert er den Unterschied folgendermaßen:

Unter Lehnwörtern werden [...] prinzipiell solche Wörter verstanden, die aus Fremdsprachen stammen, sich aber in der Gastsprache hinsichtlich der Lautform und/oder Schreibweise und/oder Flexion so eingebürgert haben, dass der Laie sie nicht mehr von den Erbwörtern unterscheiden kann, sondern nur ein sprachwissenschaftlich ausgebildeter Betrachter [...].

In jeder Sprache kommen jedoch Wörter vor, die ebenfalls aus Fremdsprachen stammen, aber sich der Replikasprache graphisch und/oder lautlich und/oder grammatisch nicht angepasst haben, und sich noch leicht als Zuwanderer aus der Fremde erkennen lassen. Deswegen nennt man sie Fremdwörter [...]. (Jabłoński 1990: 13)

Dieser Unterschied bleibt jedoch vage, „denn der Grad der Fremdheit verändert sich mit unterschiedlicher Geschwindigkeit“ nach Jabłoński (1990: 13). Deswegen macht es keinen großen Unterschied, wenn Lehnwort und Fremdwort oft als Synonyme behandelt werden.

Noch weiter zum Lehnwort: Der Begriff fungiert eigentlich auch als ein Synonym für *Entlehnung*. Nach dem DUW sieht die Definition so aus:

Entlehnung, die; -, -en: **1.** *das Entleihen.* **2.** *Lehnwort.* (DUW 2007)

Hans-Rüdiger Fluck meint, dass man von Entlehnungen sprechen kann, „wenn ein Terminus aus einer fremden Sprache unter Anpassung an das morphologisch-

phonologische System in die Empfängersprache übernommen wurde“ (Fluck 1996: 54). Das ist eigentlich die gleiche Definition, die das DUW für *Lehnwort* (*Entlehnung*) gibt:

Lehnwort, das (Sprachw.): *aus einer fremden Sprache übernommenes Wort, das sich in Aussprache, Schreibweise, Flexion der übernehmenden Sprache angepasst hat:* (z. B. *Mauer* aus lat. *murus*). (DUW 2007)

Die Definition für *Anglizismus*, den Hauptspieler dieser Arbeit, besteht nach Spitzmüller aus mehr als nur einem Teil (Spitzmüller 2005: 172–173). Natürlich ist die erste und einfachste Definition die, die man normalerweise erwartet, aber der Begriff hat mehrere Perspektiven, an die man vielleicht nicht gleich denkt. Wahrscheinlich ist es notwendig, zumindest die Aspekte, die in dieser Arbeit wichtig sind, hier aufzulisten und kurz zu behandeln. Der Begriff *Anglizismus* umfasst also u. a. Folgendes:

1. Ein aus dem Englischen entlehntes Lexem oder ein entlehnter Phraseologismus (*Fremdwort, Lehnwort, Lehnwendung* bzw. *aus engl. x*), also: *Meeting, Keks* oder *Happy Birthday*. (Spitzmüller 2005: 172)

5. Mischkomposita oder Hybridformen aus indigenen und entlehnten oder englischen Bestandteilen (*aus dt. x und engl. x*) als Teillehnübersetzungen (*Krisenmanagement* nach engl. *crisis management*) oder Neubildungen (*Gelegenheitsjob* aus dt. *Gelegenheit(s)* und dt./engl. *Job/job*, *Hollywood-Schaukel* aus engl. *Hollywood* und dt. *Schaukel*) und Mischkomposita aus englischen und Entlehnungen aus anderen Sprachen (*Teamchef* aus engl. *team* und frz. *chef*). (Spitzmüller 2005: 173)

Die analysierten Wörter aus den Spielrezensionen sind meistens direkte Entlehnungen wie in 1. oder sehr oft auch verschiedene Hybridformen wie in 5.

Jabłoński hat auch eine Definition für *Anglizismus* formuliert (Jabłoński 1990: 15), die folgendermaßen lautet:

[Ein Anglizismus ist] ein sprachliches Zeichen, dessen äußere Form aus englischen Morphemen oder aus einer Verbindung von englischen Morphemen und solchen der Replikasprache besteht, wobei die Bedeutung dieser Morpheme in der Gastsprache und im Englischen gleich ist.

Diese Definition kombiniert die wichtigsten Eigenschaften der obengenannten zwei Definitionen von Spitzmüller, was die Definition selbst im Allgemeinen stärker macht.

Mehr über die Eigenschaften des Anglizismus: Sowohl in der Spielwelt als auch im Spielwortschatz stehen oft viele englische Entlehnungen, weil der originale englische Terminus genau und eindeutig ist. Manchmal ist es daher sehr schwierig, eine ebenso gute Übersetzung zu formulieren. Dieses Phänomen behandelt Richard Glahn: Mit einem Anglizismus erreicht man das Ziel, dass „ein [...] – meist komplexe[r] und komplizierte[r] – Fachinhalt möglichst (sprach-)ökonomisch und dennoch präzise“ (Glahn 2000: 64) festgelegt wird. Ein Anglizismus ist also eigentlich ein Ausdruck, „der im Deutschen, wenn er inhaltlich einmal definiert ist, nicht mehr missverstanden werden kann, weil er dem deutschen Zeicheninventar fremd ist“ (Glahn 2000: 64). In diesem Sinn verwenden viele Spieler die englischen Entlehnungen in ihrem Lieblingsbereich.

Sowohl Fremdwörter als auch Lehnwörter sind direkte Entlehnungsarten, während *Scheinentlehnung* und *Mischkompositum* indirekte Entlehnungsarten sind. Diese vier Typen gehören zum evidenten Lehngut, d. h. in diesen Fällen ist die Beeinflussung eines fremden Wortgutes sichtbar (Glahn 2000: 35). Über die Eigenschaften des Fremdwortes und Lehnwortes ist Glahn zum größten Teil der gleichen Meinung wie Jabłoński, aber er hat mehr über Scheinentlehnungen und Mischkompositum zu sagen.

Die Scheinentlehnung gliedert sich in drei verschiedene Kategorien. Erstens gibt es die lexikalische Scheinentlehnung, die ein Wort „das englisch erscheint, im Englischen jedoch nicht belegt ist“ (Glahn 2000: 37) repräsentiert. Als Beispiel fungiert das Wort *Talkmaster*, das im Englisch nicht verwendet wird, sondern als *game-show-host* bekannt ist.

Zweitens gibt es die semantische Scheinentlehnung, die ein Wort ist, das die gleiche Form in zwei Sprachen hat, aber das verschiedene semantische Inhalte in den Sprachen hat. Als ein gutes Beispiel dient *Handy*, das eine ganz andere Bedeutung im Englischen hat, nämlich ‚handlich‘ oder ‚geschickt‘, nicht ‚Funktelefon‘.

Die dritte und letzte Kategorie von Scheinentlehnungen besteht aus den sogenannten Lehnveränderungen. Dies sind Wörter, in denen eine morphologische Veränderung

passiert, wenn sie in eine andere Sprache gebracht werden. Die Veränderungen können zum Beispiel Kürzungen sein wie bei *pullover* und *Pulli* (Glahn 2000: 37).

Ein Mischkompositum wiederum ist ein Wort, das mindestens aus zwei verschiedensprachigen Teilen besteht: in dieser Arbeit folglich die Kombinationen Deutsch-Englisch und Finnisch-Englisch. Nach Glahn (2000: 38) gibt es zwei Kategorien bei den Mischkomposita: Wörter, die kein Vorbild in der anderen Sprache haben (vgl. *Managerkrankheit* ↔ *stress disease*), und Wörter, die ein klares Vorbild in der Gebersprache haben (vgl. *Haarspray* ↔ *hair spray*). Als möglicher Problemfall bei Mischkomposita kann vorkommen, dass man nicht sicher ist, ob das Wort im Englischen schon länger existiert als in der Nehmersprache.

2.2 Rezensionen

Rezensionen gibt es über fast alles Vorstellbare: Filme, Bücher, Theateraufführungen und so weiter, und sie kommen meistens entweder in schriftlicher (Texte) oder mündlicher (Videos) Form vor. In dieser Arbeit werden, wie früher erwähnt, schriftliche Spielrezensionen betrachtet.

Das DUW definiert *Rezension* folgendermaßen:

Rezension, die; -, -en [lat. recensio = Musterung, zu: recensere, ↑ rezensieren]: **1.** *kritische Besprechung eines Buches, einer wissenschaftlichen Veröffentlichung, künstlerischen Darbietung o.Ä., bes. in einer Zeitung od. Zeitschrift: -en über pädagogische Schriften; der Film bekam gute -en (wurde allgemein positiv beurteilt).* **2.** (Fachspr.) *berichtigende Durchsicht eines alten Textes; Herstellung einer dem Urtext möglichst nahe kommenden Fassung.* (DUW 2007)

Weil die Rezension eine Form der Kritik ist, d. h. Kritik der Oberbegriff ist und seine Definitionen dabei auch die Rezension umfassen, passen hier einige Gedanken von Heinz-Helmut Lüger über Kritik. Lüger meint, dass sich viele solche Besprechungen in der Presse im weitesten Sinne mit Kunstkritik beschäftigen, d. h. alle Musik-, Film-,

Buch- und andere Rezensionen. (Lüger 1995: 139) Heutzutage gilt das immer mehr auch für Spielrezensionen.

Wenn man so will, kann man in der nächsten Passage *Kunstkritik* einfach durch *Rezension* und *Kunstwerk* durch *Videospiel* für die spezifischere Bedeutung in dieser Arbeit ersetzen. Dann bekommt man eine sehr gute Definition für Rezension im Allgemeinen. Lüger stützt sich hier auf Dovifat:

Kunstkritik ist die subjektive, aber sachlich und künstlerisch begründete sowie persönlich verantwortete Beurteilung des Kunstwerkes, dem der Kritiker verpflichtet ist. Er mag den Künstler beraten, vermittelt das Kunstwerk der Öffentlichkeit, scheidet überzeugend die Werte und Unwerte, bricht der wahrhaft künstlerischen Leistung Bahn und soll damit zur Weiterentwicklung der Kunst beitragen. (Dovifat/Wilke 1976: II, 84f; zit. nach Lüger 1995: 139)

Nach Lüger besteht der Haupttext in einer Kritik (Rezension) aus „eine[r] kurze[n] Einordnung, [...] sowie eine[m] referierenden und eine[m] bewertenden Teil, wobei letztere vielfach ineinander verschränkt sind“ (Lüger 1995: 139). Das heißt: Die Darstellung und Bewertung des Textgegenstandes sind oft miteinander verbunden (Lüger 1995: 140). Das ist eine gute Art und Weise, Rezensionen zu definieren, weil der Haupttext ebenfalls eine Mischung dieser zwei Charakteristika ist.

Die wichtigste Funktion einer Rezension ist die Informationsfunktion. Der Kern dieser Textsorte wird durch die Beschreibung der Informationsfunktion sehr einfach und verständlich präsentiert: „Ich (der Emittent) informiere dich (den Rezipienten) über den Sachverhalt X (Textinhalt)“ (Brinker 2010: 98). Das ist im Prinzip die Hauptidee einer Rezension, auch mit der evaluativen Einstellung, die unter dieser Funktion steht. (Brinker 2010: 99, 100)

Manchmal hat auch die Appellfunktion eine mehr oder weniger deutliche Rolle in den Rezensionen, also der Emittent versucht den Leser zu überzeugen, das Produkt zum Beispiel zu kaufen. Das kann hilfreich für den Leser sein, aber wenn der Stil des Textes zu aggressiv wird, kann die Appellfunktion die wichtigere Informationsfunktion verdrängen, was viele Menschen sogar ärgern kann.

Mit verschiedenen Themenentfaltungen haben die Rezensionen überraschend viel zu tun, meistens aber nur mit zwei von ihnen. Obwohl die argumentative Themenentfaltung ihren Platz, besonders in Bezug auf die Appellfunktion, in den Rezensionen hat, spielt die größte Rolle hier die deskriptive Themenentfaltung. Nach Brinker (2010: 57–59) besteht sie aus drei Kategorien: A) ein einmaliger Vorgang, B) ein als regelhaft dargestellter Vorgang und C), ein Thema, das ein Lebewesen oder einen Gegenstand bezeichnet. Die Rezensionen können zur Kategorie C) gezählt werden. Im Prinzip geht es also um die Beschreibung, was ein sehr konkretes Phänomen in Rezensionen ist.

3 DER SPIELJOURNALISMUS UND DIE SPIELZEITSCHRIFTEN

In Kapitel 3 werden sowohl die Geschichte als auch die Gegenwart des Videospieldjournalismus kurz vorgestellt. Einige britische, amerikanische und auch japanische Magazine aus den ersten Jahrzehnten werden erwähnt, und danach verschiebt sich der Schwerpunkt mehr auf Online-Publikationen.

Das andere wichtige Thema in diesem Kapitel ist die Vorstellung der vier gewählten Spielmagazine. *Pelit*, *Pelaaja*, *Gameswelt* und *Computer Bild Spiele* werden näher präsentiert, sodass z. B. ihre Geschichte, Leserzahlen und heutigen Besonderheiten dargestellt werden.

3.1 Spieljournalismus früher und heute¹

Die Geschichte der publizierten Texte über Videospiele umfasst schon über vierzig Jahre. Im Jahr 1974 wurde die Videospieldwelt dem großen Publikum zum ersten Mal vorgestellt; dies geschah in der Arcade-Spielzeitschrift *Play Meter*. *Play Meter* war aber keine sich allein den Videospiele widmende Zeitschrift; ein solches Magazin erschien zum ersten Mal erst Ende des Jahres 1981 in Großbritannien und hieß *Computer and Video Games*. Das erste amerikanische Magazin, *Electronic Games*, erschien nur zwei Wochen später im gleichen Jahr. Die zwei ältesten Videospieldmagazine, die immer noch publiziert werden, heißen *Famitsu* und *Electronic Gaming Monthly*. Das japanische *Famitsu* wurde zum ersten Mal im Juni 1986 publiziert, während das aus den Vereinigten Staaten stammende Magazin *Electronic Gaming Monthly* veröffentlichte sein erstes Heft im Frühjahr 1989.

Heutzutage wird der Videospieldjournalismus immer mehr ins Internet verlegt, was eigentlich sehr logisch und erwartbar ist, weil das ganze Genre immer schon an Computer und die elektronische Welt überhaupt gekoppelt war. Die gedruckte Presse

¹ Dieses Kapitel stützt sich vor allem auf den englischen Wikipedia-Artikel *Video game journalism* (2016) mit seinen Quellen über die Geschichte verschiedener Videospieldmagazine.

mit ihren ökonomischen Problemen fungiert hier auch als ein Teilfaktor. Im Internet erreicht man mit seinen Artikeln und Rezensionen leichter viel mehr Leser, außerdem kann man über alles schneller berichten als in gedruckten Medien. Die einmal pro Monat publizierten Zeitschriften sind einfach nicht genug für den immer größer werdenden Teil der Spieler, die über die hektische Welt der Spiele alles so schnell wie möglich wissen wollen.

Einige der größten Online-Publikationen sind internationale Spielseiten wie *IGN*, *GameSpot*, *Eurogamer* und *Giant Bomb*. Sie präsentieren alle möglichen Plattformen mit umfangreichen Nachrichten, Artikeln und Rezensionen und versuchen, ein so breites Publikum wie möglich zu erreichen. Andere namhafte Online-Seiten mit Schwerpunkt auf Spiele sind *Kotaku*, *Joystiq* und *Destructoid*, die den vorher genannten sehr ähnlich sind, aber die teilweise eine persönlichere Herangehensweise haben und häufig wie Blogs geschrieben sind.

3.2 Die vier gewählten Videospelzeitschriften

Finnland und Deutschland sind beides Länder, in denen man viel spielt. Deswegen ist es verständlich, dass der Videospeljournalismus in diesen Ländern eine klare Rolle neben den anderen Publikationen hat. Meistens haben die Spielzeitschriften eine Geschichte von 15 bis 20 Jahren. Ausgehend von dem Kriterium, dass die Zeitschriften in dieser Arbeit sowohl über PC- als auch Konsolenspiele schreiben sollten, wurden die folgenden Publikationen gewählt.

Die erste finnische Videospelzeitschrift ist *Pelit* (‘Spiele’), die sowohl die größte als auch die älteste finnische Publikation in diesem Bereich ist; das erste Heft erschien schon im Jahr 1992. *Pelit* erscheint elfmal pro Jahr, wird von Fokus Media herausgegeben und hatte im Frühjahr 2012 127 000 Leser (Aikakauslehdet 2012). Die verbreitete Auflage war 24 543 Exemplare im Jahr 2012 (Levikintarkastus 2013a). Das Magazin behandelt sowohl PC-Spiele als auch Konsolenspiele.

Die Geschichte des Magazins begann schon im Jahr 1987 als ein jährliches Extraheft in den Computerzeitschriften *C-lehti* und *MikroBitti*, das nur Spielen gewidmet war. 1992 wurde dann ein eigenes Magazin für PC-Spiele gegründet, *Pelit*. Im Jahr 1998 wurde ein Schwesternmagazin für PlayStation-Spiele gegründet, das *Peliasema* hieß. Nach beinahe vier Jahren wurden die zwei Magazine Ende des Jahres 2001 zusammengelegt, und als Resultat erscheint das heutige *Pelit*, das jede Spielsorte behandelt.

Die Länge der Rezensionen in *Pelit* variiert zwischen einer und drei Seiten, abhängig von dem sogenannten Bekanntheitsgrad des Spieles. Die Punkteskala ist theoretisch 0–100, aber in der Praxis benutzt das Magazin jedoch nur die Skala 65–95 Punkte. Außerdem hat das Magazin seinen Stempel, „*Pelit suosittelee*“ (‘*Pelit* empfiehlt‘), der nicht für alle 90+ Punkte erreichenden Spiele gegeben wird, sondern für jedes, das etwas Neues und Innovatives oder besonders Gutes in einem Bereich darstellt.

Das zweite finnische Magazin in dieser Studie ist *Pelaaja* (‘Spieler‘), die zweitgrößte Publikation unter den finnischen Videospieldjournalen. *Pelaaja* wurde im Jahr 2002 gegründet und wird von H-Town Oy publiziert. Im September 2013 betrug seine Leserzahl 75 000 (Levikintarkastus 2013b). *Pelaaja* gibt seine Auflage nicht an. Auch *Pelaaja* behandelt sowohl PC- als auch Konsolenspiele.

Die Gründer von *Pelaaja* fanden, dass es kein ausreichend gutes konsolenspielzentriertes Spielmagazin in Finnland gab, so dass sie entschieden, eines zu gründen. PC-Spiele waren anfangs auch enthalten, aber von Oktober 2005 bis Oktober 2012 wurden sie weggelassen und hatten zuerst für kurze Zeit ein eigenes, kleineres Schwesternmagazin, *PCPelaaja*, und danach Online-Seiten auf *Peliplaneetta.net*. Heutzutage sind sie aber wieder ein Teil des Magazins.

Pelaaja hat in seinen Rezensionen die Skala 1–10 Punkte. Auch wird monatlich ein Spiel gewählt, das den Stempel „*Pelaajan valinta*“ (‘*Pelaajas* Wahl‘) bekommt und das das beste Spiel des Monats nach der Redaktion ist. Die Rezensionen sind normalerweise ein oder zwei Seiten lang, vereinzelt gibt es auch dreiseitige Texte.

Gameswelt ist die eine deutsche Videospielezeitschrift in dieser Studie. Sie ist eine der bekanntesten in ihrem Bereich in den deutschsprachigen Ländern, das heißt, *Gameswelt* hat Tochterfirmen auch in Österreich und in der Schweiz gegründet. Sie ist ein Onlinemagazin und wird von der Web Media Publishing AG herausgegeben. *Gameswelt* wurde 1999 als *Gamesweb.com* gegründet. Sie hat etwa 9,7 Millionen Seitenaufrufe im Monat und etwa 910 000 Leser pro Monat (Mediadaten 2014). *Gameswelt* behandelt auf ihren Seiten PC- und Konsolenspiele.

Die Rezensionen in *Gameswelt* haben am Ende Pro- und Contra-Listen, die manchmal ziemlich lang sind und die über die positiven und negativen Eigenschaften des Spiels berichten. Dort stehen sowohl wichtige große Punkte als auch spezifischere kleinere Beobachtungen. Die Spiele werden am Ende der Rezension mit Punkten rezensiert; die Skala ist 1–10, auch mit halben Punkten, z. B. 8,5. Es ist schwierig, die Länge der Online-Rezensionen mit ausgedruckten Versionen zu vergleichen, aber auf den *Gameswelt*-Seiten sind sie häufig auf drei Seiten mit Fotos und Videos verteilt.

Als das zweite deutsche Videospielemagazin in dieser Studie dient *Computer Bild Spiele*, eine monatlich erscheinende Multiplattform-Zeitschrift, die ebenfalls PC- und Konsolenspiele behandelt. Sie wurde im Jahr 1999 gegründet und wird von der Axel Springer AG herausgegeben. Die Auflage von *Computer Bild Spiele* belief sich im dritten Quartal 2013 auf 136 055 Exemplare (IVW 2013).

Computer Bild Spiele benutzt keine Punkte in seinen Rezensionen, sondern am Schluss stehen verschiedene Einschätzungen wie „gut“ oder „sehr gut“. Es gibt auch Pro- und Contra-Listen, aber diese sind mit nur zwei oder drei hervorgehobenen Beobachtungen oft sehr kurz. Dort steht jedoch eine Testnote: je kleiner die Zahl, desto besser das Spiel. Die Länge der Rezensionen ist durchschnittlich, d. h. sie entspricht etwa zwei Seiten einer Printversion.

4 ENTLEHNUNGEN IN DEN GEWÄHLTEN VIDEOSPIELREZENSIONEN

Das vierte Hauptkapitel konzentriert sich auf die Analyse der gesammelten Entlehnungen aus den vier Spielmagazinen. Zuerst kommt ein einführender Teil über die Rezensionen und ihre Anglizismen, in dem allgemeine Informationen darüber dargestellt werden. Danach beginnt die tatsächliche Analyse, die ein Magazin nach dem anderen behandelt. Dann folgen verschiedene Vergleiche zwischen den Analyseresultaten, und zum Schluss werden die Ergebnisse zusammengefasst.

Es sei darauf hingewiesen, dass die gesammelten Entlehnungen aus den finnischen Rezensionen in den Texten flektiert sind. Für den Analyseteil werden jedoch ihre Grundformen verwendet.

Auch die Entlehnungen aus den deutschen Rezensionen sind ab und zu flektiert, d. h., zum Beispiel wird der Akkusativ oder der Genitiv verwendet. Auch ihre Grundformen, d. h. Nominative (häufig ohne Artikel) werden hier verwendet.

4.1 Einführendes

In dieser Arbeit spielen die Anglizismen aus den vier gewählten Videospieldmagazinen *Pelit*, *Pelaaja*, *Computer Bild Spiele* und *Gameswelt* die Hauptrolle. Damit die Textmenge in den vier Quellen ähnlich groß ist, wurden die Texte anhand der Anzahl der Wörter gewählt (s. 1.2). Die kürzesten Rezensionen stehen in *Pelaaja*, weswegen die Wortanzahl in 25 Rezensionen dieses Magazins als Grenze für die Textmenge der drei anderen Magazine fungiert.

Aus *Pelaaja* wurden also 25 Rezensionen gewählt, und die Wortanzahl dieser Texte beläuft sich auf 19 604. Das heißt, etwa 20 000 Wörter sind die Grenze für den Umfang der Rezensionen aus den anderen Magazinen. *Gameswelt* erfüllt diese Bedingung schon mit 14 Rezensionen, weil diese so viel länger sind. Die Gesamtanzahl der Wörter beträgt 20 016. *Computer Bild Spiele* braucht ein bisschen mehr Rezensionen, um die

Bedingung zu erfüllen, das heißt die Textmenge von *Computer Bild Spiele* besteht aus 18 Rezensionen mit 19 591 Wörtern. Aus *Pelit* wurden 17 Rezensionen gesammelt, und die Wortanzahl umfasst 19 945 Wörter.

Das wichtigste Kriterium bei der Auswahl der Rezensionen war, dass dieselben Spiele in allen vier Magazinen besprochen werden. Mit dieser Hauptregel wurden 25 Rezensionen für die Analyse gewählt. Zum Beispiel wurden einige passende und interessante Spiele weggelassen, weil nur drei Magazine über das Spiel geschrieben hatten. Aufgrund der Abgrenzung der Textmenge konnten jedoch nicht bei jedem Magazin 25 Rezensionen analysiert werden.

Die Spielrezensionen, die das Material in dieser Arbeit bilden, stammen im Prinzip aus dem Jahr 2013 mit Ausnahme von ein paar vom Januar 2014. Sie werden chronologisch behandelt, also so, dass die erste (*Aliens: Colonial Marines*) vom März 2013 ist, und die letzte, also die 25. Rezension (*Gran Turismo 6*), im Januar 2014 erschienen ist.

Unter den 25 gewählten Spielen finden sich sowohl Konsolenspiele als auch PC-Spiele. Die Menge ist auch sonst eine sehr repräsentative und umfassende Erhebung von Spielen: Es finden sich zum Beispiel Ego-Shooters, Abenteuerspiele, Beat-‘em-ups, Strategiespiele, Kriegsspiele, Autorennspiele, Spiele für Kinder und Spiele für Erwachsene. Auch gibt es sowohl neue Titel als auch Fortsetzungen.

Die Anglizismen in den finnischen und deutschen Spielrezensionen wurden so gewählt, dass sie deutlich aus dem Englischen stammen (entweder als direkte Entlehnung oder so, dass eine klare Ableitung zu sehen ist), und dass sie etwas mit der Spielwelt zu tun haben. Das heißt, eine Einteilung wurde schon während des Leseprozesses vorgenommen, und nicht alle Wörter, die nach Anglizismen aussahen, wurden berücksichtigt, sondern, wie erwähnt, nur diejenigen, die eine Verbindung zum Spielwortschatz haben.

Die einfachste Einteilung nach dem Sammeln war, die Entlehnungen nach den Wortklassen einzuteilen. Im vorliegenden Fall bedeutet das, dass die folgenden Wortklassen verwendet wurden: Substantiv, Adjektiv, Verb und Partikel.

Nach dieser Einteilung ist es klar, dass die Substantive eindeutig die häufigste Wortklasse der Entlehnungen sind, sowohl im Finnischen als auch im Deutschen. Ohne zu zählen, kann man schon ahnen, dass diese Gruppe etwa 90 Prozent der Entlehnungen in beiden Sprachen bildet. Die Restlichen sind nach ihrer Häufigkeit aufgelistet: Adjektive, Verben und zum Schluss ein paar Partikeln.

Wortklassen sind natürlich nicht die einzige Möglichkeit, die Entlehnungen einzuteilen. Eine andere Variante könnte sein, dass die Entlehnungen in eingliedrige und mehrgliedrige Bildungen eingeteilt werden. Besonders im Deutschen kann man viele mehrteilige Entlehnungen sehen, die teilweise englisch und teilweise deutsch sind, z. B. *das Open-World-Spiel*. Im Finnischen gibt es solche auch, aber nicht so häufig. Es sieht so aus, als ob im Finnischen mehrteilige Entlehnungen, die aus englischen Abkürzungen und finnischen Hauptwörtern bestehen, z. B. *QTE-nappulajumppa*, häufiger vorkommen als entsprechende Bildungen im Deutschen.

In finnischen Rezensionen sieht man ziemlich oft sogenannte fennisierende Entlehnungen, wo das englische Stammwort noch klar zu sehen ist, aber jetzt eine eher finnische Form hat. Einige Beispiele sind *levelöinti* (vgl. *leveling (up)*), *spawnata* (vgl. *to spawn*) und *skriptattu* (vgl. *scripted*). Das kommt in den häufigsten Wortklassen vor, also bei Substantiven, Verben und Adjektiven.

Die Entlehnungen, die im Folgenden behandelt werden, sind vorwiegend als Fachwörter bzw. Fachausdrücke, d. h. als spezielle Bezeichnungen für etwas Bestimmtes in einem Fachgebiet (DUW 2007), zu betrachten. Das Fachgebiet in diesem Fall ist das der Videospiele. Die englischen Entlehnungen tragen dazu bei, die „Fachsprache“ der Videospiele Rezensionen zu konstituieren.

Wenn man Fachwörter mit den Wörtern der Gemeinsprache vergleicht, ist klar, dass die Fachwörter präziser und kontextautonom sind. Der größte Unterschied zwischen den zwei Worttypen „liegt auf der Bedeutungsebene der Inhaltsseite; dort wird für das systemgebundene Fachwort ein Bedeutungsinhalt realisiert, der von der gemeinsprachlichen Bedeutung grundsätzlich verschieden ist“ (Fluck 1996: 47).

Bei der Beschreibung der Entlehnungen in den vier Zeitschriften wird nicht näher darauf eingegangen, um welchen Grad der Fachlichkeit es sich bei den Belegen handelt. Es sei nur festgestellt, dass die Welt der Videospiele ein besonderes Milieu ist, das einen besonderen Jargon mit sich bringt.

4.2 *Pelit*

Wenn man die vier Wortartkategorien der Anglizismen in *Pelit* betrachtet, ist sehr deutlich, welche die größte ist: Von den 130 Entlehnungen stehen 119 in der Kategorie Substantiv, also 91,5 Prozent. Das ist ein sehr großer Anteil und berichtet über die Weise, wie Entlehnungen meistens in eine neue Sprache integriert werden, also dass sie vor allem Gattungsnamen sind. Einige Adjektive und Verben bilden den Rest.

Mit vielen Entlehnungen geht es so, dass die ursprünglich fremden Wörter eingebürgert werden, sie bekommen in diesem Fall eine verfinnischte Form. Meistens, besonders bei ziemlich kurzen Wörtern, passiert dieses Phänomen mit Hilfe des Morphems *-i* am Ende des Wortes. Einige Beispiele sind unter anderen *bossi*, *bugi* und *modi*.

Auch ein sehr großer Teil der Entlehnungen sind Komposita, also mehrteilige Wörter. Die Komposita hier bestehen aus einem ursprünglich englischen Wort und aus einem finnischen Wort, so dass der entlehnte Teil in dem Wort entweder direkt in seiner englischen Form oder auch schon in seiner verfinnischten Form steht (z. B. *coop-rutistus*, *krediittilitania*). Das englische Glied kann entweder die erste oder die zweite Konstituente eines Kompositums bilden. Es ist auch wichtig anzumerken, dass viele englische Glieder in den Komposita Abkürzungen sind (z. B. *DLC-paketti*).

Die schon früher in dem Kapitel 1.3 genannte „Type und Token“-Methode gibt die Möglichkeit, die Entlehnungen zu analysieren. Hier wird die Methode ein bisschen anders verwendet: Die Entlehnungen sind nach ihren Hauptwörtern alphabetisch angeordnet, und die Hauptwörter werden als Types behandelt. Unter jedem Hauptwort stehen (möglicherweise) mehrere abgeleitete Wörter bzw. Komposita, die alle nicht untereinander identisch sind oder sein dürfen. Sie sind jedoch in diesem Fall Tokens. Ein Beispiel: *skripti* ist eines der Hauptwörter und so auch eines der Types. Mit *skripti* stehen auch *skriptaus*, *skriptattu* und *skriptattu* zusammen. Diese Wörter mit demselben Stamm werden in dieser Arbeit als vier Tokens behandelt.

Wenn man die Entlehnungen in *Pelit* näher betrachtet, kann man deutliche Beziehungen zwischen bestimmten Wörtern sehen. Dies hilft, die Belege in Gruppen einzuteilen. Bei *Pelit* wurden sechs verschiedene Gruppen gebildet, die jede für sich mehr oder weniger aus ähnlichen Entlehnungen besteht. In diesem Kapitel werden die Gruppen zusammen mit Belegen und ihren Analysen präsentiert. Es sei darauf aufmerksam gemacht, dass die Gruppen von der Einteilung in Wortarten abweichen.

Nach einigen Belegen werden im Folgenden kurze Textabschnitte aus den Rezensionen in *Pelit* zitiert, sodass die gewählten Belege in ihrem Kontext gesehen werden können. Der Kontext des jeweiligen Belegs gibt einen Einblick in die Verwendung des Ausdruckes.

Die erste Gruppe besteht aus sogenannten *i*-Wörtern. Diese sind entlehnte Substantive, die ziemlich kurz sind und die meistens nur den Buchstaben *i* am Ende des Wortes als Unterschied zwischen dem englischen und finnischen Wort haben. Diese Art der Wortbildung ist typisch für Finnisch.

Von den gewählten Hauptwörtern unter den Entlehnungen in *Pelit* gehören die folgenden zu dieser Gruppe: *blokki*, *bossi*, *botti*, *buffi*, *bugi*, *editori*, *fragi*, *lagi*, *modi*, *moodi*, *pressi*, *serveri* und *skripti*. Nicht jeder Beleg wird hier schriftlich analysiert, aber einige werden im Folgenden als Beispiele aufgelistet und behandelt.

- **Botti**². Das Substantiv kommt in Multispielen vor und bezeichnet einen von künstlicher Intelligenz gesteuerten Gegner. Das Wort wird sehr häufig in finnischen Rezensionen verwendet.
- **Bugi**. Das Wort steht für etwas Unerwartetes im Spiel, einen Fehler im Code. Es ist ein ganz normales Wort in der Spielsprache. Es könnte vielleicht durch *virhe/vika* (*koodissa*) ersetzt werden, aber das wäre ungewöhnlich unter den Spielern.

Vaikutelmaa heikentävät myös **bugit**. Sarja on tunnettu hiotusta viimeistelystä, mutta liekö kiire iskenyt, sillä törmäsin useamman kerran tilanteeseen, jossa jouduin palaamaan edelliseen checkpointiin, kun kamera kadotti Kratoksen pysyvästi tai tielle tuli joku muu **bugi**. Onneksi checkpointeja on tiheässä, enkä törmännyt täysjumeihin. Peliin on jo julkaistu useampi päivitys. (Hurme 2013)

- **Lagi**. Wenn man z. B. im Mehrspielermodus mit schlechter Internetverbindung spielt, kann man eine visuelle Verzögerung erfahren → *das Laggen*. Oft ist der Spielserver auch daran schuld. Der Fachausdruck wird sehr oft auf Finnisch verwendet, manchmal hört man auch *viive*.
- **Modi**. Eine *Mod*, oder *Modifikation*, ist etwas, was die Spieler selbst für ein Spiel machen. Sie können z. B. die künstliche Intelligenz verbessern, neue Charaktere hinzufügen, neue Spielmodi entwickeln und so weiter. Modifikationen kommen nur in PC-Spielen vor und sind kostenlos. *Modi* ist eine sehr gute und überall unter Spielern verwendete Entlehnung, z. B. *muokkaus* wird nicht verwendet.

Die zweite Gruppe besteht aus Entlehnungen, die zweiteilige Wörter sind, wo der erste Teil englisch und der zweite Teil finnisch ist (oder umgekehrt). Sie sind alle Substantive. Meistens ist es bei diesen zweiteiligen Wörtern so, dass der finnische Teil das Zweitglied bildet und der englische Teil als Erstglied die Bedeutung des Substantivs determiniert.

² Bei den Belegen sind die Teile fettgedruckt, die aus dem Englischen stammen und analysiert werden.

Die folgenden Entlehnungen aus *Pelit* gehören zu dieser Gruppe: *2D-arcademätkintä*, *automatch-toiminto*, *battle-tila*, *config-lista*, *field of view -systeemi*, *hordehyökkäys*, *ennakkohype*, *ladder-systeemi*, *Motion Capture -teknologia* und *perus-team deathmatch*. Die meisten sind mit einem Bindestrich konstruiert, was im Finnischen üblich ist. Im Folgenden werden einige Belege als Beispiele näher analysiert.

- **2D-arcademätkintä**. Das Kompositum weist auf „die alten Spiele“ hin, die ziemlich einfach sind/waren. Das Wort ist ein häufiger Terminus in der finnischen Spielsprache.
- **Field of view -systeemi**. Der Ausdruck hat damit zu tun, wie viel Grad man im Spiel sieht. Wir Menschen sehen etwa 180 Grad, aber in Spielen kann es manchmal weniger sein, z. B. nur 120 Grad. Der Terminus ist so spielspezifisch, dass es noch keine gute Übersetzung ins Finnische gibt.
- **Ennakkohype**. *Hype* ist alles, was vor der Veröffentlichung eines Spieles passiert und/oder erlebt werden kann. Je größer/bekannter/beliebter der Name des Herstellers oder des Spiels ist, desto größer der Hype. Die Spieler erleben in der Praxis ständig einen Hype, so dass das Wort sehr bekannt und viel verwendet ist. Es ist auch im Finnischen sehr häufig. (*Ennakko-*)*odotus* wäre eine mögliche Übersetzung, sie wird aber viel seltener als *Hype* verwendet.
- **Ladder-systeemi**. Das Wort bezeichnet die Rangliste in einem Multiplayer-Spiel. Es wird nicht sehr oft verwendet, ist aber auch nicht der seltenste Terminus. Auch *Ranking* wird häufig auf Finnisch verwendet, richtige Übersetzungen sind selten. *Listasijoitus* und verschiedene Ableitungen daraus sieht man ab und zu.
- **Motion Capture -teknologia**. Der Begriff weist auf Bewegungserfassung hin. Echte Menschen spielen die geplanten Spielereignisse, während sie spezifische *motion capture*-Kleider tragen. Auf diese Weise sehen die Spielcharaktere realistischer aus. *Liikkeenkaappaus* ist die finnische Übersetzung, sie wird aber seltener als *Motion Capture* verwendet.

Edistyneen **Motion Capture** -teknologian ansiosta näyttelijätär Ellen Page esiintyy Jodien hahmossa miltei ilmielävänä. Herkkä roolisuoritus hakee videopelien mittapuulla vertaistaan. Viehättävä Page on vähällä onnistua siinä mihin hänet on palkattu, voittamaan myötätuntoni puolelleen. Mutta yritys kilpistyy pötkelöön käsikirjoitukseen. (Honkala 2013b)

Die dritte Gruppe besteht aus Verben, die als Entlehnungen aus dem Englischen leicht erkennbar sind. Sie werden einfach durch das Anhängen von finnischen Endungen eingebürgert. Es gibt verschiedene Arten, Verben im Finnischen zu bilden, darunter einige, die Verben in Substantive überführen. Das üblichste Beispiel dafür ist der vierte Infinitiv mit der *-minen*-Endung. Außer diesen zwei Typen kommen Substantive vor, die deutlich ein Verb als ihre Basis haben.

Die Entlehnungen in *Pelit*, die zu dieser Gruppe gehören, sind also teilweise „echte“ Verben, teilweise der vierte Infinitiv und teilweise Substantive, die aus Verben gebildet sind. Die Entlehnungen sind: *buustata*, *grindaaminen*, *jugglaus*, *levelöinti* und *spawnata*. Die fünf Belege können wie folgt analysiert werden:

- **Buustata.** Das Wort ist eindeutig eine Ableitung aus dem Verb *to boost*. Es bedeutet, dass man etwas sammelt und der Spielcharakter sich dadurch verbessert. Das Verb wird ungefähr ebenso häufig wie das finnische *parantaa* verwendet, *buustata* ist aber spezifischer.

Roomalaisilla pelatessa liian vahva tai heikko asema senaatissa kuulemma johtaa sisällissotaan, mutta en huomannut kumpakaan tapahtuvan. Käytin senaattia vain kenraaleiden ominaisuuksien parantamiseen, sillä valtion virat **buustasivat** ukkojen ominaisuuksia, juuri toisin kuin todellisuudessa. (Grönholm 2013)

- **Grindaaminen.** *To grind (for experience points)*. Das Wort ist bekannt aus Rollenspielen. Wenn man mehr Erfahrungspunkte braucht, um im Spiel weiterzukommen, muss man manchmal lange weniger gefährliche Feinde töten, was oft eintönig und langweilig ist. Es handelt sich um eine oft verwendete Ableitung.

- **Jugglaus.** Das Substantiv kommt in Prügelspielen vor. Es bedeutet, dass man den Gegner zuerst so schlägt, dass er in die Luft geschleudert wird. Dann muss man ihn

schnell mit verschiedenen Schlägen und Tritten so verletzen, dass er für einen Moment nur hilflos in der Luft sein kann. Dies erinnert an „Jonglieren“, weshalb die Herkunft des Wortes im Verb *to juggle (balls)*, also ‚jonglieren‘ ist. Der Anglizismus tritt häufig auf, wenn man über Prügelspiele auf Finnisch spricht.

- **Levelöinti.** Das Wort bedeutet, dass man durch Erfahrungspunkte höhere Levels für den Spielcharakter erlangt, was natürlich den Charakter auf viele Weisen verbessert. Es handelt sich um eine weit verbreitete Ableitung.

- **Spawnata.** *Spawnen* heißt ‚wieder lebendig zu werden‘. Wenn ein Spielcharakter (oder ein Feind) getötet wird, spawnnt er in eigenen Spielen wieder irgendwo auf der Spielwelt. Hier wäre *herätä henkiin* eine gute Übersetzung für den Terminus (und sie wird auch hier und da verwendet), aber *spawnata* hat eine vorherrschende Rolle unter den finnischen Spielern.

Suosikkini on survival, jossa neljä mariinia yrittää pysyä hengissä. Mariineilla on yksi elämä, alienit **spawnaavat** ja koko ajan nopeammin. (Nnirvi 2013)

Die vierte Gruppe besteht aus englischen Abkürzungen. Es gibt einige feste Termini in der Spielweltsprache, die in der Praxis immer als Abkürzungen geschrieben (und gesprochen) werden. Meistens sind es zwei- oder dreiteilige Wörter.

In *Pelit* kann man die folgenden Entlehnungen in diese Gruppe einordnen: *co-op*, *DLC*, *FPS(-tanssiaiset)*, *PvP-peli* und *QTE*. Die Belege werden im Folgenden analysiert.

- **Co-op.** Bei *co-op* spielen zwei oder mehr Spieler in einem Spiel zusammen, nicht gegeneinander. Die Abkürzung wird oft auch *coop* geschrieben, das Wort leitet sich aus *cooperation* ab. Das finnische Wort *yhteistyö(tila)* wird eigentlich nicht verwendet. *Kaksinpeli* wird manchmal benutzt, aber das ist nicht mehr so spezifisch, weil das Wort sowohl ‚Zusammenspiele‘ als auch ‚Gegenspiele‘ bedeuten kann.

- **DLC.** *Downloadable content*, ‚herunterladbare Inhalte‘. Etwas Zusätzliches und Neues (Charaktere, Levels, Waffen, Autos usw.) kann für ein fertiges Spiel heruntergeladen werden. DLC ist in den letzten sieben Jahren eine Norm in der Spielindustrie geworden und ist ein oft verwendeter Terminus auch im Finnischen. Die Abkürzung ist leicht und kurz, *ladattava lisäsisältö* verwendet man praktisch nicht.

Ikävä kyllä kunnollisia ykkösosan tyyppisiä kaupunkikarttoja ei ole, niitä sitten varmaan ostellaan pala kerrallaan **DLC**-muodossa. Kartat ovat sinänsä hyviä ja balanssissa, mutta niitä saisi olla selvästi enemmän ja editori olisi kiva yllätys. Karttojen vähäisyys on moninpelin selkeästi suurin heikkous. (Oksanen 2013b)

- **FPS**-tanssiaiset. Die Abkürzung steht entweder für *First Person Shooter* oder *frames per second*. Hier geht es um die erste Alternative, *den FPS-Tanz*. *FPS* ist ein umgangssprachlicher und erfinderischer Ausdruck für ein Spiel, in dem man viel schießt und sich bewegt. *FPS* ist eine akzeptierte und vielverwendete Abkürzung in der Spielwelt und funktioniert international.

- **PvP**-peli. *Player versus Player*, ‚Spieler gegen Spieler‘. Zwei oder mehr Menschen spielen gegeneinander in einem Mehrspielermodus. Die Abkürzung wird regelmäßig auf Finnisch verwendet. Ein glücklicher Zufall ist, dass sie auch auf Finnisch funktioniert (*pelaaja vastaan pelaaja*).

- **Quick Time Event / QTE**. Das Spiel zeigt ein Tasten-Symbol, das der Spieler schnell drücken muss, um zu gewinnen oder weiterzukommen. Der Trend des QTE spielt in den letzten zehn Jahren eine größere Rolle in der Spielindustrie. Der Anglizismus hat bis jetzt keine finnische Übersetzung bekommen, sondern der englische Terminus wird verwendet.

Isot viholliset lopetetaan joko tuttuun tapaan **QTE**-yhdistelmällä tai painissa, jossa taotaan kahta hyökkäysnappia ja väistetään hyökkäystä tatilla. (Hurme 2013)

In der fünften Gruppe stehen die Wörter, die im Englischen und im Finnischen gleich sind. Sie können direkte Entlehnungen genannt werden. Diese Entlehnungen bestehen aus ein- oder zweiteiligen Belegen.

Die folgenden Belege aus *Pelit* bilden diese Gruppe: *autoaim*, *bullet time*, *checkpoint*, *conquest*, *escape*, *extermination*, *flashback*, *friendly fire*, *gimmick*, *hotspot*, *P2P-matchmaking*, *minigun*, *puzzle*, *reboot*, *shift* und *survival*. Im Folgenden werden einige Belege analysiert.

- **Checkpoint.** Wenn man den Checkpoint in einem Spiel erreicht, kommt man nach einem möglichen Misserfolg zurück. Das Kompositum könnte als *tarkastuspiste* übersetzt werden, wird aber in der Praxis in seiner englischen Form von jedem finnischen Spieler verwendet.
- **Gimmick.** Heutzutage versuchen viele Spiele, sich durch einen Aufhänger gegen ihre Konkurrenten abzuheben. Ein Gimmick kann z. B. ein visueller Trick oder eine spielmechanische Innovation sein. *Gimmick* wird viel auch auf Finnisch verwendet, manchmal sieht man auch die Übersetzungen *kikka* oder *tempu*, die häufig verwendbare Wörter sind.
- **Hotspot.** *Hotspot* ist eine spezifische Stelle, die etwas nach dem Drücken im Spiel aktiviert. Ein Hotspot kann auch ein Sammlerstück sein und ist oft mehr oder weniger visuell auffällig. Das Wort wird in vielen verschiedenen Spieltypen häufig verwendet und hat eine feste Rolle in der Spielersprache. Es gibt keine gute Übersetzung auf Finnisch.
- **Puzzle.** ‚Rätsel‘. Es gibt so viele verschiedene Rätsel, wie es Spiele und Entwickler gibt, die Möglichkeiten sind in der Praxis endlos. Man muss oft ein Rätsel lösen, um im Spiel weiterzukommen. Das englische *puzzle* wird sehr oft in der finnischen Spielsprache verwendet, der Terminus hat eine feste Rolle. Manchmal hört man auch *ongelma(nratkaisu)*.

Painolaatta- ja vipupuzzlet ovat tuttua God of Waria. Visaisemmiksi aivopähkinät muuttuvat, kun Kratos saa kyvyn hajottaa ja hallita massaa ja materiaa. Sortuneen sillan saa korjattua ja ehjän rikottua, ja tunnelma on kuin Lego-pelistä kun palikat viuhuvat paikoilleen. Yllätyskäänteenä **puzzle** voikin edellyttää, että korjaaminen jätetään puolitiehen, jotta Kratos pääsee loikkimaan ilmaan jähmettyneitä lohkareita pitkin. (Hurme 2013)

- **Reboot.** *Reboot* bedeutet, dass man eine (oft) Jahrzehnte alte Spielserie nimmt und sie neu startet. Der englische Terminus wird auch sehr häufig auf Finnisch verwendet. Es gibt Übersetzungen wie *uudelleenkäynnistys* oder *uusioversio*, von denen man Letzteres immer häufiger sieht, aber der ursprüngliche Terminus funktioniert am besten auch auf Finnisch, oft auch in der Form *rebootti*.

Die sechste Gruppe heißt „Sonstiges“, und darin finden sich alle Entlehnungen in *Pelit*, die in den fünf ersten Kategorien keinen Platz haben. Diese sind eine Mischung aus verschiedenen Wortgruppen.

Hier sind die Belege der Gruppe: (*Hollywood*-)actioner, *dedikoitu*, *simudevaaja*, *krediittilitania*, *kämppäävä*, *previkka* und *whinettävä*. Im Folgenden werden einige Belege als Beispiele analysiert.

- **Dedikoitu.** Das Wort wird oft in der Form *dedikoitu serveri*, ‚dedizierter Server‘, verwendet. Es bedeutet, dass bestimmte Server für ein bestimmtes Spiel (und oft für sein Online-Multispiel) reserviert sind, sodass alles besser und schneller funktioniert. Es macht keinen großen Sinn, *dedikoitu* in *omistettu* zu übersetzen.

- **Krediittilitania.** Die Bezeichnung steht für die Namen der Entwickler am Ende des Spiels. Sie ist nicht der am häufigsten verwendete Terminus, *lopputekstit* ist ein typischeres Wort.

- **Kämppäävä.** Wenn man in einem Multiplayer-Shooter-Spiel nur an einem Platz (mehr oder weniger versteckt) bleibt und von diesem Platz auf alle anderen schießt, ist man ein *kämppäävä* Spieler. Der Ursprung ist das englische Verb *to camp*, ‚campen, zelten, an einem Platz bleiben‘. Der Ausdruck hat eigentlich heutzutage keine andere Form oder eine eigentliche finnische Übersetzung mehr, weil *kämppäävä* deutlich eines üblichsten Wörter in der Spielsprache ist.

- **Previkka.** *Preview*. *Previkka* ist eine Vorschau auf ein Spiel. Ein Redakteur schreibt diese nach einer (normalerweise kurzen) Sitzung mit einem zukünftigen Spiel. *Previkka*

ist ziemlich umgangssprachlich, wird aber verwendet. *Ennakko(katsaus)* sieht man auch häufig.

[Saints Row: The Third] putosi sekopäisyydessään täysillä, etenkin kimppapeliä tahkosin tuhottomia määriä. Kolmosen DLC:ksi kaavailtu nelonen herätti aluksi epäilyksiä rahastuksesta, mutta jo **previkka** veti peloille napin otsaan. (Mäkinen 2013)

- **Whinettävä.** Das Wort ist abgeleitet aus dem englischen Verb *to whine*. Es kommt normalerweise in Mehrspielermodi vor, wo die Menschen miteinander kommunizieren. Wenn jemand schlecht ist und/oder jemand des Mogelns beschuldigt wird, ist er ein wimmernder Mensch. Die Bedeutung ist so spezifisch, dass diese Ableitung eine sehr gute Schöpfung ist. Doch es gibt auch viele finnische Übersetzungen, wie *valittava*, *itkevä*, *ruikuttava* usw.

4.3 *Pelaaja*

Der deutlichste Unterschied zwischen *Pelaaja* und den drei anderen Spielmagazinen ist die Menge der Anglizismen: Es gibt nur 15 englische Entlehnungen in diesem finnischen Magazin, während es 130 bis 227 in den anderen sind. Eine verlässliche Erklärung gibt es für diesen Unterschied nicht, aber wahrscheinlich geht es einfach um den Schreibstil in dem Spielmagazin, d. h. die verwendete Sprache bleibt auf einem so genannten allgemeinsprachlichen Niveau.

Von den 15 Anglizismen sind 13 Substantive und zwei Adjektive. Andere Wortarten wie z. B. Verben gibt es in dem Untersuchungsmaterial von *Pelaaja* nicht.

Im Folgenden werden die verschiedenen Entlehnungen aus *Pelaaja* analysiert. Es gibt *i*-Wörter, zweiteilige Wörter, Abkürzungen, Wörter, die ihre ursprüngliche Form behalten und Sonstiges. *Arcade*, *botti* und *bugi* wurden schon im Kapitel 4.2 bei *Pelit* analysiert, somit werden sie nur hier erwähnt.

- **FPS** (oder **fps**). *Frames per second*, ‚Bildrahmen/Bilder pro Sekunde (BpS)‘. Bei Spielen ist die Anzahl der Bilder meist entweder 30 oder 60. Mit 60 fps wirkt das Spiel fließender. Auf Finnisch heißt *fps kuvataajuus*, aber besonders bei Spielen wird fast immer über *fps*-Zahlen gesprochen.

- **Kill streak** (-palkinto). Wenn man in einem Multispielermodus viele Gegner tötet, ohne dass man selbst getötet wird, spricht man von einem *kill streak*. Auf Finnisch bleibt der Terminus unverändert, eine gute Übersetzung gibt es also nicht. Manchmal hört man *putki* („*nyt on putki päällä*“), aber das ist nicht so spezifisch wie der ursprüngliche Fachausdruck.

- **Mikromanagerointi**, *Micromanagement*. Der Ausdruck kommt in Echtzeitstrategiespielen vor, wo der Spieler jede Einheit kontrollieren kann oder muss. Die Idee ist, dass die künstliche Intelligenz durch das Mikromanagement dem Spieler so gut wie möglich helfen und folgen kann. *Mikromanagerointi* ist besonders in den genannten Echtzeitstrategiespielen ein häufiger Ausdruck auf Finnisch.

- **RTS-naksuttelu**. *Real-time strategy*, ‚Echtzeit-Strategiespiel‘. Ein Genre, in dem der Spieler und die künstliche Intelligenz (oder viele Spieler) gleichzeitig alles machen, z. B. eigene Armeen aus gemeinsamen Ressourcen bilden und deswegen um diese konkurrieren. *RTS* wird normalerweise auf Finnisch verwendet, aber man findet auch den Terminus *tosiaikastrategia* ziemlich oft.

Taistelutapahtuu tosiaikaisesti, mutta mistään **RTS**-naksuttelusta ei todellakaan ole kyse, vaan tempo on rauhallinen ja sotakuvaus realistinen. Se pyrkii mallintamaan joukkojen virkeyttä, moraalaa, varustusta ja muita yksityiskohtia, jotka ratkaisevat voittajan, kun spartalaiset ja germaanit kohtaavat maaottelussa. (Lehtonen 2013d)

- **Sandbox**-pelaaminen. Der Begriff bedeutet ‚Open-World-Spiel‘. Es handelt sich um einen Spieltyp, wo der Spieler selbst wählen kann, wo, wie und wann er in die Spielwelt gehen will. *Sandbox* an sich wird nicht so häufig auf Finnisch verwendet, aber die Übersetzung *hiekkalaatikko(peli)* ist ein typischer Fachausdruck für solche Spiele. Auch *avoin maailma* und einige Ableitungen kommen oft vor.

Genrenä on **sandbox-** eli hiekkalaatikkopelaaminen, ja hiekkis on vertauksena tavallistakin osuvampi. Leluja on kauhea määrä. (Pyykkönen 2013f)

- **Yliskriptattu.** *Over-scripted.* Wenn ein Spiel so linear ist, dass man eigentlich nur passiv von Punkt A zu Punkt B gehen kann, wo wieder etwas passiert, kann man sagen, dass das Spiel *yliskriptattu* ist. Die Ereignisse sind also so kontrolliert, dass der Spieler im Prinzip nur ohne Kontrolle das Spiel wie einen Film erleben kann. *Yliskriptattu* hat sich mehr und mehr in den letzten Jahren im Wortschatz der Spielindustrie durchgesetzt und hat damit heute auch eine feste Rolle im finnischen Spielwortschatz.

4.4 *Computer Bild Spiele*

Bei den deutschsprachigen Magazinen ist die Vorgehensweise bei der Analyse ein bisschen anders als bei den finnischen, weil ich hier eigentlich nicht so gute Übersetzungsvorschläge geben kann. Wenn eine Sprache nicht die Muttersprache ist, ist es oft sehr schwierig zu entscheiden, welche Übersetzung natürlich und/oder passend klingt. Die folgenden Vorschläge können mehr oder weniger merkwürdig klingen, aber sie stehen in jedem Fall da, um Anregungen zu geben und um zu fragen, ob Deutsche die entsprechenden Entlehnungen nicht auf eine andere Weise in ihre eigene Sprache übertragen könnten.

Es gibt Wörter aus vier verschiedenen Wortarten in *Computer Bild Spiele*. Zweifellos sind die Substantive in diesem Material mit mehr als 200 Belegen die dominierende Wortart. Für Adjektive gibt es nur vier, und für Verben und Partikeln findet sich jeweils nur ein Beleg.

Die zwei größten Gruppen, in die sich die Anglizismen in *Computer Bild Spiele* einteilen lassen, sind solche, die unverändert aus dem Englischen übernommen wurden, und solche, die Komposita aus Deutsch und Englisch sind. Außerdem gibt es auch Adjektive, Abkürzungen und Sonstiges. Die Analyse geht hauptsächlich auf diese Gruppen ein.

Die Entlehnungen in der ersten Gruppe sind also Wörter, die die gleiche Form wie im Englischen haben. Im Großen und Ganzen sind sie alle Substantive, was sehr typisch für Entlehnungen überhaupt ist. Die folgenden sieben Belege werden als Beispiele behandelt.

- **Singleplayer.** Ein Spiel oder ein Spielmodus kann so sein, dass es nur für eine Person zu spielen ist. Dann spricht man vom *Einzelspielermodus*, der die meist verwendete Übersetzung für diesen Terminus auf Deutsch ist.
- **Update.** Wenn etwas Neues z. B. für ein Programm oder ein Spiel erscheint, das die frühere Version irgendwie erweitert, wäre es eine *Aktualisierung*. Sie kann Fehler reparieren und ist (auch deswegen) kostenlos.
- **Download.** Wenn man z. B. ein Programm mit einem Computer, einem Handy, einer Spielkonsole oder mit etwas Ähnlichem (meistens) im Internet erwirbt, spricht man vom *Herunterladen*. Der Terminus wäre eine mögliche Variante für *Download*, konnte aber nicht belegt werden.

Immerhin: Die Kampagne soll nach Veröffentlichung schrittweise in drei kostenlosen Episoden zum **Download** erscheinen. (Plass-Fleßenkämper/Bauer 2013)

- **Lag.** *Lag* ist ein auffälliges Problem in einer Verbindung, z. B. in den Computernetzwerken. Alles passiert mit einer *Verzögerung* auf dem Bildschirm. *Lag* ist der Terminus vor allem bei Spielen, die über eine (schlechte) Internetverbindung gespielt werden, und er heißt auch auf Finnisch so (*lagi*). *Verzögerung* stellt wahrscheinlich eher einen Oberbegriff dar.
- **Lead Animator.** *Lead Animator* ist die Person, die eine führende Rolle bei der ganzen Animation hat. Der englische Titel ist wahrscheinlich gut und spezifisch, aber auf Deutsch wäre möglicherweise auch *Hauptanimator* passend. Immer mehr Firmen benutzen jedoch den englischen Titel, in Finnland auch.

- **Screen-Tearing.** *Screen-Tearing* ist ein störender Effekt auf dem Computermonitor oder auf dem Bildschirm, wobei es so aussieht, als ob dort zwei oder mehr Bilder gleichzeitig wären. Man sieht also, dass das Spiel nicht fließend geht. Dies passiert, wenn das Gerät (Computer, Konsole) und der Monitor nicht synchronisiert sind. Der deutsche Terminus für dieses Phänomen ist *Einzelbild-Zerreißen*, und es wäre möglich, ihn als Alternative zu benutzen, er konnte aber nicht belegt werden.

„Colonial Marines“ hat technisch zahlreiche Mängel – wie übles **Screen-Tearing**. (Girard 2013a)

- **Gadget.** Ziemlich klein und technisch sind kennzeichnende Züge für Gegenstände, die dieser Terminus bezeichnet. Es ist oft auch sowohl nützlich als auch zum unterhaltend. In Spielen bekommt der Spielcharakter oft neue Gadgets, die ihm helfen, in der Spielwelt weiterzukommen, z. B. ein Gerät wird neue Türen öffnen. Die möglichen deutschen Übersetzungen könnten *Gerät*, *Apparat* oder *technische Spielerei* sein.

Die Gruppe mit Komposita aus deutschen und englischen Gliedern besteht nur aus Substantiven, was erwartbar war. Es gibt zweiteilige und mehrteilige Entlehnungen, die entweder zusammen oder mit einem Bindestrich geschrieben sind. Hier folgen fünf Beispiele für diese Komposita.

- **Open-World-Spiel.** In so einem Spiel ist die Spielwelt für den Spielcharakter (den Spieler) offen, um sie zu erleben und zu bewandern. Der Spieler kann selbst wählen, wohin und wann er geht und oft auch wie. Der Fachausdruck *Open-World-Spiel* sieht ein bisschen merkwürdig aus, weil er im Prinzip aus sehr gewöhnlichen Wörtern besteht. Wäre *Offene-Welt-Spiel* denn unmöglich? Auf Finnisch gibt es nach demselben Muster *avoin pelimaailma*.

- **Multiplayer-Modus.** Bei dem Multiplayer-Modus handelt es sich um einen Spielmodus, in dem man nicht allein spielt, sondern mit mindestens einer anderen Person. *Mehrspieler-Modus* ist die verwendete deutsche Entsprechung für diesen Terminus.

- **„Trial & Error“-Methode.** Es geht hier um eine Methode, die z. B. in vielen verschiedenen Puzzlespielen verwendet wird. Es gäbe ein gutes und funktionierendes deutsches Äquivalent, nämlich *Versuch-und-Irrtum-Methode*, das hier verwendet werden könnte.
- **Portal-Feature.** Dieser Terminus ist ein bisschen schwieriger zu erklären. Im Prinzip ist *Feature* etwas Festes und Typisches für eine bestimmte Sache. Zum Beispiel weist *Portal-Feature* hier auf das Spiel *Portal* hin, in dem man mit Physik und zwei Portalen verschiedene Rätsel löst. Dadurch ist der Terminus ein Synonym für solche Aktivitäten auch in anderen Spielen geworden. Eine Möglichkeit zur Übersetzung könnte *Portal-Funktion* sein.
- **Story-Kampagne.** In manchen Spielen gibt es z. B. sowohl einen Einzelspielermodus als auch einen Mehrspielermodus, und meistens heißt der erste Modus *Story-Kampagne*. Warum man hier ein deutsches Wort nicht benutzt, ist eine gute Frage. *Geschichten-Kampagne* oder *Erzählungskampagne* wären Möglichkeiten, die Bezeichnung auf Deutsch zu verwenden, aber das Fachwort *Solo-Kampagne* oder nur *Kampagne* kommt öfter vor.

Der Auftakt der **Story-Kampagne** von „Ascension“ rockt – doch was hat das Spiel sonst noch zu bieten? (God of War – Ascension 2013)

Die vier gefundenen Adjektive bilden eine eigene Gruppe und werden unten näher analysiert. Teilweise sind sie auch Partizipien, die wie Adjektive in den Sätzen in CBS verwendet werden. Zwei haben ähnliche Bedeutungen und werden deswegen als Synonyme behandelt.

- **Actionlastig.** Das Adjektiv bedeutet ‚voll von Action‘. Das englische Wort *Action* scheint eine so feste Rolle in Spielen und Filmen zu haben, dass es keinen großen Sinn macht, eine deutsche Alternative dafür in dieser Verbindung zu suchen.
- **Actionreich.** Das Wort ist Synonym mit *actionlastig*.

- **Computergesteuert.** Das Fachwort gibt an, dass etwas mit dem Computer gemacht wird oder dass der Computer das selbst macht. Das Wort *Computer* hat so eine eingebürgerte Rolle im Deutschen, dass kaum eine andere Möglichkeit existiert. Nur *Rechner* könnte als eine Variante funktionieren.

Der neue „Squads“-Modus bietet eine lockere Alternative für Neulinge: Die stellen sich dort ein Team aus **computergesteuerten** KI-Kumpanen zusammen und führen sie in die Schlacht gegen Teams anderer menschlicher Spieler. (Lewalter et al. 2013)

- (Die) **gescripteten** (Events). Der Spieler hat keine Kontrolle über die Ereignisse, sondern sie gehen wie gescriptet. Der ursprüngliche Terminus ist auf Englisch *scripted*, und er könnte z. B. *geschrieben* auf Deutsch heißen.

In der Gruppe „Sonstiges“ finden sich eine feste Wortverbindung und ein Verb. Es gibt einige Ausdrücke, die allmählich in andere Sprachen importiert werden. Es ist eigentlich ein bisschen merkwürdig, dass es nur ein Verb in den Rezensionen gibt, das als Entlehnung aus dem Englischen leicht erkennbar ist.

- Ein **Best of**. Der Ausdruck ist beinahe idiomatisch und ist leicht (und kurz) in anderen Sprachen zu verwenden. Im Zusammenhang mit Spielen bedeutet er ein sogenanntes Sammelspiel, der neueste Teil, der die besten Aspekte der früheren Teile kombinieren kann.

- **Upgraden**. In vielen Spielen hat man eine Währung und/oder Erfahrungspunkte, mit denen man den Spielcharakter verbessern kann. Mögliche deutsche Varianten und Übersetzungen für den englischen Ausdruck könnten *verbessern* und *aufrüsten* sein.

Dazu nutzen Sie alle Waffen aus dem Film wie die Pulse-Rifle, den Flammenwerfer oder die Smart-Gun, oder bringen die Alien-Brut mit Neuzugängen wie diversen Granatentypen zum Platzen. Für besondere Kampfmanöver erhalten Sie Punkte, mit denen Sie Ihre Waffen **upgraden**. (Girard 2013a)

Abkürzungen mit drei Buchstaben sind die einzigen in den Rezensionen in *Computer Bild Spiele*. Sie sind von ihrer Art die am meisten verwendeten in der Spielindustrie. Dadurch haben sie ihre englische Form auch in vielen anderen Sprachen bewahrt.

- **DLC.** Die Abkürzung bezeichnet mehr Inhalt zu einem Spiel, der später in digitaler Form zu kaufen ist. Die Abkürzung steht, wie schon erwähnt, für *Downloadable Content*, also *Herunterladbare Inhalte*. Die englische Abkürzung ist jedoch so einfach, dass die drei Buchstaben sich im internationalen Spieljargon durchgesetzt haben, sowohl im Deutschen als auch im Finnischen.
- **MMO.** *Massively multiplayer online game*. Diese Abkürzung hat eine so selbstverständliche Rolle, dass sie in vielen Sprachen auf diese Weise anerkannt ist. Die Abkürzung der deutschen Entsprechung wäre auch MMO, da *Massen-Mehrspieler-Online-Gemeinschaftsspiel* die Übersetzung ist. Die deutsche Entsprechung kommt im Material nicht vor.

4.5 Gameswelt

Bei *Gameswelt* wird die Analyse ähnlich durchgeführt wie bei *Computer Bild Spiele*: Die zwei mit Abstand größten Gruppen sind diejenigen, in denen die Anglizismen ihre ursprüngliche englische Schreibweise behalten, und diejenigen, in denen die Entlehnungen Mischkomposita aus deutschen und englischen Gliedern sind. Das Wort *Gameswelt* selbst gehört eigentlich zu der letzten Gruppe. Außerdem gibt es auch noch die Gruppen „Adjektive“ und „Abkürzungen“.

In Bezug auf Wortarten ist die Situation in *Gameswelt* sehr ähnlich wie in *Computer Bild Spiele*: Es gibt etwa 150 Substantive, die die unbestreitbare Mehrheit im Magazin bilden. Daneben gibt es nur drei Adjektive und eine Partikel.

Bei den Entlehnungen, die gleich wie auf Englisch geschrieben werden, handelt es sich auch in *Gameswelt* fast ausschließlich um Substantive. Als Beispiele für direkte

Entlehnungen werden hier fünf aufgeführt. Es gibt sowohl einzelne Wörter als auch Wortverbindungen.

- **Capture the Flag.** Die Wortverbindung bezeichnet einen populären Spielmodus, in dem man versucht, die Fahne der anderen Gruppe zu erobern und gleichzeitig die eigene Fahne zu schützen. Auf Deutsch heißt er *Erobere die Fahne*, was anscheinend nicht so häufig verwendet wird. Auf Finnisch hat der Terminus *lipunryöstö* anstatt des englischen einen festen Platz.
- **Interface.** Diese Funktion macht Kommunikation zwischen zwei verschiedenen Teilen eines Systems möglich. (*Benutzer*)*Schnittstelle* wäre die üblichste Entsprechung im deutschen Material und die Übersetzung für den Terminus.
- **Beat-‘em-up.** Der Ausdruck bezeichnet ein Spielgenre, wo zwei Charaktere sich gegenseitig prügeln. So heißt auch die deutsche Entsprechung des Terminus *Prügelspiel*. Die englische Bezeichnung scheint sich jedoch auch etabliert zu haben.

Trotz des Trash-Charakters sollte man nicht vergessen, dass *Injustice* als **Beat-‘em-up** seine Arbeit ausgesprochen gut macht. Dies ist aber nicht verwunderlich, schließlich wurde das komplette Grundgerüst aus dem vergangenen *Mortal-Kombat*-Ableger übernommen. (Alaoui 2013)

- **Upgrade.** *Upgrade* verbessert etwas im Spiel, z. B. entwickelt den Spielcharakter oder seine Waffen weiter. *Hochrüsten* oder *Verbesserung* könnte diesen Terminus als Übersetzung ersetzen, aber das geschieht im Material nicht.
- **Reboot.** Ein alter Spieltitel kann, wie früher erwähnt, ein neues Leben bekommen, wenn er nach einigen Jahrzehnten oder Jahren wieder auf den Spielmarkt gebracht wird. Dann spricht man von *Neustart* oder *Neubeginn*, aber der englische Terminus hat auch schon eine wichtige Rolle in der Unterhaltungsindustrie bekommen.

In *Gameswelt* ist zu bemerken, dass fast alle Mischkomposita mit deutschen und englischen Gliedern mit einem Bindestrich geschrieben sind. Es gibt auch sehr lange

Komposita, d. h. vier- und fünfgliedrige, z. B. *ein Zwei-Spieler-Online-Koop-Modus*. Im Folgenden werden ein bisschen traditionellere zwei- und dreiteilige Komposita präsentiert.

- **Waffen- und Treffer-Feedback.** In einem System gibt es zwei Teile, die aufeinander wirken. In Spielen geht es oft um das Drücken von Tasten, die auf dem Bildschirm eine Reaktion hervorrufen. Diese wirkt wieder auf den Spieler. *Rückkopplung* oder *Rückmeldung* könnten deutsche Übersetzungen für das englische Wort *Feedback* sein, sie kommen jedoch nicht vor.

- **Survival-Titel.** Der englische Terminus *Survival-Title* wird heutzutage häufig verwendet, und speziell in der Spielumgebung hat er ein eigenes Genre: *Survival (Horror)*. Jedoch wird z. B. auf Finnisch *selviytymiskauhu* verwendet, so dass man sich fragen könnte, ob es möglich wäre, auch auf Deutsch nach demselben Muster etwas wie *Überlebenshorror* zu verwenden. Diese Entsprechung konnte jedoch nicht im Material belegt werden.

- **Modding-Werkzeug.** Das Werkzeug macht es für die Spieler möglich, selbst ein Spiel weiterzuentwickeln und neue Eigenschaften hinzuzufügen. *Modifizierungswerkzeug* wäre eine gute deutsche Alternative für den ursprünglichen Terminus, wird aber nicht verwendet.

Diese Szenarios werden von kreativen Spielern mit dem mächtigen Editor erstellt, der zwar viele Möglichkeiten bietet, doch nur überholte **Modding-Werkzeuge** beinhaltet. (Orzechowski 2013)

- **First-Person-Perspektive.** Bei dieser Perspektive sieht man alles mit den Augen des Spielcharakters. Oft gibt es z. B. eine Waffe auf dem Bildschirm (*First Person Shooter, FPS*). Bei diesem Anglizismus ist zu fragen, warum man hier solch eine Hybridbildung hat und nicht eine deutsche Wortbildung, also z. B. *Egoperspektive* oder *Ich-Perspektive*.

- **Shooter-Mechanik.** Ein Shooter-Spiel ist eines der ältesten Spielgenres und ist im Prinzip so einfach, wie es klingt: Man schießt mit verschiedenen Waffen auf alles. Oft wird auf Deutsch *Ego-Shooter* verwendet, und das ist eine Unterkategorie (*FPS*). Das Wort *Shooter* scheint oft übernommen zu werden, z. B. würde man hier wohl kaum *Schießer-Mechanik* verwenden, was eine Übersetzungsmöglichkeit wäre.

Entlehnungen, die Adjektive oder Abkürzungen sind, gibt es sehr wenig in *Gameswelt*. Sie sind zum größten Teil dieselben, die auch in *Computer Bild Spiele* auftreten (*actionreich*, *DLC*). Mit anderen Worten handelt es sich um ziemlich etablierte Ausdrücke.

- **Actionreich.** Das Adjektiv hat die Bedeutung ‚voll von Action‘. Das englische Wort *Action* scheint so eine feste Rolle in Spielen und Filmen zu haben, dass es sich kaum lohnt, eine deutsche Alternative dafür in dieser Verbindung zu suchen.

- **Trashig.** Das Adjektiv ist aus dem englischen *trash* gebildet. Es bezieht sich auf den B-Movie-Stil, der bei einigen Spielcharakteren und in der Spielwelt häufig verwendet wird.

[...] das Spiel nimmt sich aus diesem Grund [...] zu keiner Zeit wirklich ernst. Das wird einem spätestens dann bewusst, wenn die Helden ihre Einzeiler im klassischen B-Movie-Stil von sich geben. Dazu trägt auch die teilweise fehlende Lippsynchronizität bei, die den **trashigen** Gesamteindruck noch einmal deutlich unterstreicht. (Alaoui 2013)

- **DLC.** *DLC* bietet mehr Inhalt für ein Spiel, das in digitaler Form zu kaufen ist. Die Abkürzung steht, wie schon erwähnt, für *Downloadable Content*, also *Herunterladbare Inhalte*. Die englische Abkürzung ist jedoch so einfach, dass die drei Buchstaben sich im internationalen Spieljargon haben etablieren können. Deswegen gibt es auch keine deutsche Entsprechung im Material.

- **NPC.** *Non-player character*. NPC ist ein Spielcharakter, der nicht vom Spieler kontrolliert wird, sondern von künstlicher Intelligenz. Es gibt (meistens) viele NPCs in

jedem Spiel. Die deutsche Entsprechung heißt *NSC*, *Nicht-Spieler-Charakter*, was eine Direktübersetzung ist. Die englische Abkürzung dominiert jedoch.

Ab und zu entdeckt ihr Fragezeichen auf der Karte. Dort starten ebenfalls Missionen, die euch in Kontakt mit speziellen **NPCs** bringen. Diese wiederum bieten ganze Missionsreihen [...]. (Philipp 2013b)

4.6 Vergleich

In diesem Kapitel werden die Ergebnisse der Analysen der Anglizismen näher diskutiert und verglichen. Zuerst werden die Magazine aus demselben Land miteinander verglichen: Die finnischen Magazine *Pelit* und *Pelaaja* kommen zuerst, und dann die deutschen *Computer Bild Spiele* und *Gameswelt* in einem eigenen Kapitel. Nach den landespezifischen Vergleichen, folgt zum Schluss noch ein Vergleich zwischen den Anglizismen im finnischen und deutschen Material. Zu beobachtende Punkte bei diesen Vergleichen sind z. B., ob die Magazine gemeinsame Anglizismen haben und verwenden und wie die Wortbildung mit englischen Entlehnungen in jedem Magazin funktioniert.

4.6.1 Vergleich der finnischen Rezensionen

Die finnischen Spielmagazine *Pelit* und *Pelaaja* spielen die zwei finnischen Hauptrollen in der Arbeit, und sie sind die Gegenstände in diesem Kapitel, in dem die Anglizismen verglichen werden. Die Textkorpora dieser zwei sind, wie schon in 4.1 erwähnt, die folgenden: Das Textmaterial aus *Pelit* besteht aus 17 verschiedenen Rezensionen, die insgesamt 19 945 Wörter beinhalten; in *Pelaaja* umfasst das Textmaterial 25 Rezensionen mit 19 604 Wörtern. Die Differenz beträgt also nur 1,7 Prozent, was praktisch bedeutungslos ist.

In dem ganzen Textkorpus von *Pelit* finden sich 130 Anglizismen, die in dieser Arbeit gesammelt und analysiert wurden. Bei *Pelaaja* ist es ganz anders, weil nur 15 englische Entlehnungen im Textkorpus zu finden sind. Das bedeutet, dass *Pelaaja* nur 11,5

Prozent der Menge der Entlehnungen hat, die in *Pelit* stehen. Anders gesagt, *Pelit* hat beinahe zehnmal mehr Entlehnungen in den analysierten Rezensionen. Das ist eine sehr bemerkenswerte Differenz zwischen den finnischen Magazinen.

Weil *Pelaaja* in den gewählten Rezensionen so wenige Anglizismen hat, ist es ziemlich leicht, die Gemeinsamkeiten zwischen den zwei Magazinen zu bewerten. Es gibt sechs verschiedene Entlehnungen, die sowohl in *Pelaaja* als auch in *Pelit* verwendet werden. Das deutet an, dass 40 Prozent der betreffenden Wörter solche sind, die typisch und weit verbreitet im Spieljournalismus und dessen Wortschatz sind.

Diese sechs gemeinsamen Entlehnungen in den zwei Magazinen sind *arcade*, *botti*, *bottimatsi*, *bugi*, *buginen* und *fps*, d. h. eine direkte Entlehnung, zwei so genannte *i*-Wörter, ein Kompositum, eine Ableitung und eine Abkürzung. Die Abkürzung *fps* bedeutet aber in diesem Fall in den Magazinen zwei verschiedene Sachen: In *Pelaaja* steht sie für *frames per second*, und in *Pelit* markiert sie *first person shooter*.

Der deutlichste Unterschied zwischen der Klassifizierung der Entlehnungen in den finnischen Magazinen ist, dass man in *Pelaaja* sehr wenige Verben findet, die einen Entlehnungsprozess hinter sich haben. Es geht um die dritte Gruppe in *Pelit*, in der Verben, die vierten Infinitive und auch die aus Verben abgeleiteten Substantive stehen. *Mikromanagointi* ist das einzige Wort in *Pelaaja*, das dieses Kriterium erfüllt.

Typisch im finnischen Spielwortschatz ist die Verwendung von so genannten *i*-Wörtern. In *Pelit* allein gibt es schon 13 verschiedene dieser ziemlich kurzen Wörter, an denen sehr deutlich ihre englische Herkunft zu erkennen ist und die das Morphem *-i* am Ende haben. In *Pelaaja* sind nur zwei Wörter auf *-i* belegt, nämlich *botti* und *bugi*.

4.6.2 Vergleich der deutschen Rezensionen

Computer Bild Spiele und *Gameswelt* sind die zwei deutschen Spielmagazine, die die Hauptrolle in dieser Arbeit haben und die in diesem Kapitel anhand der analysierten Anglizismen verglichen werden. Am Anfang lohnt es sich, noch einmal den Umfang

der beiden Textkorpora zu betrachten. Die Textmenge in *Computer Bild Spiele* besteht aus 18 verschiedenen Rezensionen mit 19 591 Wörtern, und in *Gameswelt* handelt es sich um 14 Rezensionen mit 20 016 Wörtern. Die Differenz ist nur 2,1 Prozent und ist somit in der Praxis ohne Bedeutung. Die Textmengen sind also mehr oder weniger die gleichen.

In Bezug auf die Anglizismen gibt es jedoch einen klaren Unterschied. Im Korpus von *Computer Bild Spiele* kann man 227 Entlehnungen aus dem Englischen mit einer Verbindung zur Spielwelt finden, während im Korpus von *Gameswelt* sich viel weniger finden, nur 153. Die Differenz beträgt hier 32,6 Prozent, d. h. in *Gameswelt* gibt es nur zwei Drittel von der Menge der Entlehnungen in *Computer Bild Spiele*. Ein deutlicher Unterschied zwischen den Magazinen ist somit festzustellen.

Computer Bild Spiele und *Gameswelt* enthalten 37 gemeinsame Anglizismen, die mindestens einmal in den gewählten Rezensionen verwendet werden. Der größte Teil ist auch in diesem Fall die Gruppe Substantive. Die drei Wörter, die einschließlich Wortbildungen in beiden Zeitschriften am häufigsten vorkommen, sind *Action* (*Action*, *Action-Feuerwerk*, *actionreich*), *online* (*online*, *Online-Mehrspieler*, *Online-Modus*, *Online-Mehrspielermodus*) und *Shooter* (*Shooter*, *Ego-Shooter*, *Shooter-Mechanik*).

Die anderen gemeinsamen Entlehnungen der zwei Magazine sind im Großen und Ganzen allgemeine Wörter aus der Spielwelt: *Checkpoint*, *Controller*, *Lag*, *Upgrade* usw. Auch ein paar neuere Wörter kommen in beiden Magazinen vor, d. h. die Abkürzungen *DLC* und *Quick-Time-Event* (als Kurzwörter und in ihrer Vollform). Dies zeigt, dass diese ungefähr zehn Jahre alten Wörter sich in ihren englischen Formen im Deutschen etabliert haben.

Von den 37 gemeinsamen Anglizismen sind 11 Mischkomposita, die aus englischen und deutschen Gliedern bestehen. Das macht 30 Prozent aus und zeigt, dass Mischkomposita eine feste Rolle im deutschen Spieljournalismus haben. Die Mehrheit besteht jedoch aus Entlehnungen, die direkt in ihren ursprünglichen englischen Formen

übernommen werden, in diesem Fall 70 Prozent der gemeinsamen Entlehnungen in den zwei Magazinen.

4.6.3 Vergleich sämtlicher Rezensionen

In diesem Kapitel werden die Resultate aus allen vier Magazinen zusammen analysiert. Dies geschieht hauptsächlich mithilfe von zwei Tabellen, in denen die zentralen Zahlen der gefundenen Belege dargestellt sind. Die Tabellen konzentrieren sich auf zwei verschiedene Themen, auf Wortarten und unterschiedliche Anglizismen, und sie geben sowohl die Gesamtmenge der spezifischen Belege als auch die Prozentzahl der betreffenden Belege an.

Die Tabellen werden zuerst inhaltlich mit einigen Erklärungen behandelt (z. B. die Kategorien und ihre Auswahl), und danach folgen die eigentlichen Vergleiche zwischen den Resultaten aus den Magazinen. Die beiden Tabellen sind auf die gleiche Weise aufgebaut, um die Lesbarkeit der Resultate so gut wie möglich zu machen.

Die Tabelle 1 präsentiert vier Kategorien, in diesem Fall vier Wortarten, in die die gesammelten Belege aus den Rezensionen eingeteilt wurden. Diese sind Substantive, Adjektive, Verben und Partikel, und sie wurden nach ihrer Häufigkeit angeordnet. Es gibt auch Gesamtsummen in der Tabelle bei jeder Belegmenge in sowohl jedem Magazin als auch in jeder Wortart.

Tabelle 1: Wortarten

Wortarten	Pelit		Pelaaja		CBS		Gameswelt		insgesamt	
	abs.	%	abs.	%	abs.	%	abs.	%	abs.	%
Substantive	119	91,5	13	86,7	221	97,4	149	97,4	502	95,6
Adjektive	8	6,2	2	13,3	4	1,8	3	2,0	17	3,2
Verben	3	2,3	-	-	1	0,4	-	-	4	0,8
Partikel	-	-	-	-	1	0,4	1	0,6	2	0,4
insgesamt	130	100,0	15	100,0	227	100,0	153	100,0	525	100,0

Es ist deutlich zu sehen, dass es in den finnischen Magazinen einen sehr großen Unterschied zwischen den Belegmengen gibt. Wie früher erwähnt, ist die Zahl in *Pelit* fast zehnmal so hoch wie in *Pelaaja*. Welche könnten die Gründe für so einen deutlichen Unterschied denn sein?

Entscheidende Gründe sind das Niveau und der Stil der Sprache. In *Pelaaja* sind die Texte zum größten Teil auf so einem Gemeinniveau, dass die Sprache wie Standardsprache aussieht. Viele der möglichen Anglizismen sind durch finnische Wörter und äquivalente Übersetzungen ersetzt. Dagegen ist die Sprache in *Pelit* oft spielerisch mit vielen verfinnischten Formen der englischen Wörter, aber auch mehr wie Jargon, d. h. der Rezensent weiß, dass der Leser auf dem gleichen Niveau mit ihm ist. Das bedeutet, dass der Rezensent davon ausgeht, dass es keine großen Probleme mit bestimmten Spezialwörtern (Anglizismen) in der Leserschaft gibt.

Die deutschen Magazine sind von ihren prozentualen Belegmengen im Prinzip identisch, aber der größte (und eigentlich einzige) Unterschied liegt bei der absoluten Menge der Substantiv-Anglizismen: In *Gameswelt* finden sich nur zwei Drittel von der Menge dieser Entlehnungen in *Computer Bild Spiele*. Ein Hauptgrund dafür liegt wieder in der Sprache und ihrem Stil. In *Computer Bild Spiele* ist die Sprache lebendig und abwechslungsreich und sie besteht oft aus kürzeren Sätzen, und diese Eigenschaften führen auch oft dazu, dass mehr Anglizismen verwendet werden. Die Sprache in *Gameswelt* besteht eher aus längeren Sätzen, und ihr Tempo wird dadurch ruhiger. Das muss dann wahrscheinlich auch den Wortschatz beeinflussen, sodass er um einige Grade deutscher bzw. indigener bleibt.

Im Großen und Ganzen sind alle vier Magazine ziemlich ähnlich in Bezug auf die prozentualen Anteile aller Wortarten: Substantive haben jeweils eine führende Rolle mit ca. 90 Prozent, dann folgen Adjektive, Verben und Partikel mit sehr kleinen prozentualen Anteilen. Prozentual gesehen, gibt es weniger Substantive im finnischen Material als im deutschen. Stattdessen finden sich etwas mehr Adjektive (und Verben) im finnischen Teilkorpus.

Bei den Gesamtmengen der Belege gibt es einen großen Unterschied zwischen dem finnischen und deutschen Korpus, weil die Zahlen sich auf 145 für das Finnische gegen 380 für das Deutsche belaufen. Das heißt: In den finnischen Magazinen gibt es nur 38 Prozent der Anglizismus-Mengen, die in den deutschen Magazinen vorhanden sind.

Tabelle 2: Unterschiedliche Anglizismen

	Pelit		Pelaaja		CBS		Gameswelt		insgesamt	
	abs.	%	abs.	%	abs.	%	abs.	%	abs.	%
<i>i</i> -Wörter ³	13	23,2	2	22,2	-	-	-	-	15	7,5
Hybridbildungen ⁴	10	17,9	2	22,2	13	19,7	13	18,6	38	18,9
Verben und Ableitungen ⁵	5	8,9	-	-	-	-	-	-	5	2,5
Abkürzungen	5	8,9	2	22,2	3	4,5	2	2,9	12	6,0
direkte Entlehnungen	16	28,6	1	11,1	45	68,2	53	75,7	115	57,2
Restgruppe ⁶	7	12,5	2	22,2	5	7,6	2	2,9	16	8,0
insgesamt	56	100,0	9	100,0	66	100,0	70	100,0	201	100,0

Wenn man die Kategorien und die Mengen unterschiedlicher Anglizismen in der Tabelle 2 beobachtet, wird klar, dass die größten Unterschiede zwischen den finnischen und deutschen Spielmagazinen in der Menge der verwendeten direkten Entlehnungen liegen. Es gibt insgesamt nur 17 verschiedene direkte Anglizismen in *Pelit* und *Pelaaja*, während die Gesamtmenge in *Computer Bild Spiele* und *Gameswelt* 98 beträgt. Das heißt: Die finnischen Magazine verwenden nur 17 Prozent von der Menge der betreffenden Anglizismen, die ihre deutschen Gegenstücke in ihren Rezensionen haben.

³ Wörter, die durch das Morphem *-i* verfinnisch wurden, auch Zusammensetzungen mit einem *-i*-Wort als zweitem Glied.

⁴ Ein Glied ist ein Anglizismus.

⁵ Substantivierte Verben.

⁶ In dieser Gruppe finden sich Belege, die im Material zahlenmäßig zu schwach vertreten sind, um eigene Gruppen zu bilden.

Ein Grund dafür ist, dass im Finnischen die sogenannten *i*-Wörter hier einen Einfluss haben. Das heißt: Viele Anglizismen, die direkte Entlehnungen im Finnischen sein könnten, werden stattdessen durch das Anfügen der Nachsilbe *-i* in der Gruppe „*i*-Wörter“ kategorisiert. Solche Beispiele sind u. a. *bugi* und *modi*. Wenn es keine *i*-Wörter gäbe, läge z. B. der Anteil der direkten Entlehnungen in *Pelit* sofort schon bei über 50 Prozent.

Ein anderer Grund für die vielen direkten Entlehnungen im Deutschen ist der Umstand, dass die Sprache sowieso schon viele englische Wörter verwendet und dass dieses Phänomen in diesem Genre von Magazinen verstärkt wird. Ein Beispiel für die üblicheren Wörter ist *Computer*, aber wenn man tiefer geht, bekommt man in *Computer Bild Spiele* und *Gameswelt* Wörter wie *Update* und *Download*. Im Finnischen gibt es heimische Wörter für jedes von diesen, die nichts mit dem Englischen zu tun haben (*tietokone, päivitys, lataus*).

Weiter geht aus der Tabelle hervor, dass die prozentualen Anteile der unterschiedlichen Hybridbildungen bei jedem Magazin ziemlich ähnlich sind, also ca. 20 Prozent. In *Pelaaja* ist die Gesamtmenge jedoch kleiner, aber in den anderen drei sind sie mehr oder weniger gleich. In diesem Sinn verwenden alle untersuchten Magazine Hybridbildungen in ähnlicher Weise.

In der Gruppe „Abkürzungen“ sind die prozentualen Anteile sehr klein, in drei der vier Magazine weniger als 10 Prozent. In *Pelaaja* ist der Anteil höher, aber das hängt mit den wenigen Belegen überhaupt zusammen. Die absolute Menge ist auf dem gleichen Niveau wie bei den anderen drei, also fünf oder weniger.

5 ZUSAMMENFASSUNG

Die Arbeit behandelte Anglizismen in finnischen und deutschen Videospiele Rezensionen. Die Rezensionen stammten aus *Pelit*, *Pelaaja*, *Computer Bild Spiele* und *Gameswelt*, und sie umfassten etwa 20 000 Wörter pro Magazin. Die Arbeit bestand aus vier Hauptkapiteln und einer Zusammenfassung, von denen das erste die Einleitung war. Dann folgten ein theoretischer Teil, ein Teil über die vier zentralen Spielmagazine und der Analyseteil, der auch der umfangreichste in der Arbeit war.

In der Einleitung wurden der Gegenstand und das Material der Arbeit vorgestellt, dann folgten die Methoden und die Abgrenzung, wie die Spielrezensionen behandelt werden würden. Danach wurden zwei Hypothesen vorgestellt, und zum Schluss wurde ein kompakter Aufbau der Arbeit präsentiert.

Das zweite Hauptkapitel konzentrierte sich hauptsächlich auf drei zentrale Begriffe: *Fremdwort*, *Anglizismus* und *Rezension*. Sie wurden mithilfe theoretischer Quellen definiert und präsentiert und als Begriffe näher erläutert.

Im dritten Hauptkapitel wurden die Geschichte und Gegenwart des Videospielejournalismus kurz präsentiert, aber der Schwerpunkt lag hier auf der Präsentation der vier Spielmagazine, die im empirischen Teil näher analysiert wurden. Zum Beispiel waren ihre Eigenschaften, Geschichte und Leserzahlen zentrale Punkte, die hier hervorgehoben wurden.

Der Hauptanteil der Arbeit bestand aus dem Analyseteil, dem vierten Hauptkapitel. Nach einem einführenden Teil folgten die vier Spielmagazine mit ihren Rezensionen. Die gesammelten Belege aus den Rezensionen formten in Bezug auf ihre Eigenschaften kleine Gruppen. Durch diese Kategorisierung konnte man Gemeinsamkeiten zwischen den Belegen sehen, was auch schon ein Teil der Analyse war. Zum Schluss kamen Vergleiche: zuerst zwischen den Anglizismen in den zwei finnischen, dann in den zwei deutschen, und danach ein Vergleich zwischen den Anglizismen in den Rezensionen sämtlicher Magazine.

Eine der zentralen Fragen der Arbeit war, wie häufig werden Anglizismen in den untersuchten Rezensionen verwendet. Das war eine umfangreiche Frage, aber im Prinzip konnte festgestellt werden, dass Anglizismen in drei der vier analysierten Spielmagazine häufig verwendet wurden. Nur in *Pelaaja* gab es die Überraschung, dass sehr wenig englische Entlehnungen in den Rezensionen vorkamen.

Eine andere gestellte Frage betraf die Wortarten, d. h. es war die Absicht herauszufinden, welche bei den Anglizismen in den Rezensionen am häufigsten vorkamen. Hier gab es eine sehr eindeutige Antwort, weil gut 95 Prozent der gefundenen und analysierten Anglizismen Substantive waren. Die anderen Wortarten umfassten nur sehr kleine Anteile.

In Bezug auf die tatsächlichen Unterschiede zwischen den finnischen und deutschen Anglizismus-Mengen in den Rezensionen war es so, dass im Finnischen nur 38 Prozent der Gesamtmenge der Anglizismen im deutschen Material gab. Außerdem waren direkte Entlehnungen die Gruppe, in der der größte Unterschied zwischen den zwei Sprachen lag, d. h. im Finnischen gab es nur 17 Prozent von der Menge im deutschen Untersuchungsmaterial.

Weitere Untersuchungsmöglichkeiten könnten z. B. Film- und Buchrezensionen in finnischen und deutschen Zeitschriften sein. Was passiert in Bezug auf die Anglizismen, wenn etwas anderes als Videospiele rezensiert wird? Eine weitere Möglichkeit wäre, die Untersuchung durch Rezensionen in zwei schwedischen Spielmagazinen zu erweitern. Unterscheidet sich der Spieljargon in schwedischsprachigen Rezensionen von dem in deutschen und finnischen?

6 LITERATURVERZEICHNIS

6.1 Primärliteratur

- Alaoui, Ilyass (2013): *Injustice: Götter unter uns: Wir sind Helden*. Abrufbar unter: <http://www.gameswelt.at/injustice-goetter-unter-uns/test/wir-sind-helden,179096> [zitiert am 28.7.2016].
- Arvekari, Ville (2013a): *God of War: Ascension*. Abrufbar unter: <http://www.pelaajalehti.com/arvostelut/god-of-war-ascension> [zitiert am 22.7.2016].
- Arvekari, Ville (2013b): *Killzone: Shadow Fall: Uuden aikakauden alussa*. Abrufbar unter: <http://www.pelaajalehti.com/arvostelut/killzone-shadow-fall> [zitiert am 22.7.2016].
- Arvekari, Ville (2013c): *The Last of Us: Kuin sienizombeja sateella*. Abrufbar unter: <http://www.pelaajalehti.com/arvostelut/the-last-of-us> [zitiert am 22.7.2016].
- Berg, Robert/Bauer, Manuel (2013): *GTA 5*. Abrufbar unter: <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-Test-GTA-5-4529110.html> [zitiert am 28.7.2016].
- Europa Universalis 4: Ein Strategie-Brocken* (2013). Abrufbar unter: <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-Tests-PC-Europa-Universalis-4-8612868.html> [zitiert am 28.7.2016].
- Fräntilä, Jarkko (2013): *Tomb Raider: Lara kapuaa jälleen pelimaailman huipulle*. Abrufbar unter: <http://www.pelaajalehti.com/arvostelut/tomb-raider> [zitiert am 22.7.2016].
- Girard, Pavel (2013a): *Aliens – Colonial Marines: 10 Jahre zu spät*. Abrufbar unter: <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-Tests-Aliens-Colonial-Marines-PC-PS3-Xbox-360-7938279.html> [zitiert am 28.7.2016].
- Girard, Pavel (2013b): *Assassin's Creed 4 – Black Flag: Volle Kraft voraus*. Abrufbar unter: <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-Tests-Assassin-s-Creed-4-Black-Flag-8925885.html> [zitiert am 28.7.2016].
- Girard, Pavel (2013c): *BioShock Infinite: Im Shooter-Himmel*. Abrufbar unter: <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-Tests-Xbox-360-Bioshock-Infinite-PC-PS3-5541439.html> [zitiert am 28.7.2016].
- God of War – Ascension: Göttliche Keilerei* (2013). Abrufbar unter: <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-PS3-Test-God-of-War-Ascension-8159776.html> [zitiert am 28.7.2016].

- Grönholm, Tuukka (2013): Total War: Rome 2: Sic transit gloria mundi. In: *Pelit* 10/2013.
- Häntsch, Marco (2013a): *Beyond – Two Souls im Test: Geistreich?*. Abrufbar unter: <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-Test-PS3-Beyond-Two-Souls-7613610.html> [zitiert am 28.7.2016].
- Häntsch, Marco (2013b): *Pikmin 3: Saftlos im Weltall*. Abrufbar unter: <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-Tests-Wii-U-Pikmin-3-8575195.html> [zitiert am 28.7.2016].
- Häntsch, Marco/Bauer, Manuel (2013): *The Last of Us*. Abrufbar unter: <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-Test-PS3-The-Last-of-Us-8227680.html> [zitiert am 28.7.2016].
- Heikkinen, Petri (2013a): Injustice: Gods Among Us: Supermiesten kiirastuli. In: *Pelit* 5/2013.
- Heikkinen, Petri (2013b): Pikmin 3: Lehtimiesten armeija. In: *Pelit* 8/2013.
- Honkala, Tuomas (2013a): Battlefield 4: Ruotsin suurin sotasaavutus. In: *Pelit* 11/2013.
- Honkala, Tuomas (2013b): Beyond: Two Souls: Sielut on. In: *Pelit* 10/2013.
- Honkala, Tuomas (2013c): BioShock Infinite: Koputellen taivaan porteilla. In: *Pelit* 4/2013.
- Honkala, Tuomas (2013d): Call of Duty: Ghosts: Aaveet kaatuu. In: *Pelit* 11/2013.
- Honkala, Tuomas (2013e): The Last of Us: Maailma ihmisen jälkeen. In: *Pelit* 6–7/2013.
- Honkala, Tuomas (2013f): Tom Clancy’s Splinter Cell: Blacklist: Hiipivä kuolema. In: *Pelit* 9/2013.
- Hurme, Heikki (2013): God of War: Ascension: Olen seissyt jättiläisten olkapäillä. In: *Pelit* 4/2013.
- Huttunen, Miika (2013a): *Call of Duty: Ghosts: Kummituksia ja koiruuksia*. Abrufbar unter: <http://www.pelaajalehti.com/arvostelut/call-of-duty-ghosts> [zitiert am 22.7.2016].
- Huttunen, Miika (2013b): *Injustice: Gods Among Us: Sarjakuvatitaanien yhteentörmäys*. Abrufbar unter: <http://www.pelaajalehti.com/arvostelut/injustice-gods-among-us> [zitiert am 22.7.2016].

- Jaenecke, Nico/Girard, Pavel (2013): *Splinter Cell – Blacklist: Treffen der Generationen*. Abrufbar unter: <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-Tests-PC-Splinter-Cell-Blacklist-PS3-Xbox-360-7611862.html> [zitiert am 28.7.2016].
- Kainulainen, Matias (2013): *F1 2013: Vain Keke puuttuu*. Abrufbar unter: <http://www.pelaajalehti.com/arvostelut/f1-2013> [zitiert am 22.7.2016].
- Kainulainen, Matias (2014): *Gran Turismo 6*. Abrufbar unter: <http://www.pelaajalehti.com/arvostelut/gran-turismo-6> [zitiert am 22.7.2016].
- Kepler, David (2013): *Pikmin 3: Kampf ums Überleben*. Abrufbar unter: <http://www.gameswelt.at/pikmin-3/test/kampf-ums-ueberleben,202240> [zitiert am 28.7.2016].
- Kurowski, Christian (2013a): *Aliens: Colonial Marines: Xenomurks*. Abrufbar unter: <http://www.gameswelt.at/aliens-colonial-marines/test/xenomurks,175952> [zitiert am 28.7.2016].
- Kurowski, Christian (2013b): *Company of Heroes 2: Wenn Taktik auf schlechtes Wetter trifft*. Abrufbar unter: <http://www.gameswelt.at/company-of-heroes-2/test/wenn-taktik-auf-schlechtes-wetter-trifft,200700> [zitiert am 28.7.2016].
- Kurowski, Christian (2013c): *God of War: Ascension: Mensch, Kratos!*. Abrufbar unter: <http://www.gameswelt.de/god-of-war-ascension/test/mensch-kratos,177208> [zitiert am 28.7.2016].
- Kurowski, Christian (2013d): *Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist: Amerika geht die Düse*. Abrufbar unter: <http://www.gameswelt.at/tom-clancys-splinter-cell-blacklist/test/amerika-geht-die-duese,203628> [zitiert am 28.7.2016].
- Lapintie, Lassi (2013): Tomb Raider: Lara aikojen alussa. In: *Pelit* 3/2013.
- Lehtiniemi, Tero (2013): *Aliens: Colonial Marines*. Abrufbar unter: <http://www.pelaajalehti.com/arvostelut/aliens-colonial-marines> [zitiert am 22.7.2016].
- Lehtonen, Miikka (2013a): *Battlefield 4: Se älyttömämpi nettiräiskintä*. Abrufbar unter: <http://www.pelaajalehti.com/arvostelut/battlefield-4> [zitiert am 22.7.2016].
- Lehtonen, Miikka (2013b): *Company of Heroes 2: Koe itärintaman kauhut*. Abrufbar unter: <http://www.pelaajalehti.com/arvostelut/company-of-heroes-2> [zitiert am 22.7.2016].
- Lehtonen, Miikka (2013c): *Super Mario 3D World: Kissa viekään!*. Abrufbar unter: <http://www.pelaajalehti.com/arvostelut/super-mario-3d-world> [zitiert am 22.7.2016].

- Lehtonen, Miikka (2013d): *Total War: Rome II: Roma Victrix!*. Abrufbar unter: <http://www.pelaajalehti.com/arvostelut/total-war-rome-ii> [zitiert am 22.7.2016].
- Lewalter, Udo/Girard, Pavel/Bauer, Manuel/Keßler, Jan-C. (2013): *Call of Duty – Ghosts: Multiplayer-Monster!*. Abrufbar unter: <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-News-PC-Call-of-Duty-Ghosts-8476175.html> [zitiert am 28.7.2016].
- Lukkarinen, Markus (2013): Grand Theft Auto V: Californication. In: *Pelit* 10/2013.
- Mäkinen, Marko (2013): Saints Row IV: Voi Matrixin pyhimykset. In: *Pelit* 9/2013.
- Matthiesen, Nils (2013): *Company of Heroes 2: Der Strategie-Gigant strauchelt*. Abrufbar unter: <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-Test-PC-Company-of-Heroes-2-7723113.html> [zitiert am 28.7.2016].
- Moilanen, Jukka (2013): *Arma 3: Tee-se-itse-sotilassimulaattori*. Abrufbar unter: <http://www.pelaajalehti.com/arvostelut/arma-3> [zitiert am 22.7.2016].
- Nnirvi [Nirvi, Niko] (2013): Aliens: Colonial Marines: Nuke Aliens Forever. In: *Pelit* 3/2013.
- Oksanen, Santeri (2013a): Arma 3: Tämä... on... Arma!. In: *Pelit* 10/2013.
- Oksanen, Santeri (2013b): Company of Heroes 2: Kylmää kyytiä. In: *Pelit* 8/2013.
- Orzechowski, Marek (2013): *Arma 3: Ruckelnd durch die Pampa*. Abrufbar unter: <http://www.gameswelt.de/arma-3/test/ruckelnd-durch-die-pampa,206503> [zitiert am 28.7.2016].
- Philipp, Andreas (2013a): *BioShock Infinite: Absoluter Überflieger*. Abrufbar unter: <http://www.gameswelt.at/bioshock-infinite/test/absoluter-ueberflieger,178070> [zitiert am 28.7.2016].
- Philipp, Andreas (2013b): *Grand Theft Auto V: Das ultimative Spiel? Fast!*. Abrufbar unter: <http://www.gameswelt.at/grand-theft-auto-v/test/das-ultimative-spiel-fast,206081> [zitiert am 28.7.2016].
- Philipp, Andreas (2013c): *Tomb Raider: Töten statt Titten*. Abrufbar unter: <http://www.gameswelt.at/tomb-raider-2013/test/toeten-statt-titten,176752> [zitiert am 28.7.2016].
- Plass-Fleßenkämper, Benedikt (2013): *Total War – Rome 2: Barbarisch hart*. Abrufbar unter: <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-Test-Spiele-PC-Total-War-Rome-2-8684025.html> [zitiert am 28.7.2016].

- Plass-Fleßenkämper, Benedikt/Bauer, Manuel (2013): *Arma 3*. Abrufbar unter: <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-Test-PC-Arma-3-8712023.html> [zitiert am 28.7.2016].
- Pyykkönen, Janne (2013a): *Assassin's Creed IV: Black Flag: Uuden ajan piraatit*. Abrufbar unter: <http://www.pelaajalehti.com/arvostelut/assassins-creed-iv-black-flag-ps4> [zitiert am 22.7.2016].
- Pyykkönen, Janne (2013b): *Beyond: Two Souls: Hollywoodia etsimässä*. Abrufbar unter: <http://www.pelaajalehti.com/arvostelut/beyond-two-souls> [zitiert am 22.7.2016].
- Pyykkönen, Janne (2013c): *BioShock Infinite*. Abrufbar unter: <http://www.pelaajalehti.com/arvostelut/bioshock-infinite> [zitiert am 22.7.2016].
- Pyykkönen, Janne (2013d): *Europa Universalis IV: Koko maailma kädessäsi*. Abrufbar unter: <http://www.pelaajalehti.com/arvostelut/europa-universalis-iv> [zitiert am 22.7.2013].
- Pyykkönen, Janne (2013e): *Lego Marvel Super Heroes: Sankaruus on tehty palikoista*. Abrufbar unter: <http://www.pelaajalehti.com/arvostelut/lego-marvel-super-heroes> [zitiert am 22.7.2016].
- Pyykkönen, Janne (2013f): *Saints Row IV: Tappajapresidentti sukeltaa Matrixiin*. Abrufbar unter: <http://www.pelaajalehti.com/arvostelut/saints-row-iv> [zitiert am 22.7.2016].
- Quentin, Jens (2013): *The Last of Us: Frühling, Sommer, Herbst und Tod*. Abrufbar unter: <http://www.gameswelt.de/the-last-of-us/test/fruehling-sommer-herbst-und-tod,199002> [zitiert am 28.7.2016].
- Rick, Felix (2013): *Saints Row IV: Ist noch wilder gleich besser?*. Abrufbar unter: <http://www.gameswelt.de/saints-row-iv/test/ist-noch-wilder-gleich-besser,203629> [zitiert am 28.7.2016].
- Riot [Puha, Thomas] (2013a): *Grand Theft Auto V: Konnakolmikko kurottaa korkealle*. Abrufbar unter: <http://www.pelaajalehti.com/arvostelut/grand-theft-auto-v> [zitiert am 22.7.2016].
- Riot [Puha, Thomas] (2013b): *Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist: Hiiviskely meni muodista*. Abrufbar unter: <http://www.pelaajalehti.com/arvostelut/splinter-cell-blacklist> [zitiert am 22.7.2013].
- Saints Row 4: Yes, you can!* (2013). Abrufbar unter: <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-Tests-PS3-Saints-Row-4-8613894.html> [zitiert am 28.7.2016].

- Schult, Linda (2013): *Injustice – Götter unter uns: Das Superhelden-Duell*. Abrufbar unter: <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-Tests-PS3-Injustice-Goetter-unter-uns-Das-Helden-Duell-8253011.html> [zitiert am 28.7.2016].
- Sillanpää, Miika (2013): Europa Universalis IV: Minun Eurooppani. In: *Pelit* 9/2013.
- Steidle, Rüdiger (2013): *Europa Universalis IV: Welteroberung ist kein Kinderspiel*. Abrufbar unter: <http://www.gameswelt.at/europa-universalis-iv/test/welteroberung-ist-kein-kinderspiel,205780> [zitiert am 28.7.2016].
- Tomb Raider: Laras Neustart im Test* (2013). Abrufbar unter: <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-Test-Spiele-Tomb-Raider-PC-PS3-Xbox-360-6163027.html> [zitiert am 28.7.2016].
- Tyzak, Sebastian/Mehmke, Stefan/Sprung, Oliver (2013): *Battlefield 4*. Abrufbar unter: <http://www.computerbild.de/artikel/cbs-News-PC-Battlefield-4-8229947.html> [zitiert am 28.7.2016].
- Valkola, Johannes (2013a): *Pikmin 3*. Abrufbar unter: <http://www.pelaajalehti.com/arvostelut/pikmin-3> [zitiert am 22.7.2016].
- Valkola, Johannes (2013b): *The Legend of Zelda: A Link Between Worlds: Tyylipuhdas taidonnäyte*. Abrufbar unter: <http://www.pelaajalehti.com/arvostelut/the-legend-of-zelda-a-link-between-worlds> [zitiert am 22.7.2016].
- Wasara [Ward, Jason] (2013): *Batman: Arkham Origins: Bruce Waynen miehuuskoe*. Abrufbar unter: <http://www.pelaajalehti.com/arvostelut/batman-arkham-origins> [zitiert am 22.7.2016].
- Zeis, Michael (2013): *Beyond: Two Souls: Drücke X für Ellen Page*. Abrufbar unter: <http://www.gameswelt.at/beyond-two-souls/test/druecke-x-fuer-ellen-page,207515> [zitiert am 28.7.2016].

6.2 Sekundärliteratur

- Aikakauslehdet (2012). Abrufbar unter: http://www.aikakauslehdet.fi/content/Liitetiedostot/pdf/KMT_S11-K12_liite.pdf [zitiert am 21.10.2013].
- Brinker, Klaus (2010): *Linguistische Textanalyse*. 7., durchges. Aufl. Berlin: Erich Schmidt Verlag.
- DUW (2007) = *Duden. Deutsches Universalwörterbuch*. 6., überarb. u. erw. Aufl. Hrsg. von der Dudenredaktion. Mannheim u. a.: Dudenverlag.
- Fluck, Hans-Rüdiger (1996): *Fachsprachen. Einführung und Bibliographie*. 5., überarb. u. erw. Aufl. Tübingen: A. Francke Verlag.

- Glahn, Richard (2000): *Der Einfluß des Englischen auf gesprochene deutsche Gegenwartssprache*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- IVW (2013). Abrufbar unter: <http://daten.ivw.eu/index.php?menuid=12&u=&p=&t=Alphabetischer+Gesamtindex&b=c> [zitiert am 21.10.2013].
- Jabłoński, Mirosław (1990): *Regularität und Variabilität in der Rezeption englischer Internationalismen im modernen Deutsch, Französisch und Polnisch. Aufgezeigt in den Bereichen Sport, Musik und Mode*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag.
- Levikintarkastus (2013a). Abrufbar unter: <http://www.levikintarkastus.fi/levikkittietokanta/index.php> [zitiert am 21.10.2013].
- Levikintarkastus (2013b). Abrufbar unter: http://www.levikintarkastus.fi/mediatutkimus/KMT_Lehdistotiedote_17.09.2013.pdf [zitiert am 21.10.2013].
- Lüger, Heinz-Helmut (1995): *Pressesprache*. 2., neu bearb. Aufl. Tübingen: Niemeyer.
- Mediadaten (2014). Abrufbar unter: <http://outgoing.gameswelt.de/mediadaten/WMPAG-Mediadaten-2014.pdf> [zitiert am 31.8.2016].
- Spitzmüller, Jürgen (2005): *Metasprachdiskurse. Einstellungen zu Anglizismen und ihre wissenschaftliche Rezeption*. Berlin: Walter de Gruyter.
- Video game journalism (2016). Abrufbar unter: https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_journalism [zitiert am 31.8.2016].

ANHANG

Anhang 1: God of War: Ascension

Olen seissyt jättiläisten olkapäillä

Köyhässä Kreikassa on yksi rikkaus, antiikin ajan mytologia. Jumalolentoja riittää lahdattavaksi jopa viiden God of War -pelin jälkeen.

God of War -sarjan pyhä kolminaisuus on sujuva taistelu, roisi väkivalta ja uskomaton ulkonäkö, unohtamatta huumoria. Vastassa on Kreikan koko mytologia: yksisilmäiset, monipäiset ja muuten vain rujot satuolennot.

Koska God of War kolmosen lopussa sai kyytiä itse ukko ylijumala, ei maailmanlopusta voi suunnata enää kuin taaksepäin. Ascension sijoittuukin jumalankaataja Kratoksen alkuhistoriaan, aikaan, jolloin perhe oli jo kylmänä mutta tunteet kuumana.

Kratoksen uusimmassa odysseiassa nähdään jumalaisia näkyjä ja sitten revitään niiltä päät irti, sillä nyt Kratos käy taistoon fu(r)ryja vastaan. Nämä raivottaret ovat jumalolentoja, joiden toimenkuvaan kuuluu kostaa valanrikkojille.

Helleenien helvetti

Jo aloituksesta tulee mieleen eepinen God of War kolmonen, kun Ascensionissa kirjaimellisestikin seistään jättiläisen olkapäillä. Kolmonen säilyy koko pelin ajan takaraivossa vertailukohtana. Se ei ole ihan reilua, sillä leuan loksauttaminen toistamiseen samalla konsolilla on vaikeaa.

Ascensionin näkymät ovat avatarmaisen avaria, montut pohjattoman syviä ja rakennelmat kolossaalisia. Kun kamera välillä vetäytyy kauas, mittakaava korostuu entisestään. Parhaimmillaan koko miljöö elää, kalliot ja kielekkeet sortuvat jalkojen alla, kun Kratos panee menemään.

God of War on sulavan taistelun ylistyslaulu. Perushyökkäyksiä on kaksi ja ne yhdistyvät saumattomasti monipuolisiksi kombohyökkäyksiksi. Vihollisten kevyemmät hyökkäykset kilpistyvät peruspuolustukseen, mutta yleensä kannattaa väistää vaara ja kierähtää turvaan kakkostatilla. Viholliset voi myös nakata yläilmoihin tai ne voi lassota ja sen jälkeen nakata takaisin kavereidensa niskaan. Vaihtoehtojen ja nappien määrästä huolimatta toiminta pysyy aina hanskassa.

Perusaseena säilyy koko ajan ketjumiekka, jota tehostetaan pelin edetessä. Lisäksi miekka saa lisätehoa Areksen tulesta, Poseidonin jäädästä, Zeuksen salamoista ja Haadeksen sieluista. Voimanlähteistä voi käyttää vain yhtä kerrallaan, mutta sitä voi vaihtaa nopeasti kesken taistelun.

Jumalvalinta vaikuttaa myös siihen, mitä viholliset testamenttaavat Kratokselle. Kun voimansa kanavoi Poseidonilta, jättävät viholliset jälkeensä punaista energiaa eli valuuttaa, jolla voi kehittää kykyjään ja aseitaan. Valinnanvapaus jää vähän vajaaksi, sillä kun muilta jumalilta saa verirahoina terveyttä ja manaa, on minun valintani pysyvä kykyjen parantaminen.

Ihan uutta testamenttia ovat kakkosaseet. Niitä on viisi ja mukana kulkee kerralla yksi. Keihäitä voi nakella kauempaa, nuijalla survaista läheltä ja kilvellä jyrätä päälle. Kakkosaseelle on oma nappinsa, joten sitä voi käyttää vaivattomasti vaikka kesken normaalin ketjumiekkahyökkäyksen. En silti saanut kakkosaseita iskostettua osaksi taistelurutiiniani. Välillä muistin, että nuijalle tai kilvelle voisi olla töitä, mutta kun hyöty ei ole erityisen selvä, käyttö taas unohtui.

Isot viholliset lopetetaan joko tuttuun tapaan QTE-yhdistelmillä tai painissa, jossa taotaan kahta hyökkäysnappia ja väistetään hyökkäystä tatilla. Kummassakin vaihtoehdossa lopuksi silvotaan, katkotaan, suolistetaan tai skalpeerataan. Haluttua K18-palkintoa ei ole myönnetty turhasta!

Kratoksen harharetket

Painolaatta- ja vipupuzzlet ovat tuttua God of Waria. Visaisemmiksi aivopähkinät muuttuvat, kun Kratos saa kyvyn hajottaa ja hallita massaa ja materiaa. Sortuneen sillan saa korjattua ja ehjän rikottua, ja tunnelma on kuin Lego-pelistä kun palikat viuhuvat paikoilleen. Yllätyskäänteenä puzzle voikin edellyttää, että korjaaminen jätetään puolitiehen, jotta Kratos pääsee loikkimaan ilmaan jäähmettyneitä lohkkareita pitkin.

Puzzleilun lisäksi tasoloikitaan ja kiipeillään jyrkän teillä, liu'utaan esteitä väistellen ja hypitään kiinnikkeestä toiseen ketjumiekkojen avulla. Kaikki tämä on täytetty, mutta tärkeää, jotta taistelu saadaan annosteltua sopivissa määrin niin, ettei siitä tule puuduttavaa. Ascension on erinomaisesti rytmitetty, eikä siinä koskaan olla kaukana taistelusta.

Välinäytökset ja juoni taas saavat yllättävän vähän huomiota. Lopputulos on sekava ja mitäänsanomaton tarina, ei mieleen jäävä eepos. Kun God of War III oli pullollaan vau-hetkiä, ei Ascension lyö ällikälle kuin muutaman kerran. Osittain kyse on siitä, että God of Warin ensikerta PS3:lla oli ikimuistoinen, mutta myös siitä, että Ascension ei edes tavoittele samoja sfäärejä.

Grafiikkaa on pakko kehua, se on yksityiskohdiltaan sitä luokkaa, että seuraavalle konesukupolvelle ei tunne tarvetta niin kauan kun Ascension pyörii ruudulla. Grafiikka ei vain pääse täysin oikeuksiinsa, kun tapahtumat ovat osin pienimuotoisempia kuin viimeksi. Vaatimattomuus ja pienimuotoisuus on tietysti suhteellista: meno on melkein mihin tahansa muuhun peliin verrattuna massiivista ja vuoristorata mahtava.

Vaikutelmaa heikentävät myös bugit. Sarja on tunnettu hiotusta viimeistelystä, mutta liekö kiire iskenyt, sillä törmäsin useamman kerran tilanteeseen, jossa jouduin palaamaan edelliseen checkpointiin, kun kamera kadotti Kratoksen pysyvästi tai tielle tuli joku muu bugi. Onneksi checkpointeja on tiheässä, enkä törmännyt täysjumeihin. Peliin on jo julkaistu useampi päivitys.

Tämä on Sparta!

Jos yksinpeli on lähes vanhaa testamenttia, on moninpeli uusi avaus. Kratoksen pelastama moninpeliansankari joutuu valitsemaan jumalan, jota seuraa kompakteille kahdeksan hengen moninpeliareenoille.

Yksinpelin sujuva taistelujärjestelmä taipuu hienosti kivi–paperi–sakset-taisteluksi, jossa jokaisella hyökkäyksellä on oma vastaliikkeensä. Yksinpelin dominanssin jälkeen turpaan ottaminen on vähän nöyryyttävää, ja kun lähitaistelussa nappeja hakkaa useampi pelaaja, on tuurillakin osansa. Mutta suurella innolla viihdyin maalaamassa lattiaita verenpunaisiksi troijalaisten verellä.

Jumalat eivät pihtaile moninpelin palkinnoissa. Taistelun jälkeen paranevat niin taistelutaidot, aseet kuin haarniskatkin. Se ei toki ole mitään uutta moninpeleissä yleensä, kuten eivät ole Ascensionin moninpelin perinteiset pelimooditkaan. God of Warin kaltaisessa toiminnassa paketti on tuore. Toivottavasti moninpelillä on jatkossakin paikkansa sarjassa.

Äijäily ja graafinen anatomian oppitunti on aina hurtti, toimiva yhdistelmä, mutta mikähän lienee Spartan hullun miehen tulevaisuus? Kun Kreikan taruolennoista joudutaan tapettavaksi kaivamaan jo reservejä, voi olla että jatkossa Kratos joutuu vaihtamaan mytologiaa.

Esimerkiksi Roomaan, jolloin pelit saisi kierrätettyä vain jumalien nimet vaihtamalla. (Hurme 2013)

Anhang 2: Total War: Rome II

Roma Victrix!

Jos Rooma on ikuinen kaupunki, *Total War* alkaa pian olla ikuinen pelisarja. Alkujaan vuonna 2000 ilmestynyt *Shogun: Total War* on poikunut jo pinon jälkeläisiä, jotka ovat vieneet pelaajat keskiajasta Rooman imperiumin kunnian hetkiin, Napoleonin sotavuosiin ja modien avulla ties minne muualle.

Nyt käynnissä on jonkinlainen uudelleenlämmittelykiertue, sillä parin vuoden takainen *Shogun II* on saanut seuraa uudesta Rooma-aiheisesta pelistä. Perinteisesti vähän uudistettu sarja on saanut hieman enemmän tuuletusta, mikä ei tietenkään miellytä kaikkia.

Total War -sarjan pelit ovat aina koostuneet kahdesta rinnakkaisesta puoliskosta. Niistä ensimmäisessä johdetaan jotain lukuisista tarjolla olevista joukkioista strategiakartalla. Aikakauteen sopivasti tarjolla on Rooman imperiumin eri valta-alueita, kreikkalaisia kaupunkivaltioita, idän pelottavia vierasuskoisia ja pohjoisen barbaariheimoja. Kullakin on omat piirteensä, yksikkönsä ja erikoissääntönsä, joiden ansiosta esimerkiksi Spartan puikoista Egyptin rattiin tai germaanibarbaarien ykkösmieheksi hypäämällä saa aikaan erilaisen pelikokemuksen.

Vuosien vieressä tekniikka kehittyy ja sivilisaatiot laajenevat, diplomatian keinoin sovitaan pieniä rajariitoja ja niin edelleen. *Rome II:n* suurimmat uudistukset koskevat nimenomaan strategista pelitilaa, jota on vihdoin virtaviivaistettu urakalla. Tarvetta olikin, sillä perinteisesti *Total War* -sessiot ajoivat juuri siihen, että valtakunnan kanssa nysväyksessä menee aivan liian aikaa.

Rome II pyrkii järjeistämään touhua paitsi käyttöliittymäunauksilla myös organisaatiouudistuksella. Aikanaanhan yksittäiset kaupungit ja niitä ympäröivät alueet olivat erillisiä pelikappaleita, jotka vaativat huomiota jokaisella vuorolla. Niissä rakennettiin yksiköitä, joita sitten siirrettiin eri armeijoihin, niiden rakennuksia viriteltiin ja paranneltiin ja niin edelleen.

Nyt perusyksikkönä on provinssi, joista jokainen sisältää kahdesta neljään vanhanaikaista kaupunkialuetta. Mikromanageroinnin määrä vähenee huomattavasti, kun ei tarvitse vertauskuvaselityksiä huolehtia erikseen Turun ja Tampereen asioista, vaan voi säädellä koko eteläistä Suomea.

Samalla sysäyksellä myös sivilisaatioita on eroteltu toisistaan. Kullakin sivilisaatiotyypillä – kuten helleniset kulttuurit ja barbaarit – on omat tapansa pelata. Helleniset kulttuurit keskittävät osaamistaan pääkaupunkieihinsä, joista tulee nopeasti todella tuottoisia, mutta yhteen paikkaan sidottuja laitoksia. Barbaarit taas voivat jakaa osaamistaan vapaammin pitkin valtakuntaansa, mutta ovat sen vastapainona hieman kreikkalaisia hitaampia.

Joukkojen hallinta on myös pantu kokonaan uusiksi. Nyt sotimisen perusyksikkönä on armeija, joiden määrää on rajoitettu imperiumin koon mukaan rajusti. Se mikä määrässä hävitään, voitetaan laadussa. Yhdessä taistellessaan armeijat keräävät kokemustasoja ja oppivat sotilasperinteitä, joiden ansiosta yksi armeija voi olla muita kovempi meritaisteluissa tai vaikka väijytyksissä.

Suurin miinus koskee karttoja itseään. Syystä tai toisesta miltei kaikki *Rome II:n* kartan alueet ovat kohtalaisen eristyksissä toisistaan. Alueiden välillä on kapeita liittymäkohtia, kuten rannikkoalueita tai solia, joita pitkin sitten kuljetaan. Liikkuminen on kuitenkin outoa. Miksi yksi vakoojani tukkii koko solan niin tehokkaasti, ettei armeijani mahdu kulkemaan ohi? Bugi vai outo suunnitteluratkaisu?

Kokonaisuutena strategiaosio toimii mielestäni vähintään yhtä hyvin kuin aiemminkin. Se on suunnittelunsa osalta sujuvampi pelikokemus kuin ennen, joskin se vaatii aivan hillittömästi ruutia koneesta. Testikoneella strategiakartta pyöri noin 10 fps:n ruudunpäivitysnopeudella, mikä sai jo ennestään raskaan strategiapelin tuntumaan todelliselta etanan matelulta.

Toinen puolisko *Romesta* on tietenkin se näyttävämpi ja tunnetumpi osio eli varsinainen taistelutila, jossa armeijat ratkovat erimielisyyksiään. Ainakin meikäläiselle se on aina ollut varsinainen syy näiden pelien pelaamiselle – ja strategia vain alustusta ja pohjustusta tuleville taistoille.

Perinteiseen tyyliin puitteet ovat kunnossa. Erilaisia yksiköitä on hirvittävät määrät, ja eri kulttuurit oikeasti tuntuvat erilaisilta. Spartalaiset tuovat peliin pienen määrän kivikovia hopliitteja tukiyksiköiden kera, barbaarit puskevat päälle valtavina ihmisaaltona ja egyptiläiset rullaavat ympäriinsä kärryillään ja muilla eksoottisilla yksiköilläään.

Taistelu tapahtuu tosiaikaisesti, mutta mistään RTS-naksuttelusta ei todellakaan ole kyse, vaan tempo on rauhallinen ja sotakuvaus realistinen. Se pyrkii mallintamaan joukkojen virkeyttä, moraalialia, varustusta ja muita yksityiskohtia, jotka ratkaisevat voittajan, kun spartalaiset ja germaanit kohtaavat maaottelussa. Toistaiseksi tasapaino tosin hakee hieman itseään, sillä usein taisteluissa vain kourallinen spartalaisia keihäsmiehiä iski kokonaisen barbaarikaupungin polvilleen – kahden miehen omilla tappioilla.

Rome II on edeltäjiään näyttävämpi peli. Jos konehuoneesta löytyy muskeliä, varjot, filteriefektit ja muut hienoudet saavat taistelukentän tuntumaan elävältä. Kaikki sotilaat on mallinnettu yksityiskohtaisesti, ja kun yksiköt kohtaavat, kuvakulmaa tarpeeksi lähelle zoomaava pääsee ihastelemaan kymmeniä yksittäisten miesten väentöjä. Ei ihme, että koneeltakin vaaditaan paljon.

Taistelumuotoissa merkittävimmät uudistukset koskevat sitä, miten ja missä taistellaan. Aikaisemmin suurin osa taisteluista oli vain selkeitä kahden armeijan kohtaamisia tai piiritystilanteita. Nyt pelissä nähdään enemmän väijytyksiä, piirityksiä ja muuta erikoista.

Merisota on myös osa peliä ja toimii alkuharjoittelun jälkeen ihan kohtalaisesti. Sen tähtihetkiä ovat maihinnousut, jotka ovat nyt eepisiä jalkaväen ja merivoimien yhdistelmiä: ensin taistellaan merellä puolustajien laivoja vastaan samalla, kun maihinnousualukset pyrkivät rantautumaan ja purkamaan sisuksistaan innokkaita sotilaita. Saa olla todellinen strategianero, jos aikoo yhtä aikaa hallita rantaviivan molemmilla puolilla tapahtuvia kuvioita!

Tähän saakka kaikki kuulostaa positiiviselta, ja kokonaisuutena *Rome II* onkin mielestäni juuri sitä. Mutta pelissä on myös ongelmansa. Siitä löytyy niitä perinteisiä *Total War* -bugeja ja -erikoisuuksia koko rahan edestä, tekoäly ei välillä ole ihan tehtäviensä tasalla ja niin edelleen. Myös yksikkötasapaino kaipaisi oikeasti tuunausta, sillä tuntuu vähän oudolta, että keihäsmiesten yksikkö pieksee lauman sotaelefantteja menettämättä itse miestäkään.

Jos ongelmien kanssa pystyy elämään ja koneesta löytyy tarpeeksi väentöä raskaan pelin pyörittämiseen, *Rome II* on mainio strategiapläjäys. Harjoittelu vie hetken jos toisenkin, mutta sen jälkeen saa helposti valvoa aamuyön tunneille saakka, kun alati laajeneva valtakunta kaipaa vielä vähän huomiota. (Lehtonen 2013d)

Anhang 3: Aliens: Colonial Marines

10 Jahre zu spät

27 Jahre nach „Aliens – Die Rückkehr“ setzt Gearbox James Camerons Action-Reißer als Ego-Shooter fort – mit mäßigem Erfolg.

Als offizielle Fortsetzung des Science-Fiction-Horrors „Aliens – Die Rückkehr“ tritt „[Aliens – Colonial Marines](#)“ ein schweres Erbe an: James Camerons Genre-Beitrag gilt immerhin als Meilenstein des Actionfilms. Der Druck auf Entwickler [Gearbox](#) war also vermutlich groß. Schließlich musste das Spiel nicht nur ein überzeugender Shooter werden, sondern zudem die zahlreichen Fans des „Alien“-Universums nicht enttäuschen. Lange sieben Jahre werkelte man an der Spiel-Umsetzung – ein schlechtes Zeichen, zu sehen am hauseigenen „[Duke Nukem Forever](#)“, das ziemlich in die Hose ging. Und „Colonial Marines“ ergeht es nicht besser ...

Rettungseinsatz

„[Colonial Marines](#)“ knüpft genau dort an, wo der Film 1986 endete: Eine Gruppe von Marines unter Corporal Winter geht dem Rettungssignal der USS Sulaco nach, mit der Ellen Ripley & Co. einst haarscharf der Alien-Bedrohung auf dem Planeten LV-426 entkamen. Natürlich ist das Grauen wieder mit an Bord und schnell stehen Sie einer dunkel-glänzenden Alien-Übermacht gegenüber, der Sie sich mit allen Regeln der Shooter-Kunst erwehren. Dazu nutzen Sie alle Waffen aus dem Film wie die Pulse-Rifle, den Flammenwerfer oder die Smart-Gun, oder bringen die Alien-Brut mit Neuzugängen wie diversen Granatentypen zum Platzen. Für besondere Kampfmanöver erhalten Sie Punkte, mit denen Sie Ihre Waffen upgraden. Die Gefechte funktionieren zwar gut und machen anfangs Laune, schnell stellt sich jedoch Ernüchterung ein: Viel mehr als eine Gegnerwelle nach der anderen zu überleben, haben Sie nämlich nicht zu tun.

Schnittfehler

Gelegentlich versucht Gearbox, die eintönige Action etwas aufzulockern. So stürzt etwa ein Aufzug plötzlich ab oder Sie sehen sich in einer Kammer mit frisch geschlüpften [Facehuggern](#) konfrontiert. Alien-Fans sind die fiesen Krabbeltierchen wohlbekannt, die sich auf Ihr Gesicht stürzen, um Alien-Eier in Sie zu legen. Diese Momente kranken aber an einer solch lieblosen Umsetzung, dass sie meist belanglos an Ihnen vorbeiziehen. Einziger Lichtblick ist eine überraschende Schleichsequenz, die sehr langsam Spannung aufbaut – nur um Sie in einer anschließenden Verfolgungsjagd durch abrupte Panik zu ersetzen.

Die alte Leier

Die Eintönigkeit der Kämpfe spiegelt sich auch in den Missionszielen wider: Auf der Sulaco, der Kolonie Hadley's Hope und später in einer Forschungsanstalt deaktivieren Sie dieses, überbrücken Sie das, verbarrikadieren Sie jenes. Ihre Lieblingsbeschäftigung bleibt aber, Ihren Marine-Kollegen den Hintern zu retten. Das machen Sie am laufenden Band – und das nervt! Natürlich braucht ein Shooter nicht zwangsläufig abwechslungsreich sein, aber bei „[Colonial Marines](#)“ erreicht die Eintönigkeit ein neues Niveau. Lediglich der Koop-Modus sorgt für etwas Spaß, auch wenn dort ebenfalls nur die übliche Wiederbeleb-und-Deckungsfeuer-Kost geboten wird.

Zu lange im Ofen

So langweilig das Spielgeschehen ist, so mittelmäßig ist die Technik: Die Texturen sind hässlich, die Figurenanimationen holprig, Aliens laufen einfach durch Sie hindurch. Nur die Lichteffekte überzeugen und sorgen zumindest teilweise für eine düstere Stimmung. Enttäuschend: Die anschwellend-treibende Musik ist zwar am Film orientiert und an sich gelungen, setzt jedoch oft zu plötzlich oder an unpassenden Stellen ein. Auch viele Geräusche wie Alienschreie oder Waffenfeuer wiederholen sich oder klingen altbacken. Zur Krönung schwankt die deutsche [Synchronisation](#) zwischen passabel und mies.

Fazit: Aliens – Colonial Marines

Auch ein geradliniger Shooter muss heutzutage mehr bieten als nur stupides Ballern. Sei es eine packende Inszenierung oder zumindest eine tolle Technik. „Aliens – Colonial Marines“ hat nichts davon. Und schlimmer: Es legt noch zahlreiche Mankos obendrauf. Ewig gleiche Missionsziele wechseln sich mit eintönigen Ballereien ab, die völlig veraltete Technik tut ihr übriges. Auch die kribbelig-spannende Atmosphäre des Vorbilds erreicht „Colonial Marines“ trotz der vielen optischen Verweise nie. So überzeugt das Spiel weder „Aliens“- noch Shooter-Fans – Schade! (Girard 2013a)

Anhang 4: Tomb Raider

Töten statt Titten

Reboots einer Serie sind immer eine riskante Sache. Nur selten gelingt das Vorhaben. Im Falle der Tomb-Raider-Serie war es nach drei guten Teilen aus dem Hause Crystal Dynamics fast schon eine Notwendigkeit, denn die Reihe begann erneut in der Belanglosigkeit zu versinken. Doch wie bringt man eine Reihe auf Trab, deren Elemente so fest in Stein gemeißelt sind wie im Falle Lara Croft? Ganz einfach: Man startet quasi bei null, nämlich bei der ersten Expedition der noch jungen Lara. Und das mit deutlich weniger Körbchengröße.

Und da ist sie nun, die junge Archäologin, voller Tatendrang an Bord der Endurance, zusammen mit der Crew und ihren Wissenschaftlerkollegen. Wie uns die eine oder andere Zwischensequenz verrät, befindet sich die Truppe auf der Suche nach dem legendären Reich Yamatai, gegründet von der japanischen Sonnenkönigin Himiko. Laras Vorschlag ist es, die ausgetretenen Pfade früherer Forscher zu verlassen und sich ins Drachendreieck zu wagen. Eine Region, gegen die das Bermuda-Dreieck wie Disneyland wirken soll.

Keine gute Idee, wie sich letztendlich zeigt, denn das Schiff gerät in einen schrecklichen Sturm und zerbricht. Lara wird an Land gespült und entdeckt gerade noch, dass einige ihrer Kameraden es ebenfalls an das rettende Ufer geschafft haben, bevor sie niedergeschlagen und verschleppt wird. Unsere Heldin muss schnell erfahren, dass die Insel alles andere als ein friedliches Plätzchen ist, dass es von äußerst rabiaten Zeitgenossen bewohnt wird und auch noch andere böse Überraschungen in petto hat. Um zu überleben und ihre Kameraden zu retten, muss die junge Frau über ihre Grenzen hinausgehen und ihre Croft-Gene entdecken.

Popcorn-Kino

Die Handlung, die euch je nach spielerischer Gründlichkeit etwa zehn bis fünfzehn Stunden beschäftigen wird, quillt nicht gerade über vor Überraschungen. Schon recht früh ist klar, wie der Hase läuft, und es entwickelt sich eine typische Action-Adventure-Geschichte, wie man sie mehr oder weniger schon Hunderte Male gehört hat. Das ist insofern nicht schlimm, weil die Geschichte in den Zwischensequenzen gut erzählt wird. Dort wird sogar der Werdegang der jungen Archäologin hin zur knallharten Abenteurerin ordentlich umgesetzt, mit einigen emotionalen Elementen und gut vertonten Dialogen, die auf der Xbox in Deutsch und Französisch vorhanden sind – leider nicht auf Englisch. Alle Sequenzen zusammengenommen ergäben einen feinen Kurzfilm über die Jugend der Lara Croft.

Ebenso kinoreif wie malerisch ist die Szenerie, in der Lara ihr erstes Blut vergießt, und das gleich hektoliterweise. Die Insel bietet atemberaubende Umgebungen, monumentale Panoramen und einen hervorragenden Detailgrad. Hinzu kommt eine zuweilen temporeiche und gelungene Inszenierung. Technisch muss sich Crystal Dynamics hier gar nichts vorwerfen lassen, bis auf wenige Slowdowns in der zweiten Spielhälfte und hier und da etwas Kantenflimmern. Die Weitsicht, die Schönheit der Umgebungen und dazu die toll eingesetzten Lichteffekte machen Tomb Raider zu einem der schönsten Spiele der aktuellen Konsolengeneration.

Sie hat die Haare schön

Auf dem PC gibt Tomb Raider eine richtig gute Vorstellung - nicht nur aufgrund des höheren Detailgrads und der deutlich besseren Effekte, sondern auch wegen der Nutzung neuer Technologien. Die TressFX-Technik von AMD sorgt dafür, dass Lara endlich mal nicht mit Betonfrisur unterwegs ist, sondern die Haare schön animiert und seidig glänzend im Wind wehen. Zwar haut das nicht immer physikalisch korrekt hin und die Frisur clippt fleißig durch den Köcher, aber sehenswert ist das Feature auf jeden Fall. Wer entsprechende Power in seinem Rechner hat, sollte darauf nicht verzichten. Gerade auf NVIDIA-Karten nuckelt die friseurtechnische Meisterleistung allerdings kräftig an der Bildrate. Generell kann man

sagen, dass Tomb Raider auf dem PC wirklich klasse aussieht und dessen Möglichkeiten ordentlich ausnutzt.

Hinsichtlich der Leistung gilt: studieren und probieren. Glücklicherweise gibt es einige Einstellmöglichkeiten, um die Performance an den eigenen Rechenknecht anzupassen. TressFX und Antialiasing sind dabei die größten Leistungsfresser. Auf unserem Rechner mit GTX 680 lief das Spiel aber mit maximalen Einstellungen problemlos bei 40 bis 60 Bildern pro Sekunde. Auf SSAA sollte man verzichten, auf dem Testrechner erzeugte es fehlerhafte Wassereffekte, FXAA ist die bessere Wahl. Mit der Treiberversion 314.07 kam es vereinzelt zu Abstürzen, die durch Installation des neuen Betreibers 314.14, des vorherigen 310.90 oder die Deaktivierung der Tessellation behoben werden konnten. Also eher ein NVIDIA-Problem als eines des Spiels selbst.

Mehr Schein als Sein

Zu sagen, dass Tomb Raider spielerisch neue Wege geht, wäre eine glatte Lüge. Es geht etwas andere Wege als die Vorgänger und gewichtet die typischen Bestandteile der Reihe ganz anders, als man es gewohnt ist. Standen früher Ruinen und deren Erkundung im Fokus, gibt es nun lineare Abschnitte, aber auch offene „Hubs“, die mehr oder weniger frei erkundet werden können. Letzteres lohnt sich nur bedingt, denn bis auf etliche Sammelobjekte, Bergungsgut (dazu später mehr) und einige wenige versteckte Grabstätten, die recht schnell erforscht sind, aber weitaus weniger Rätsel beinhalten als früher, gibt es nicht so ganz viel zu entdecken. Man neigt ohnehin dazu, die Sammelobjekte irgendwann links liegen zu lassen, denn sie lenken mehr ab und stören eher, als dass sie von Nutzen sind.

Die Wegfindung in den Arealen gestaltet sich zumeist ebenfalls recht simpel. Kanten und Farben machen schnell klar, wo gesprungen oder geklettert werden kann und wo nicht. Immerhin, dank des wachsenden Fundus an Hilfsmitteln gibt es einige elegante Möglichkeiten, sich durch die Umgebungen zu bewegen - sei es kletternd mit der Handaxt oder mit Pfeil und Bogen Seile als Wegstrecke an vorgegebenen Orten platzierend. Auch wenn man recht wenige Freiheiten bei der Bewegung hat: Die flüssige Steuerung und die schönen Animationen machen jede Kletterpartie zu einem Fest der Sinne. Gefordert wird man hierbei aber so gut wie nie. Auch nicht bei den Quick-Time-Events, die zwar oft rasant inszeniert sind, zuweilen aber ein bisschen auf Trial & Error spekulieren. Die spielerische Freiheit, welche die offenen Areale versprechen, ist allerdings mehr Schein als Sein.

Rambo-Tussi

Kämpfe spielen eine größere Rolle als je zuvor in einem Tomb-Raider-Titel, und genau das ist der Punkt, wo das Spiel sich selbst ein wenig im Wege steht. Zwar wird uns in den Zwischensequenzen glaubhaft vermittelt, welche Nöte Lara damit hat, einen Menschen zu töten, und wie schwer sie an der Last trägt. Doch im Spiel selbst entpuppt sich Lara viel zu schnell als Kampfmaschine, die jeden Rambo dieser Welt blass aussehen lässt. Kaum hat sie den ersten der fiesen Inselbewohner auf ihrem Gewissen, fällt jeder Zweibeiner der gegnerischen Fraktion ihren Waffen zum Opfer, und das auch noch zuweilen äußerst rabiat.

Bogen, Axt, Pistole, Gewehr, Schrotflinte – das ist das Arsenal, das Lara zur Verfügung steht und im Laufe der Zeit durch Upgrades und Bergungsgut aufgewertet werden kann. Letzteres findet sich an erlegten Gegnern und in Kisten und Schatztruhen. Ist Laras erster Bogen noch mehr oder weniger ein Stock mit Sehne, steht ihr am Ende ein waschechter Sportbogen zur Verfügung, mit dem sie Seile, Explosivgeschosse und Brandpfeile mit tödlicher Präzision durch die Gegend und in die Gegner jagt. Und selbst im Nahkampf kennt die junge Frau, die das Töten gerade erst gelernt hat, keine Gnade und schickt mit der Axt jeden Feind auf blutige Weise und gern auch mal mit einem Finisher ins Nirwana.

Spielerisch solide Arbeit

Und als ob das noch nicht genug wäre, wird unsere junge Heldin auch noch mit reichlich Erfahrungspunkten gesegnet. Diese erhält sie für das Finden von Sammelobjekten, das Erlegen von

Tieren, das Absolvieren von Handlungsabschnitten und Erreichen von Arealen. Und natürlich für das Töten von Gegnern. Wenn es dann mal ein Kopfschuss ist, umso besser, das gibt mehr Erfahrungspunkte. Besagte Punkte könnt ihr an Lagerfeuern, die auch als Schnellreisepunkte dienen, in drei verschiedene Fähigkeitsbäume investieren, die sich ums Überleben, den Kampf und die physischen Fertigkeiten drehen, sich aber im Spiel nur selten spürbar auswirken.

Auch hier gibt es am handwerklichen Teil kaum etwas zu bemängeln. Die Kampfmechanik funktioniert ausgezeichnet, das Waffen- und Treffer-Feedback ist prima. Munition ist fair verteilt und über kleine Design-Langweiler wie explosive Fässer für den Knalleffekt blicken wir großzügig hinweg. Die Gegner agieren überraschend aggressiv und clever. Lara geht zwar automatisch hinter passenden Objekten in Deckung, jedoch sind die Gegner schnell dabei, sie mit Brand- oder Explosivgeschossen aus selbiger herauszuschleichen. Die Feinde sind aggressiv, treffsicher und beweglich und gehören definitiv zu den besseren Vertretern der Gattung Tontaube.

Masse statt Klasse

Weniger schön ist, dass die Gegner oft wellenweise auf einen zustürmen und diese Wellen manchmal kein Ende nehmen wollen. So beobachten wir unsere junge Dame immer wieder dabei, wie sie scharenweise Gegner niederstreckt. Dadurch verkommt der Kampf leider viel zu oft zur gut gemachten, aber irgendwie nicht logisch wirkenden Fließbandarbeit. Zumal die Entwickler weitgehend darauf verzichtet haben, alternative Wege zu bieten. Nur selten ist es möglich, Gegner zu umgehen oder auszutricksen. Immer wieder werdet ihr in Gebiete oder Schläuche getrieben, die euch zum Kampf zwingen, und das ist sehr schade. Weniger Kämpfe, aber dafür intensivere und mit mehr Katz-und-Maus-Spiel wären sinnvoller gewesen.

Man hätte es sich so sehr gewünscht, diese Angst und Panik, die Lara eigentlich empfinden müsste und uns in den Zwischensequenzen vorgegaukelt wird, auch im Spiel fortgesetzt zu finden. Doch statt der Fantasie des Spielers hier freien Lauf zu lassen oder eine Wahl der Mittel zu bieten, wie beispielsweise in einem [Dishonored](#), versiegt Laras Überlebenskampf in stumpfem Geballer, das zwar fordernd ist, aber insgesamt zu wenige taktische Elemente beinhaltet. Leider fehlen damit auch die spielerischen Höhepunkte, denn selbst die wenigen Bosskämpfe sind schnell gemeistert und im Gegensatz zu den Standardfeuergefechten wenig fordernd.

Immer wieder leichte Schwächen

Der Survival-Aspekt, der im Vorfeld so gern benutzt wurde, kommt also in Summe viel zu kurz und wird, wenn überhaupt, nur vom Ambiente der Insel wirklich vorgelebt. Selbst die Nahrungssuche ist nur ein einmaliges Moment zu Beginn des Spiels – die Jagd dient später nur noch zum Sammeln von ein paar Erfahrungspünktchen. Auch in anderen Bereichen bleibt Tomb Raider trotz aller Pracht und der guten Spielbarkeit dünn. Laras Kameraden zum Beispiel stammen beinahe völlig aus der Klischeeschublade und Gruppendynamik kommt nur selten auf. Da sind die zickige Afroamerikanerin, der leicht wahnsinnige Wissenschaftler und der gutherzige Nerd – alle eher unoriginell und farblos in Szene gesetzt.

Die Entwickler haben zudem versucht, die wenig originelle Handlung durch Düsternis und Grusel aufzupeppen, haben es dabei aber völlig mit Blut und Knochen übertrieben. Der Mythos der Insel wirkt damit aufgesetzt und kann nur selten mit echter Atmosphäre glänzen. Irgendwie legen die Entwickler die Karten zu früh auf den Tisch und es kommt keine Spannung auf. Rätsel sind übrigens auch ziemlich selten. Lediglich in den optionalen versteckten Gräbern kommt mal die eine oder andere Kopfnuss oder Geschicklichkeitsübung vor, die aber meist selbst von einem gut dressierten Schimpansen gelöst werden könnte. Nett hingegen ist, dass ihr auch nach dem Abspannen die Insel noch weiter erkunden könnt.

Überlebenskampf

Zu dem toll aussehenden, gut spielbaren, aber insgesamt sehr leichtgewichtigen Abenteuer gehört noch ein Mehrspielermodus, der aus der Feder von Eidos Montreal stammt. Bis zu acht Spieler können in

Gefechten der Schiffbrüchigen gegen die Solarii genannten Inselbewohner antreten, wobei ihr Figuren aus dem Solomodus steuert. Lara wird allerdings erst mit Level 60 freigeschaltet. Jeder Charakter verfügt über Ausrüstungssets, bestehend aus Primär- und Sekundärwaffe, sowie zwei Fähigkeiten, die ebenso wie Waffen-Upgrades nach und nach anhand von Erfahrungspunkten, Leveln und Bergungsgut freigeschaltet und gekauft werden können.

Vier Spielvarianten werden geboten, darunter Team-Deathmatch und eine Deathmatch-Variante. Wichtiger sind die Modi „Rettung“ und „Schrei um Hilfe“, in denen Teams aus Überlebenden und Solarii gegeneinander antreten. So gilt es, entweder Erste-Hilfe-Pakete zu sammeln beziehungsweise eine bestimmte Anzahl Überlebender umzulegen oder Funksender zu aktivieren beziehungsweise Batterien zu erbeuten. Die Karten bieten einige interaktive Aspekte wie Kletterbereiche oder aktivierbare Fallen. Insgesamt weist der Mehrspieler aber keine Besonderheiten auf und dürfte kaum lange bei der Stange halten. Eine nette Zugabe, die aber nicht notwendig gewesen wäre.

Fazit

Crystal Dynamics hat für mich die Chance verpasst, aus dem Neustart von Tomb Raider ein großartiges Spiel zu machen. Das liegt vor allem daran, dass ich Lara Croft ihre Wandlung vom unbedarften Mädchen zur beinharten Abenteurerin, die sie mir so gerne vorgaukeln möchte, nicht abkaufe. Wie denn auch, wenn die emotionalen und moralischen Momente der zuweilen richtig guten Zwischensequenzen, die zusammengenommen einen prima Kurzfilm über Laras Werdegang bieten würden, immer wieder binnen wenigen Augenblicken vom eigentlichen Spiel ad absurdum geführt werden. Wie denn auch, wenn mir die Zerrissenheit der Hauptfigur nach dem ersten Töten eines Menschen zwar glaubhaft vor Augen geführt wird, ich aber in den nächsten Minuten und Stunden ganze Scharen von Gegnern, ohne mit der Wimper zu zucken, auf teilweise ziemlich rabiate Art und Weise ins Jenseits befördern muss. Und nebenher bekomme ich auch noch Boni für Kopfschüsse und Stealth-Kills. Ja, „Überleben um jeden Preis“ war das Motto des Spiels, aber so, wie das hier umgesetzt wurde, ist mir das streckenweise zu banal.

Ich hätte mir gewünscht, dass das - wenn schon unvermeidliche - Töten emotionale Höhepunkte in einem ansonsten ziemlich vorhersehbaren Spiel bietet und nicht zur Fließbandarbeit degradiert wird. Dass mir das Spiel die Möglichkeit lässt, mein Gehirn zu benutzen, um Gegner auszutricksen oder zu umgehen, und mich nicht in die Kämpfe gegen zuweilen nicht enden wollende Gegnerscharen zwingt. Die Angst vor dem Entdecktwerden, die Furcht vor dem Tod, die atemlose Flucht vor dem übermächtigen Feind – all das hätte das Spiel sehr aufgewertet. So aber ballere ich mich spielerisch flüssig, aber ohne echte Höhepunkte und außer in den Zwischensequenzen auch ohne Emotionen durch ein gut inszeniertes Spiel mit einigen fantastischen Umgebungen.

Tomb Raider ist beileibe kein schlechtes Spiel, sondern unterm Strich ein unterhaltsamer, wenn auch recht vorhersehbarer Third-Person-Action-Titel, der sich handwerklich, technisch und spielerisch kaum eine Blöße gibt. Mehr aber eben auch nicht: gut dekoriertes und knalliges Fastfood für die moderne Spielergeneration. Die junge Lara hätte zu einer strahlenden und schillernden Heroine werden können, zu einer Leitfigur, die selbst ihr älteres und brustlastigeres Alter Ego in den Schatten gestellt hätte. In dieser Form ist sie jedoch nur eine 08/15-Ramboine, die vorgibt, mehr zu sein, als sie wirklich ist. (Philipp 2013c)

Anhang 5: Die Anglizismen im Untersuchungsmaterial

Pelit

- Hollywood-**actioner**
- 2D-**arcademätkintä**, **arcademainen**
- **autoaim**
- **automatch**-toiminto
- **battle**-tila
- **blokata**, **blokki**, **blokkipako** (2)⁷
- **bossi**
- **botti**, **bottimatsi** (2)
- **buffi**
- **bughunt**, **bugi** (4), **buginen**
- **bullet time**
- **buustata**
- **checkpoint** (2)
- **config**-lista
- **conquest**
- **co-op**, **coop**-kampanja, **co-op**-kartta, **co-op**-kaveri, **coop**-rutistus, **co-op**-tehtävä, Extraction-**co-op**, solo- ja **coop**-tehtävä
- **dedikoitu**
- **DLC** (2), **DLC**-jatko, **DLC**-muoto, **DLC**-paketti
- **editoiminen**, **editori**, **tehtäväeditori** (2)
- **escape** (2)
- **extermination**
- **field of view** -systeemi
- **flashback**
- **fps**-tanssiaiset
- **fragi** (3)
- **friendly fire**
- **gimmick**
- **grindaaminen**
- **hordehyökkäys** (2)
- **hotspot**, **hotspot**-täplä
- **ennakkohype**
- **jugglaus**
- **krediittilitania**
- **kämpäävä**
- **ladder**-systeemi
- **lagi**
- **levelöinti** (2)
- **minigun**, sivuampuja-**minigun**
- JSRS2.0-äänimodi, **modaaja** (2), **modattava**, **modaus**, **modi** (9), **modialusta**, **modirintama**, **realismimodi**
- Aiden-**moodi**, moninpelimoodi, **pelimoodi** (2)
- **Motion Capture** -teknologia
- **P2P-matchmaking**
- **ennakkopressi**
- **previkka**
- painolaatta- ja vipu**puzzle**, **puzzle** (2), **puzzleilu**
- **PvP**-kartta, **PvP**-pelaaminen, **PvP**-peli
- **QTE**-nappulajumppa, **QTE**-yhdistelmä, **Quick Time Event** (4)

⁷ Die Zahl in Klammern gibt die Anzahl der Belege an.

- **reboot**
- **hardcore-serveri, serveri** (4)
- **shift**
- **simudevaaja**
- **skriptattu** (2), **skripta**us, **skripti**
- **spawn**aaminen, **spawn**ata
- **survival**, **survivalismiseikkailu**, **survival**-kenttä, **survivor** (2)
- perus-**team deathmatch**
- **whinettävä**

Pelaaja

- **arcade**
- **botti, bottimatsi**
- **bugi** (2), **buginen**, **bugisuus**, grafiikk**abugi**, Total War -**bugi**
- (10) **fps**
- **kill streak** -palkinto
- **mikromanagerointi**
- **RTS**-naksuttelu
- **sandbox**-pelaaminen
- **yliskriptattu**

Computer Bild Spiele

- **Action** (18), **Action**-Achterbahnfahrt, **Action**-Anteil, **Action**-Feuerwerk, **Action**film, **action**lastig, **Action**-Orgie, **action**reich, **Action**-Reißer, **Actionspiel** (3), **Action**-Trend, Schleich-**Action**
- **Alien**-Nest, **Alien**waffe
- **Analogstick** (2)
- ein **Best of** (der „Splinter Cell“-Reihe)
- **Beta-Tester**
- **Boss**, **Boss**gegner, **Boss**kampf (2)
- **Bug** (4), One-Hit-Kill-**Bug**
- Sprach**chat**
- **Checkpoint**
- **Code**, Net**code** (2)
- **Community** (2)
- **Computer** (2), **Computer**gegner, **computer**gesteuert, **Computer**kamerad
- **Controller** (2)
- **Death-Match**-Modus
- **Detail**-Monster
- **DLC** (2)
- **Download** (2)
- **Editor**
- **Event** (2), **Event**-Mission
- **Facehugger**
- “Ausschalten”-**Feature**, **Feature**, Greifhaken-**Feature**, Portal-**Feature** (2)
- “Mortal Combat”-**Feeling**
- Fast-Food-**Funktion**
- **Gadget** (3)
- Ubisoft-**Game Designer**
- **Gameplay** (3), **Gameplay**-Fokus
- **Gatling Gun**
- (die) **gescripteten** (Events)
- **Glitch**
- “**Hack’n’Slay**”-Spielprinzip

- **Hardware**
- **Killermaschine, Killerpilz, Killerwaffe, Motivationskiller**
- **Koop-Mission, Koop-Modus (2)**
- **Lag**
- **Lead Animator**
- **Level (10), Levelschlauch, Vorzeigeelevel**
- **Map**
- **Minigame**
- **MMO**
- **Multiplayer (3), Multiplayer-Match, Multiplayer-Modus (5), Multiplayer-Monster, Multiplayer-Schlachtfeld, Multiplayer-Szenario, Multiplayer-Variante**
- **Next-Gen-Konsole (2)**
- **online, Online-Einsatz, Online-Kämpfer, Online-Mehrspieler, Online-Mehrspielermodus, Online-Modus (2), Online-Multiplayer, Online-Parkett, Online-Partie, Online-Server, Online-Zock**
- **Open-World-Design, Open-World-Spiel (2)**
- **Gamepad, PS3-Pad**
- **Patch (2), PC-Patch**
- **Perk (2)**
- **Pulse-Rifle**
- **Quick-Time-Event (3)**
- **Science-Fiction-Horror**
- **Screen-Tearing**
- **Server (4), Server-Absturz, Server-Browser (2)**
- **Ego-Shooter (4), Ego-Shooter-Abschnitt (2), Multiplayer-Shooter, Puzzle-Shooter, Shooter (6), Shooter-Fan, Shooter-Himmel, Shooter-Kunst, Shooter-Mechanik (2), Shooter-Reihe, Taktik-Shooter (2)**
- **Shotgun-Patrone**
- **Fraktionen-Showcase**
- **Sidekick (2)**
- **Singleplayer, Singleplayer-Koop-Einsatz**
- **Smart-Gun**
- **Stealth-Front**
- **Story (13), Story-Abenteuer, Story-Kampagne, Story-Modus, Story-Träger**
- **Supersprint**
- **Synchronisation (2), Synchronization**
- **Teampay**
- **“Trial & Error”-Methode**
- **Update (6)**
- **Gesundheits-Upgrade, upgraden**
- **Virtual-Reality-Maschine**

Gameswelt

- **Action (8), Action-Adventure-Geschichte, Action-Feuerwerk, actionreich (2), Action-Szene (3)**
- **Add-on**
- **Alien-Struktur, Alien-Thematik, Alien-Waffe**
- **Basis- und Spezialattacke, Magie-Attacke**
- **Backtracking**
- **Beat-‘em-up**
- **Block**
- **B-Movie-Stil**
- **Bosskampf**
- **Capture the Flag**
- **Checkpoint (2)**
- **Clipping-Fehler (2)**
- **Community (2)**

- **Controller**, Nintendo-**Controller**
- **Countdown**
- **Deathmatch**-Variante, Team-**Deathmatch** (3)
- **DLC**
- **Dubstep Gun**
- **Editor** (2)
- **Feature**
- Waffen- und Treffer-**Feedback**
- Rockstar-**Feeling**
- **Finisher**
- **First-Person**-Perspektive (2), **FPS**-Enthusiast
- **Gadget**
- **Gimmick** (2)
- **Hardcore**-Fan
- **Hardware**-Generation
- “**Hub**”
- **Interface**
- **Lag** (2)
- Fahndungs**level**, **Level** (4), Technologie**level**
- **Matchmaking**
- **Mod**, **Modding**-Werkzeug (2)
- **Mystery**-Element
- **NPC**
- **online**, **Online**-Auseinandersetzung, **Online**-Dauerbrenner, **Online**-Mehrspieler, **Online**-Mehrspielermodus, **Online**-Modus, **Online**-Schlacht (2), Zwei-Spieler-**Online**-Koop-Modus
- **Open-World**-Spezialist, **Open-World**-Spiel (3), **Open-World**-Vertreter
- **Outfit**
- **Performance**
- **PC-Plattform**
- **Pop-up** (2)
- **Power**
- **Pulse-Rifle**
- **Puzzle**
- **Quick-Time-Event** (2), **Quick-Time**-Sequenz
- **Rage**-Modus
- **Reboot**
- **Sandbox**-Element
- **Science-Fiction-Action**-Walze
- Ego-**Shooter** (3), Militär-**Shooter**, **Shooter** (3), **Shooter**-Enthusiast, **Shooter**-Manier, **Shooter**-Mechanik (2), **Shooter**-Passage
- **Showcase**-Mission (4)
- **Sidekick** (2)
- **Slowdown**
- **Software**
- **Spoiler**-Grund
- **Squad**
- **Statement**
- **Stealth-Kill**
- Analog**stick**, Analog-**Stick**, **Stick**
- **Story**-Modus (2)
- **Supersprint**
- **Survival**-Aspekt, **Survival**-Atmosphäre, **Survival**-Titel
- **Teamspeak**
- **Terrain**
- **Third-Person**-Action-Titel
- **Tool**
- **Trash**-Charakter, **Trash**-Faktor, **trashig**

- **Trial & Error**
- **Tutorial (7)**
- **Upgrade, Upgrade-System, Waffen- und Kräfte-Upgrade, Waffen-Upgrade**