

BIJLAGE

Speltypen

Bij computerspellen bestaat er een indeling in zowel *speltype* (uitgaande van de interactieve handelingen) als in *inhoud* (vergelijkbaar met filmgenres). Daarbij fungeert het speltype altijd als hoofdklasse en is het 'genre' ondergeschikt. De indeling van de speltypen is niet gestandaardiseerd zodat zowel spelontwerpers (zoals Domenic Stansburry) als onderzoekers (zoals Steven Poole) vaak hun eigen indeling hanteren, terwijl de industrie de voorkeur geeft aan weer een andere indeling. Toch is er een aantal speltypen dat in meerdere categoriseringën gebruikt wordt:

- *Het platformspel/de arcadegame*
Bij dit type spel gaat het voornamelijk om behendigheid en knopvaardigheid. De speler (m/v) moet een of meerdere spelfiguren door meerdere spelniveaus (de platforms) navigeren en daarbij zoveel mogelijk punten behalen.
- *De adventure game*
Bij dit type ligt de nadruk op het verhaal. De speler moet (in de eerste of derde persoon) door het vinden van voorwerpen en het oplossen van (logische) raadsels een probleem oplossen.
- *Het rollenspel/Role Playing Game (RPG)*
De nadruk bij dit type spel ligt op het ontwikkelen van het individuele karakter en de eigenschappen van de spelfiguur van de speler. Met behulp van deze eigenschappen kan de speler als lid van een groep (veel van deze spellen spelen in een middeleeuwse setting waar de groep aangeduid wordt met Gilde) een avontuur tot een goed einde brengen. Tegenwoordig domineren bij dit type de Massively Multiplayer Role Playing Games (MMRPGs) die online via internet gespeeld worden door meer dan honderdduizend spelers.
- *De shooters of First-Person Shooters*
Hierbij bevindt de speler zich in een vijandige omgeving (bijvoorbeeld tijdens een (buitenaardse) oorlog) en moet hij, al schietend, met behulp van gevonden of veroverd wapentuig zijn missie tot een goed einde brengen. Dit kan individueel of (online) in groepsverband.
- *De Real Time Strategy game/RTS*
In dit strategisch spel moet de speler oorlog voeren door eerst een eigen basis en manschappen op te bouwen door het vergaren van hulpmiddelen, daarna kan men de vijand aanvallen met als doel zijn bronnen over te nemen en

aldus de vijand te verslaan. Ze worden *real time* genoemd omdat de speler niet op zijn/haar beurt hoeft te wachten, maar de computer het tijdsverloop regelt. Er zijn ook minder agressieve vormen waarbij de nadruk op handel en economisch gewin ligt, hiervoor wordt ook wel de term *micro management game* gebruikt.

– *Simulaties*

Onder deze categorie vallen zowel traditionele simulaties, zoals de bekende FLIGHTSIMULATOR, als spellen zoals SIMCITY en THE SIMS. Omdat het om twee wezenlijk verschillende speltypen gaat worden spellen als THE SIMS ook wel aangeduid als *God Games*. Strikt genomen zouden deze spellen ook tot de *micro management games* gerekend kunnen worden.

– *Sportspellen*

Dit zijn computerversies van de sporten (voetbal, tennis, skaten, boxen, racen) zelf. Er zijn ook spellen waarbij het niet om het spelen van de sport gaat, maar om het management, dan is er weer sprake van een *micro management game*. Veel sportspellen kennen tegenwoordig een zogenaamde *careermode* waarbij de speler zich moet opwerken binnen een bepaalde sport.

– *Traditionele spellen*

Ook van traditionele spellen als monopoly, risk, poker, etc. bestaan (online) computerversies. De online spellen van deze categorie zijn bijzonder populair bij oudere spelers en huisgebonden vrouwen.

Genres, zoals *fantasy*, *horror* en *scifi*, zijn niet gebonden aan een bepaald speltype, maar komen bij verschillende types voor. Een spel kan een First-Person Shooter zijn van het genre sciencefiction, terwijl andere spellen van dit type gaan over oorlogen of zich afspelen in een historische setting. Bij de oudere adventure games domineert het fantasy genre, maar sciencefiction en detectives zijn ook populair binnen dit type. In de Engelstalige literatuur wordt de term genre gebruikt terwijl het om speltype gaat. Verdere verwarring ontstaat doordat net als bij filmgenres speltypen steeds meer vermengen (zoals hierboven al duidelijk geworden is).

Afkortingen / Woordenlijst

action adventure	behendigheid van de hoofdpersoon (en dus knopvaardigheid van de speler) is een wezenlijk onderdeel van het spel, dat zonder die vaardigheid niet tot een goed einde kan worden gebracht
adventure game	speltype waarbij het verhaal, het verzamelen van voorwerpen en aanwijzingen en het oplossen van puzzels centraal staat
advergame	(kleine simpele) computerspellen op websites van bedrijven, waarin reclameboodschappen geïntegreerd zijn

AGP	Army Game Project, opgezet door het Amerikaanse leger om de perceptie over het Amerikaanse leger met name bij jongeren te veranderen o.a. door het opzetten en aanbieden van computerspellen als AMERICA'S ARMY speelautomaten (in openbare gelegenheden)
arcadekasten	voorloper van internet (computers van o.a. USA-defensie op aangesloten)
ARPANet	computerspellenbedrijf
Atari	computerpersonage dat door de speler in een computerspel bestuurd wordt/representatie van de speler in een computerspel of bij internet-shopping of chat. In een FPS zijn van de avatar meestal alleen het vooruitgestoken wapen en af & toe de handen te zien
avatar	Asymmetric Warfare Environment (een in ontwikkeling verkerende grootschalige virtuele – oorlogs – omgeving)
AWE	uitleg over het verhaal (voorgeschiedenis), wat er aan het gebeurde vooraf ging
backstory	compact disc (read only memory; opgeslagen data alleen te lezen)
CD (Rom)	color graphics adapter; grafische standaard waarbij grafische spellen in 320x200 pixels bij maximaal 4 kleuren getoond konden worden
CGA	coin operated machines
	spelcomputers waarin muntgeld gegooid moet worden om te kunnen spelen
computerspellen	– computergames (op de PC) – videogames (op tv aangesloten spelcomputers, zonder toetsenbord) – arcade-(speelkasten in speelhallen)games
consoles	spelcomputers
co-op	met meerderen te spelen spel waarbij de spelers moeten samenwerken
CPU	central processing unit / centrale rekeneenheid (in vorm van een chip) in het computersysteem, die voor een belangrijk deel de rekencapaciteit van het systeem bepaalt
D&D	DUNGEONS AND DRAGONS
digital	digitaal; in numerieke vorm
DVD	digital versatile disc (CD voor beeld, geluid en data)
E 3	Electronic Entertainment Expo (grootste wereldwijde tentoonstelling)
easter egg/paasei	verborgen plek of grap in computerspel of -programma
edugame	computerspellen waarbij spelers (in)direct worden blootgesteld aan allerlei educatieve informatie

EGA	enhanced graphics adapter (<i>lett.</i> : verbeterde grafische adapter) 16 kleuren met een resolutie tot 640×350 pixels
FPS	First-Person Shooter
hints	aanwijzingen om een computerspel uit te kunnen spelen
griot	West-Afrikaanse verhalenverteller (die met ritmische poëzie zijn dorpsgenoten hun geschiedenis onderwijst)
handhelds	kleine mobiele (spel)computers die in de hand gehouden kunnen worden
IFW	International Federation of Wargamers
immersion	immersie(f); onderdompeling /onderdompelend
IMT	individual movement techniques; zelf ontwikkelde manier om de vijand te naderen
interface	verbinding tussen gebruiker en programmatuur (scherm/toetsenbord/stuur/joystick etc.)
IP	intellectual property; intellectueel eigendom
LARP	life action role playing game; rollenspel dat fysiek wordt gespeeld. Meestal een groot evenement dat in de buitenlucht plaatsvindt
life and reality sim(ulation) games	simulatiespel waarin sociale situaties worden nagespeeld
ludoloog	aanhanger van de gametheorie waarin het interactieve spel centraal staat
map	getekende versie van het 'speelveld' van het computerspel
maps	afgebakende speelvelden in een FPS-game (eventueel door gespecialiseerde <i>level-designers</i> geproduceerd)
MMORPG'S	Massive Multiplayer Online Role Playing Games (vgl. hierna)
MMRPG	Massively Multiplayer Role Playing Games. Computerspeltype waarbij de interactie tussen de spelers en het aannemen van specifieke karakertypen centraal staat
MOD's/mods	modifications/veranderingen: software aanpassingen aan bestaande spellen, voor en door gamers gemaakt
motion capturing	bewegingen van een mens met de camera opnemen en deze transporteren naar computeranimatie
MUD	Multi user dungeons. Multiplayer Role Playing Game meestal op basis van tekst
multiplayer	met meerderen (tegen meerderen) te spelen spel
NES	Nintendo Entertainment System
Nintendo	Japane speelgoed- en speelkaarten-, later computerspellenfabrikant
NPG	Non-player character; spelfiguur in een online spel die door de spelontwerper of spelleider gecreëerd is en door het spel bestuurd wordt (i.t.t. player characters die door andere deelnemers aan het spel bestuurd worden)

offline	zonder internet of modem verbinding
online	met internet- of modemverbinding; contact tussen zender en ontvanger blijft in stand
packshot	afbeelding omslag doos of hoes waarin het spel verpakt is
PC	personal computer
PDA	Personal digital assistant / Persoonlijke handcomputer
photoplay-machines	speelautomaten met beeldschermen, bijv. videopoker
propagame	computerspel dat als propagandamiddel gebruikt wordt en specifiek voor dit doel ontworpen is
PSP	Playstation Pocket (nog te verschijnen handheld van Sony)
R&D	Research & Development / Onderzoek en Ontwikkeling
remediation	remediatie: culturele betekenisgeving aan specifiek medium door hergebruik en omwerking van voorbeelden uit andere, oudere media
respawning	het opnieuw tot leven komen binnen een spel
role-playing	rollenspel
RPG	Role playing games; speler maakt deel uit van groep (kan offline en online)
RTS	Real Time Strategy Games. Speltype waarin 'real time' (fictieve) strategische beslissingen worden gesimuleerd. Dit kunnen veldslagen zijn, maar ook handelsmissies, etc.
screenshot	momentopname uit het spel
shareware	probeersoftware
singleplayer	alleen te spelen spel
SNES	Super NES
stealth action game	spel waarin sluipen en het zich verstoppen een beter resultaat oplevert dan harde actie
storyboard	tekeningen of foto's van nog op te nemen scènes
STRICOM	Simulation Training and Instrumentation Command (in US army)
touch screen	aanraakscherm
VCS	video computer systeem
vector graphics	grafische techniek waarbij gewerkt wordt met lijnen i.p.v. beeldpunten zoals bij de vaker gebruikte pixel graphics
VGA	video graphics array. Grafische standaard; maximale resolutie 720 x 480, maximaal aantal kleuren 256
viral marketing	(kosteloze) verspreiding van een spel door communities, waardoor tevens de boodschap en informatie over het spel wordt verspreid
VR	virtual reality / virtuele werkelijkheid
war game	oorlogs(computer)spel