

LESEN

# Die Entwicklung der Videospiele

**NIVEAU**

Mittelstufe (B2)

**NUMMER**

DE\_B2\_2073R

**SPRACHE**

Deutsch



## Lernziele

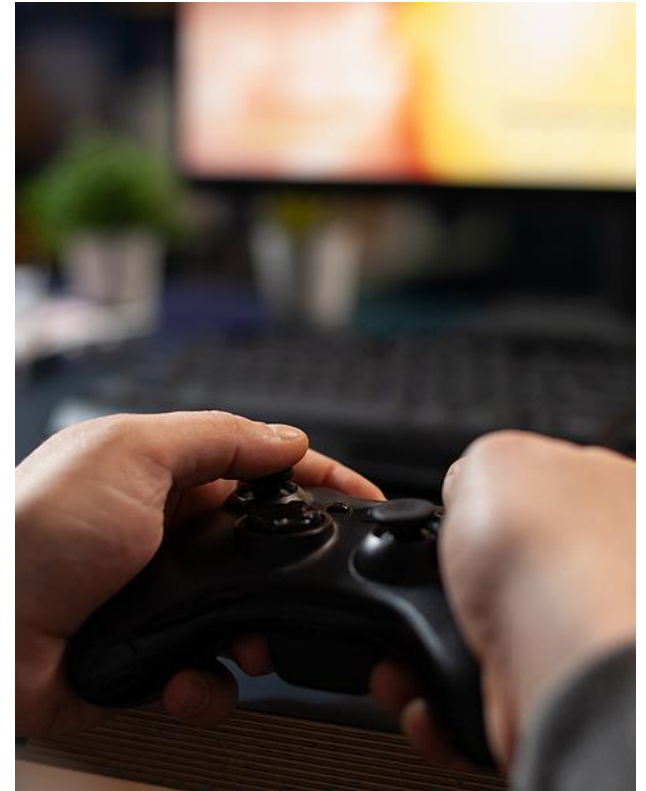
- Ich kann einen Text über die Entwicklung von Videospielen lesen und verstehen.
- Ich kann mithilfe von passenden Vokabeln klar meine Meinung dazu äußern.



# Aufwärmen

**Hast bzw. hattest  
du früher eine  
Lieblingskonsole?**

**Was ist bzw. war dein  
Lieblingsspiel?**



# Die Anfänge der Videospiel-Ästhetik

Lies den Text und **beantworte** die Fragen auf der nächsten Seite.

Ein gutes Videospiel zeichnet sich neben seiner Story und seiner Komplexität vor allem durch seine Ästhetik aus. Dabei war es ein langer Weg von der zweidimensionalen Grafik früherer Jahrzehnte bis hin zur virtuellen Realität, wie wir sie heute erleben können.

In den 1970er- und 1980er-Jahren wurde der Heim-PC noch weitgehend als Arbeitsgerät und nicht als Spielgerät betrachtet, und so ging man zum Spielen lieber in Spielhallen. Die Arcade-Spiele, die es dort gab, waren meist zweidimensional und sehr einfach gehalten. Manchmal versuchten die Programmierer:innen, die Illusion eines dreidimensionalen Bildes zu erzeugen, indem sie Linien und verschiedene Farben verwendeten, aber das war nichts im Vergleich zu dem, was noch kommen sollte.



# Die Anfänge der Videospiel-Ästhetik

In den 70er und 80er Jahren wurden erstmals Videospielkonsolen für den Heimgebrauch entwickelt – einige der bekanntesten Konsolen stammen von Atari. Die erste große Konsole von Atari wurde zu einem extrem hohen Preis verkauft. Trotzdem war sie bei ihrem Erscheinen ein großer Erfolg. Die zweidimensionale Top-Down-Perspektive dominierte das Spielgeschehen bis in die 1990er Jahre, vor allem bei Kriegsspielen, Rollenspielen und Aufbausimulationen. Im selben Jahrzehnt wurde das Side-Scrolling-Spiel populär ...



1. Wodurch zeichnet sich laut Text ein gutes Videospiel aus?
2. Wie haben Entwickler:innen versucht, die Illusion eines dreidimensionalen Bildes zu erzeugen?
3. Wann wurden zum ersten Mal Videospielkonsolen für den Heimgebrauch entwickelt?





# In eigenen Worten

**Gib** den Text mit eigenen Worten **wieder**, indem du die Sätze **vervollständigst**.

1 In den 70er und 80er Jahren ging man zum Spielen lieber in Spielhallen, weil ...

2 Arcade-Games waren ...

3 Atari war ...





# Damals

**Gibt es in deiner Heimat  
immer noch Spielhallen?  
Sind sie beliebt?**



**Hast du schon einmal von  
Atari gehört? Warum  
glaubst du, waren ihre  
ersten Spielkonsolen so  
teuer?**

# Das Side-Scrolling-Spiel

In Side-Scrolling-Spielen folgten die Spieler:innen den Figuren, die sich nach links und rechts bewegten – in andere Richtungen konnten sie sich normalerweise nicht bewegen. In den meisten dieser Spiele rollte der Bildschirm langsam vorwärts, und es war die Aufgabe des Spielers, mit ihm Schritt zu halten, während er Aufgaben erfüllte. Zu dieser Zeit erschienen auch andere Spielekonsolen für den Heimgebrauch, die von Nintendo herausgebracht wurden und die zeigten, dass sich die Grafik seit der Veröffentlichung früherer Konsolen stark weiterentwickelt hatte.



1. Was mussten die Spieler:innen bei Side-Scrolling-Spielen tun?
2. Was haben die Konsolen von Nintendo gezeigt?





# Richtig oder falsch?

Kreuze an.

		richtig	falsch
1	In vielen Side-Scrolling-Spielen rollte der Bildschirm langsam vorwärts.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Die Grafik der Nintendo-Konsolen war vergleichbar mit der Grafik der vorherigen Konsolen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	In den 1970er und 80er Jahren wurden PCs vor allem als Arbeitsgeräte betrachtet.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Arcade-Games waren von Anfang an dreidimensional.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Atari-Konsolen waren von Anfang an sehr günstig.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



# Dreidimensionale Spiele und virtuelle Realität

Lies den Text und **beantworte** die Fragen auf der nächsten Seite.

Dreidimensionale Spiele waren das nächste große Ding. Diese Spiele verwendeten oft feste Hintergründe. Zu dieser Zeit wurde auch die Ego-Perspektive in bestimmten Videospielen populär, insbesondere in Fahrspielen und Shootern, in denen man andere Figuren abschießen musste. Einer der Vorteile der Ego-Perspektive war die bessere Kontrolle und Zielgenauigkeit des Avatars. Allerdings war es schwieriger, Tiefe und Entfernung einzuschätzen.

Die jüngste Entwicklung ist die der virtuellen Realität (VR). Mit der Idee der virtuellen Realität wird schon lange gespielt, aber sie wird für immer mehr Menschen zur Realität. Dabei trägt man ein spezielles VR-Headset, das einen mit Hilfe von computergenerierten Bildern, Klängen und anderen Eindrücken in eine andere Welt eintauchen lässt. Wenn man dies auf ein Spiel anwendet, hat der oder die Spieler:in das Gefühl, im Spiel zu sein. Bei den fortschrittlichsten Anwendungen werden die Körperbewegungen der Spieler:innen erfasst und an einen Computer gesendet, der sie in Bewegungen innerhalb des Spiels umsetzt.





# Erweiterte Realität

Als Ergänzung zu VR gibt es die erweiterte Realität (Augmented Reality, AR). Bei einem AR-Spiel sieht man und bewegt man sich in der realen Welt, jedoch gibt es bestimmte hinzugefügte Elemente. Pokémon Go ist ein berühmtes Beispiel für ein beliebtes AR-Spiel, bei dem die Menschen Pokémon auf dem Bildschirm ihres Telefons in der Welt um sie herum sehen können.



1. Was waren die Vorteile der Ego-Perspektive? Gab es auch Nachteile?
2. Was passiert mit den Körperbewegungen bei besonders fortschrittlichen VR-Spielen?
3. Wie funktioniert AR?





Lavinia und ich haben **uns**  
am Samstag so  
**abgeschossen**. Eigentlich  
wollten wir nur einen Wein  
trinken...

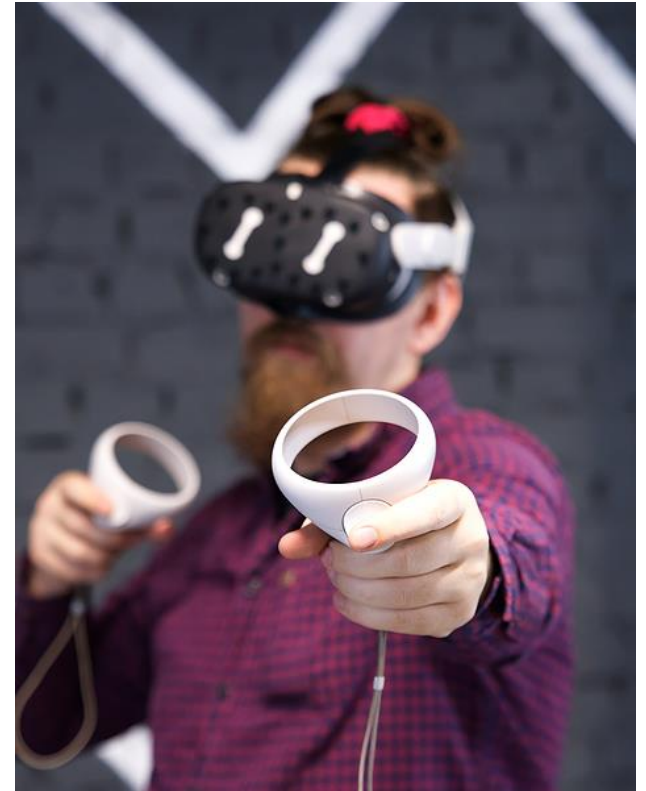
*Abschießen* gibt es auch in der reflexiven  
Form **sich abschießen**. Was bedeutet es  
dann?



# Die nächste große Entwicklung

**Was wird deiner Meinung nach die nächste große Entwicklung im Bereich der Videospiele sein?**

**Warum glaubst du das?**







# Lerne die anderen besser kennen

Im Breakout-Room oder im Kurs:

1. **Stellt** Fragen und **antwortet**.
2. **Teilt** mindestens einen interessanten Fakt mit dem Kurs.

1 Hattest du in den 90er Jahren eine Spielekonsole?

2 Hast du schon einmal ein Spiel bis zum Ende durchgespielt?

3 Sind Videospiele in deinem Heimatland beliebt?

4 Gibt es Menschen in deinem Umfeld, die Videospiele lieben? Wer?



Du gehst in den  
**Breakout-Room**? Mach  
ein **Foto** von dieser Folie.



# Ende der Lektion

Redewendung

***etwas von der Festplatte löschen***

**Bedeutung:** etwas vergessen bzw. aus seinem Gedächtnis löschen

**Beispiel:** Oh Gott, dieses Wochenende war so furchtbar! Ich hoffe, ich kann das so schnell wie möglich *von der Festplatte löschen*.



# Zusatzübungen



# Und du?



**Spielst du lieber gegen  
den Computer oder  
gegen andere  
Spieler:innen?**



**Warum glaubst du,  
können manche  
Videospiele zur Sucht  
werden?**

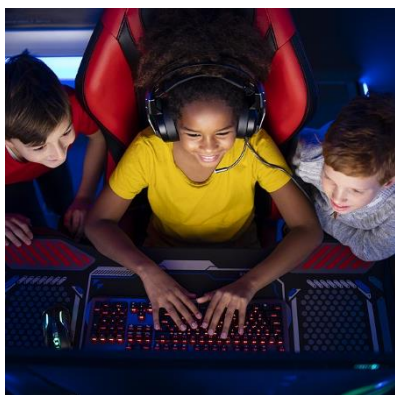




# Deine Meinung



“Eine Freundschaft, die durch ein Online-Videospiel entsteht, kann genauso bereichernd sein wie eine persönliche Freundschaft.



Stimmst du der Aussage zu?  
Warum (nicht)?

Was sind die Vor- und Nachteile einer Online-Freundschaft?





**Glaubst du, dass man  
durch Videospiele etwas  
lernen kann?**

**Wenn ja, was?  
Wenn nein, warum nicht?**



# Lösungen

**S. 5:** 1. vor allem durch seine Ästhetik, aber auch die Story und die Komplexität; 2. mit Linien und verschiedenen Farben; 3. in den 70ern und 80ern

**S. 8:** 1. der Figur folgen und mit ihr Aufgaben erfüllen; 2. dass sich die Grafik seit der Veröffentlichung früherer Konsolen stark weiterentwickelt hatte

**S. 9:** richtig: 1, 3; falsch: 2, 4, 5

**S. 11:** 1. Vorteile: bessere Kontrolle und Zielgenauigkeit, Nachteil: Es war schwieriger, Tiefe und Entfernung einzuschätzen.; 2. Sie werden in Bewegungen innerhalb des Spiels umgesetzt.; 3. Man bewegt sich in der realen Welt, aber es gibt bestimmte hinzugefügte Elemente.



# Zusammenfassung

## Entwicklung der Videospielgrafik

- langer Weg von zweidimensionaler Grafik zu virtueller Realität
- anfängliche zweidimensionale und einfache Arcade-Spiele in Spielhallen
- Illusion dreidimensionaler Bilder durch Linien und Farben

## Aufkommen der Heimkonsolen

- 70er und 80er: Entwicklung von Videospielkonsolen für den Heimgebrauch, z. B. Atari
- erste Atari-Konsole trotz hohem Preis erfolgreich
- Dominanz der zweidimensionalen Top-Down-Perspektive bis in die 1990er

## Evolution des Spiel-Designs

- Populärwerden von Side-Scrolling-Spielen
- Fortschritt der Grafik durch neue Konsolen, z. B. Nintendo
- Einführung und Popularität dreidimensionaler Spiele und Ego-Perspektive

## Fortschritt zu VR und AR

- Entstehung und Entwicklung der virtuellen Realität (VR)
- VR-Headsets für immersive Spielerlebnisse
- Einführung der erweiterten Realität (AR) mit Spielen wie Pokémon Go



# Wortschatz

die Ästhetik (nur Sg.)

die virtuelle Realität (VR) (nur Sg.)

der Heim-PC

das Spielgerät, -e

die Spielhalle, -n

das Arcade-Spiel, -e

dreidimensional

die Illusion, -en

die Videospielkonsole, -n

der Heimgebrauch (nur Sg.)

die Perspektive, -n

das Rollenspiel, -e

die Simulation, -en

die Figur, -en

der Bildschirm, -e

der Shooter, -

der Avatar, -e

die Zielgenauigkeit (nur Sg.)

das Headset, -s

die erweiterte Realität (nur Sg.)



