

# EK – Einen Informationstext verfassen

## Die Geschichte des Computerspiels

### Aufgabenstellung

Verfasse für andere Schüler/-innen einen Informationstext über die Geschichte des Computerspiels.

Gehe so vor:

- Suche aus den folgenden Materialien M 1 bis M 3 die wichtigsten Informationen heraus.
- Erstelle eine Gliederung für deinen Informationstext.
- Ordne der Gliederung die passenden Informationen zu und verfasse den Text.

#### M1 Die Anfänge des Computerspiels

Die technischen Anfänge der Computerspiele lassen sich bis in die 50er-Jahre zurückverfolgen. Handelte es sich anfangs um spielerische Experimente auf Großrechnern an Universitäten, so waren mit Beginn der 70er-Jahre die ersten Spiele auch kommerziell erfolgreich. Verbreitung fanden die Spiele zunächst auf Arcade-Automaten in Spielhallen. Zu den berühmtesten Automaten-Titeln zählen „Space Invaders“ (1978) und „Pac-Man“ (1980), die auch heute noch als Browser Spiele verfügbar sind. Aber auch für den heimischen Fernseher gab es Angebote: so wurde das tischtennisähnliche „Pong“ (1972) zu einem großen Erfolg.

*Nach: [www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/1x1/geschichte/](http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/1x1/geschichte/) [05.08.2016]*

#### M2 Zur Bedeutung des Computerspiels

Computerspiele beeinflussen heute das Leben der Menschen in modernen Gesellschaften genauso wie andere Massenmedien. Vor allem der Alltag Jugendlicher hat sich durch Computerspiele sehr verändert. Computerspiele werden aber in den einzelnen Industrienationen unterschiedlich bewertet. In manchen Ländern fristen sie gesellschaftlich wie kulturell ein Schattendasein, obwohl sie durchaus einen bedeutenden Wirtschaftsfaktor darstellen. Ein gegenteiliges

#### Computerspiele und Spielekonsolen

Ende der 80er-Jahre folgte der Durchbruch der tragbaren Spielkonsolen (Handheld-Konsolen). Die durchschlagendste Neuerscheinung in diesem Bereich war der Game Boy, an dessen Ruhm das beliebte Spiel „Tetris“ (erstmal 1985) großen Anteil hatte. Die Handheld-Konsolen wurden in den 90er-Jahren ständig weiterentwickelt und technisch hochwertiger. Insgesamt wuchs das Angebot an Computerspielen kontinuierlich. Die Spiele wurden vor allen Dingen hinsichtlich Sound und Grafik verbessert. Eine zukunftsweisende Neuerung stellten Ende der 90er-Jahre netzwerkfähige Spiele dar, die erstmals eine größere Anzahl von Mitspielenden zuließen. Wegweisende Spieletitel in diesem Jahrzehnt waren „Civilization“ (1991), „Doom“ (1993), „Tomb Raider“ (1996), „Ultima Online“ (1997) und „Counter-Strike“ (1999). Ende der 90er war auch die Geburtsstunde der Handygames. Das Spiel „Snake“ (1997) auf dem Nokia sorgte damals zum ersten Mal für mobile Unterhaltung.

*[www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/1x1/geschichte/](http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/1x1/geschichte/) [05.08.2015]; gekürzt und bearbeitet*

Beispiel bildet Südkorea: Dort stehen im Alltag der Menschen Computerspiele hoch im Kurs. Demnach hat sich eine bedeutende Spielkultur entwickelt.

Neben Film, Musik und bildender Kunst wird das Computerspiel nur zögerlich als Kunstform wahrgenommen. Das liegt vielleicht daran, dass es Computerspiele noch nicht so lange gibt. Aber auch die Tatsache, dass sie häufig auf bloße Technik und Unterhaltung ausgelegt sind, kann



eine Rolle spielen. Zudem bieten neue Titel oft nur technische Verbesserungen und liefern keine neuen Inhalte. Die negativ wirkende Bezeichnung *Spiel*, die das Computerspiel in die Nähe eines Spielzeugs mit bloßem Unterhaltungswert ohne Vermittlung von Informationen rückt, tut ein Übriges.

Doch für das Computerspiel als Kunstform lässt sich ein gewichtiges Argument ins Feld führen: Beim Spielen am PC oder an der Konsole wendet jeder seine eigene Spielweise an und erschafft auf diese Weise seine eigene „Kunst“.

### M3 Anne Sauer: Interview zum Thema aktuelle Computerspiele

**Frage:** Überall ist heute von neuen Spielen und Augmented Reality die Rede. Doch was ist das eigentlich?

**Antwort:** Virtual Reality war gestern. Der jüngste Trend heißt Augmented Reality. Statt zu versuchen, das Spiel so realistisch wie möglich zu gestalten, wird hier die Realität zum virtuellen Spielplatz.

Eine neue Art und Weise, Games zu erleben. Ein Beispiel hierfür ist „Pokémon Go“.

**Frage:** Was bedeutet Augmented Reality genauer?

**Antwort:** Hinter Augmented Reality, wörtlich übersetzt „erweiterte Realität“, verbirgt sich eine Technologie, die die reale Alltagswelt einbezieht und ihr digitale Elemente hinzufügt. Die natürliche Wahrnehmung wird dann beispielsweise durch Sound, Text oder ein Bild überlagert. Anders gesagt, wenn technische Hilfsmittel mehr zeigen als ursprünglich von der Natur hergegeben, spricht man von Augmented Reality. Dieses Prinzip findet bereits Anwendung in mobilen Reiseführern für das Handy mit integrierter Kamera und GPS, einem satellitengestützten Sys-

tem zur Bestimmung der eigenen Position. Wird das Mobiltelefon auf ein historisches Gebäude gehalten, erscheinen auf dem Display zusätzliche Informationen zum Objekt.

**Frage:** Wie wird dies für Computerspiele genutzt?

**Antwort:** Neuere Games greifen das Prinzip auf. Der Alltag wird zur Spielumgebung, indem auf die natürliche Umgebung virtuelle Spielinhalte projiziert werden. Realität und Virtualität verschmelzen. Augmented Reality kann man zwar (noch) nicht anfassen, das manuelle Auslösen von Interaktionen ist aber schon möglich.

**Frage:** Welche Vorteile haben diese neuen Computerspiele?

**Antwort:** Augmented Reality Games bieten dem Spieler die Möglichkeit, die Realität als Spielweise interaktiv mit all ihren Möglichkeiten zu benutzen und sämtliche für das Spiel notwendige Informationen zusätzlich zu erhalten. Mit fortschreitender Entwicklung der Hardware werden immer mehr Möglichkeiten für Augmented Reality Games vorhanden sein.

*Nach: [www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=2599](http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=2599) [23.11.2016]*

# GK – Einen Informationstext verfassen

## Die Geschichte des Computerspiels

### Aufgabenstellung

Verfasse für andere Schüler/-innen einen Informationstext über die Geschichte des Computerspiels.

Gehe so vor:

- a Suche aus den folgenden Materialien M 1 bis M 3 die wichtigsten Informationen heraus. Markiere in unterschiedlichen Farben die Informationen zu den Computerspielen früher (M 1) und heute (M 3) sowie zu ihrer Bedeutung im alltäglichen und kulturellen Leben (M 2).
- b Erstelle eine Gliederung für deinen Informationstext, welche die zeitliche Abfolge der Entwicklung des Computerspiels zeigt.
- c Ordne deiner Gliederung die passenden Informationen zu (Zeilenangaben) und verfasse deinen Informationstext adressatengerecht.

### M1 Die Anfänge des Computerspiels

Die technischen Anfänge der Computerspiele lassen sich bis in die 50er-Jahre zurückverfolgen. Handelte es sich anfangs um spielerische Experimente auf Großrechnern an Universitäten, so waren mit Beginn der 70er-Jahre die ersten Spiele auch kommerziell erfolgreich. Verbreitung fanden die Spiele zunächst auf Arcade-Automaten in Spielhallen. Zu den berühmtesten Automaten-Titeln zählen „Space Invaders“ (1978) und „Pac-Man“ (1980), die auch heute noch als Browserspiele verfügbar sind. Aber auch für den heimischen Fernseher gab es Angebote: so wurde das tischtennisähnliche „Pong“ (1972) zu einem großen Erfolg.

*Nach: [www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/1x1/geschichte/](http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/1x1/geschichte/) [05.08.2016]*

### M2 Zur Bedeutung des Computerspiels

Computerspiele beeinflussen heute das Leben der Menschen in modernen Gesellschaften genauso wie andere Massenmedien. Vor allem der Alltag Jugendlicher hat sich durch Computerspiele sehr verändert. Computerspiele werden aber in den einzelnen Industrienationen unterschiedlich bewertet. In manchen Ländern fristen

### Computerspiele und Spielekonsolen

Ende der 80er-Jahre folgte der Durchbruch der tragbaren Spielkonsolen (Handheld-Konsolen). Die durchschlagendste Neuerscheinung in diesem Bereich war der Game Boy, an dessen Ruhm das beliebte Spiel „Tetris“ (erstmals 1985) großen Anteil hatte. Die Handheld-Konsolen wurden in den 90er-Jahren ständig weiterentwickelt und technisch hochwertiger. Insgesamt wuchs das Angebot an Computerspielen kontinuierlich. Die Spiele wurden vor allen Dingen hinsichtlich Sound und Grafik verbessert. Eine zukunftsweisende Neuerung stellten Ende der 90er-Jahre netzwerkfähige Spiele dar, die erstmals eine größere Anzahl von Mitspielenden zuließen. Wegweisende Spieletitel in diesem Jahrzehnt waren „Civilization“ (1991), „Doom“ (1993), „Tomb Raider“ (1996), „Ultima Online“ (1997) und „Counter-Strike“ (1999). Ende der 90er war auch die Geburtsstunde der Handygames. Das Spiel „Snake“ (1997) auf dem Nokia sorgte damals zum ersten Mal für mobile Unterhaltung.

*[www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/1x1/geschichte/](http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/1x1/geschichte/) [05.08.2015]; gekürzt und bearbeitet*

sie gesellschaftlich wie kulturell ein Schattendasein, obwohl sie durchaus einen bedeutenden Wirtschaftsfaktor darstellen. Ein gegenteiliges Beispiel bildet Südkorea: Dort stehen im Alltag der Menschen Computerspiele hoch im Kurs. Demnach hat sich eine bedeutende Spielkultur entwickelt.



15 Neben Film, Musik und bildender Kunst wird das Computerspiel nur zögerlich als Kunstform wahrgenommen. Das liegt vielleicht daran, dass es Computerspiele noch nicht so lange gibt. Aber auch die Tatsache, dass sie häufig auf bloße  
20 Technik und Unterhaltung ausgelegt sind, kann eine Rolle spielen. Zudem bieten neue Titel oft nur technische Verbesserungen und liefern keine neuen Inhalte. Die negativ wirkende Bezeich-

nung *Spiel*, die das Computerspiel in die Nähe eines Spielzeugs mit bloßem Unterhaltungswert  
25 ohne Vermittlung von Informationen rückt, tut ein Übriges.

Doch für das Computerspiel als Kunstform lässt sich ein gewichtiges Argument ins Feld führen: Beim Spielen am PC oder an der Konsole wendet  
30 jeder seine eigene Spielweise an und erschafft auf diese Weise seine eigene „Kunst“.

### M3 Anne Sauer: Interview zum Thema aktuelle Computerspiele

**Frage:** Überall ist heute von neuen Spielen und Augmented Reality die Rede. Doch was ist das eigentlich?

**Antwort:** Virtual Reality war gestern. Der jüngste  
5 Trend heißt Augmented Reality. Statt zu versuchen, das Spiel so realistisch wie möglich zu gestalten, wird hier die Realität zum virtuellen Spielplatz.

Eine neue Art und Weise, Games zu erleben. Ein  
10 Beispiel hierfür ist „Pokémon Go“.

**Frage:** Was bedeutet Augmented Reality genauer?

**Antwort:** Hinter Augmented Reality, wörtlich  
15 übersetzt „erweiterte Realität“, verbirgt sich eine Technologie, die die reale Alltagswelt einbezieht und ihr digitale Elemente hinzufügt. Die natürliche Wahrnehmung wird dann beispielsweise durch Sound, Text oder ein Bild überlagert. Anders gesagt, wenn technische Hilfsmittel mehr  
20 zeigen als ursprünglich von der Natur hergegeben, spricht man von Augmented Reality. Dieses Prinzip findet bereits Anwendung in mobilen Reiseführern für das Handy mit integrierter Kamera und GPS, einem satellitengestützten Sys-

tem zur Bestimmung der eigenen Position. Wird  
25 das Mobiltelefon auf ein historisches Gebäude gehalten, erscheinen auf dem Display zusätzliche Informationen zum Objekt.

**Frage:** Wie wird dies für Computerspiele genutzt?  
30

**Antwort:** Neuere Games greifen das Prinzip auf. Der Alltag wird zur Spielumgebung, indem auf die natürliche Umgebung virtuelle Spielinhalte projiziert werden. Realität und Virtualität verschmelzen. Augmented Reality kann man zwar  
35 (noch) nicht anfassen, das manuelle Auslösen von Interaktionen ist aber schon möglich.

**Frage:** Welche Vorteile haben diese neuen Computerspiele?

**Antwort:** Augmented Reality Games bieten dem  
40 Spieler die Möglichkeit, die Realität als Spielweise interaktiv mit all ihren Möglichkeiten zu benutzen und sämtliche für das Spiel notwendige Informationen zusätzlich zu erhalten. Mit fortschreitender Entwicklung der Hardware werden  
45 immer mehr Möglichkeiten für Augmented Reality Games vorhanden sein.

Nach: [www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=2599](http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=2599) [23.11.2016]