



Thema	Computerspiele faszinieren
Zeitbedarf	1 bis 2 Lektionen
Fächer	<ul style="list-style-type: none">> Medien und Informatik> Ethik, Religionen, Gemeinschaft
Methoden	<ul style="list-style-type: none">> Einzelarbeit> Gruppenarbeit> Plenum
Einsatz	<ul style="list-style-type: none">> Einsetzbar aus aktuellem Anlass> Einstieg ins Thema Gamen 1> Bestandteil von Projekttagen
Material	<ul style="list-style-type: none">> Planung, Vorgehen 2> Hintergrundwissen 4-6> Fragebogen 7-9> Computerspiel-Genres 10-13> Zuordnung (Kopiervorlage) 14> Wertungsliste 15



Einführung

Kinder und Jugendliche nutzen Bildschirmspiele oft unreflektiert. Sie machen sich kaum Gedanken darüber, warum sie von bestimmten Spielen und Spielformen fasziniert sind. In dieser Haupteinheit sollen die Schülerinnen und Schüler nach Gründen suchen, warum Spiele Spaß machen. Sie sollen ihre eigene Vorliebe für oder beim Spielen hinterfragen und das eigene Medienverhalten reflektieren. Die Schülerinnen und Schüler erhalten einen Fragebogen, den sie – bezogen auf ihr Lieblingsspiel – ausfüllen. Die Ergebnisse werden zusammengetragen und im Unterricht um die Inhalte des Lehrmaterials ergänzt.

Kompetenzen

- > Die Jugendlichen können mit Bildschirmspielen bewusst umgehen.
- > Sie kennen die verschiedenen Genres (Spielgattungen) und wissen, welche Fähigkeiten dazu benötigt werden.
- > Die Jugendlichen kennen ihre Fähigkeiten, die sie beim Spiel anwenden können.
- > Die Jugendlichen wissen, wo sie diese Fähigkeiten auch im Alltag einsetzen können.
- > Die Jugendlichen verfügen über wertvolle Reflexionskriterien, mit denen sie ihr Medienverhalten erkennen und beurteilen können (Zeit, Abhängigkeitskriterien, Stresssymptome).
- > Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21: MI.1.1.e, MI.1.3.f, ERG.5.2.a

Vorbereitung

- > Einteilung (Seite 14) auf Wandtafel zeichnen oder Projektionsvorlage für Projektor erstellen
- > Klassensatz Fragebogen (Seiten 7–9) kopieren
- > Genügend Wertungslisten (Seite 15) kopieren (1 Liste pro Gruppe)
- > Blätter «Hintergrundwissen» D (Seiten 4–6) lesen
- > Merkblätter «Computerspiel-Genres» (Seiten 10–13) lesen und Klassensatz kopieren

Ablauf/Module

Input
 Gruppenarbeit
 Klassenverband

Zeit	Themen/Aufträge	Methode/Form	Material/Hinweise
10'–15'	Themeneinstieg	Zuordnung nach Genre	> Wandtafel oder Projektor
10'–15'	Mein Lieblingsspiel	Reflexion anhand einer Befragung	> Fragebogen (S. 7–9)
10'–15'	Wertungsliste Faszinationsgründe	Austausch und Bewertung in Interessengruppen	> Wertungsliste S. 15
15'–20'	Präsentation und Diskussion	Zuordnung der Faszinationsgründe und Reflexion	> Wandtafel oder Projektor > Computerspiel-Genres (S.10–13)



Themeneinstieg In einer kurzen Runde sollen die Schülerinnen und Schüler ihre Lieblingsspiele nennen und an der Wandtafel den gängigen Spiel-Genres zuordnen. Kopiervorlage «Zuordnung» siehe Seite 14. (Kann auch als Projektionsvorlage verwendet oder auf Flipchart übertragen werden.)

Fragebogen (Seiten 7–9)

In einer Einzelarbeit füllen die Schülerinnen und Schüler den Fragebogen aus.

Aufteilung in Arbeitsgruppen

Aufgeteilt nach ihren Vorlieben für die verschiedenen Genres tauschen sich die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen über die erarbeiteten Faszinationselemente aus. Sie einigen sich auf eine Wertungsliste (Seite 15) mit 5 Platzierungen.

Präsentation der Ergebnisse

Die Ergebnisse der Arbeitsgruppen werden auf der Wandtafel notiert. Dabei lassen sich Gemeinsamkeiten bzw. Unterschiede in den verschiedenen Genres feststellen.

Diskussion über die Erkenntnisse:

- > Weshalb faszinieren einige Spiele mehr, andere weniger?
- > Welche Fertigkeiten braucht es, um die verschiedenen Games zu spielen?
- > Die Arbeitsgruppen haben sich nach ihren Vorlieben zu bestimmten Genres zusammengesetzt. Fällt euch bei den Gruppenzusammensetzungen etwas auf? Gibt es Genres, die eher Mädchen oder eher Jungs anziehen?
- > Könnt ihr weitere Unterschiede beim Gamen zwischen Mädchen und Jungs feststellen?
- > Spielen Mädchen anders als Jungs? Woran könnte das liegen?

Zu beachten

- > Die Computerspiel-Genres (Seiten 10–13) sollen den Schülerinnen und Schülern am Ende der Lektion als Merkblatt abgegeben werden.
- > Gamen ist vor allem für die Jungs ein grosses Thema. Dieser Aspekt wird vermutlich in den ausgefüllten Fragebogen sowie bei der Arbeitsgruppeneinteilung nach bevorzugtem Genre ersichtlich.
- > Anhand von YouTube-Filmen können Sie sich ein Bild der einzelnen Genres bzw. Games machen. (Game-Titel siehe Computerspiel-Genres Seiten 10–13)



«Faszination Computerspiel»

Auch für Computer- und Videospiele gilt: Spielen macht Spass. Oft ist es gar nicht so einfach, die Gründe für deren Faszination zu benennen.

Interaktivität – ohne den Spieler steht die virtuelle Welt still

Die Besonderheit von Computer- und Videospiele liegt im Vergleich mit anderen Medien darin, dass der Nutzer aktiv gefordert wird. In einem Buch ist die Geschichte unveränderlich. Auch ein Film erzählt die Geschichte in einer bestimmten Abfolge von Bildern. Beide Formen haben einen linearen Verlauf. Wer das Buch liest oder sich den Film ansieht, hat durchaus die Freiheit, den vorgegebenen Pfad zu verlassen und sich beispielsweise das Ende der Geschichte zuerst anzuschauen. Sie oder er kann die vorgegebene Erzählstruktur jedoch nicht verändern. Den Computer- und Videospiele liegt ebenfalls ein Gefüge zugrunde, dessen Verlauf jedoch sehr viel offener ist. Es gibt hier (in der Regel) einen festen Handlungsrahmen, jedoch bestimmt die spielende Person den Verlauf der Geschichte mit. Egal ob die spielende Person ganze Heere befiehlt, eine einzelne Figur, ein Fahrzeug oder einfache Objekte steuert – die Pixel warten darauf, von ihr bewegt zu werden. Ohne die Akteure an Maus, Joystick oder Sensoren würde die virtuelle Welt stillstehen. Durch ihr aktives Einwirken bestimmen sie den Verlauf des Spiels mit.

Macht, Herrschaft und Kontrolle

In einem Grossteil der Games stehen den Spielerinnen und Spielern ein oder mehrere «elektronische Stellvertreter» zur Verfügung, die sie mittels Tastatur, Maus, Joystick oder Sensoren durch die virtuelle Welt steuern. Unsichtbar miteinander verbunden, erleben sie «gemeinsam» Abenteuer, überwinden Hindernisse, meistern Probleme. Hier von einer Beziehung im herkömmlichen Sinne oder von einem wirklichen Verschmelzen zu sprechen, wäre vermessen. Es sind spezifische Fähigkeiten der Spielerin oder des Spielers, die sie oder er durch die Steuerung auf den virtuellen Stellvertreter überträgt. Schnelle Reaktionen, präzise Bewegungen oder vorausschauendes Handeln – alles entspringt dem Können der «Marionettenlenker». Spielerinnen und Spieler müssen sich die Regeln aneignen, die der jeweiligen Spielwelt zugrunde liegen. Viele von ihnen lesen jedoch bewusst keine Anleitungen mehr. Für sie stellt das Ausprobieren und Erforschen gleichermassen Reiz und Herausforderung dar. Unabhängig davon: Regelverständnis und Steuereingabe schaffen erst die Voraussetzungen, um in einem Computer- und Videospiel handlungsmächtig agieren zu können.

Kinder, Jugendliche und auch Erwachsene werden im Alltag unentwegt gefordert und kennen das Gefühl, ständig agieren zu müssen. In vielen Situationen, ob in Schule, Beruf oder Familie, müssen sie sich bewähren – und nicht immer zählen sie zu den Siegern. Oft genug erleben sie Misserfolge und stossen an ihre Grenzen. Anders als im wahren Leben können Spielerinnen und Spieler frei wählen, wann sie sich welcher Herausforderung stellen. Die Art und Weise, wie (erfolgreich) jemand die gestellten Aufgaben meistert, hängt von den individuellen Fähigkeiten (Reaktionsschnelligkeit, Problemlösungsstrategien usw.) ab. Die aufgewendete Zeit beeinflusst die Verbesserung dieser Fähigkeiten und damit den Aufenthalt im Spiel.

Im Computer- oder Videospiel erhält die Spielerin oder der Spieler meist ein unmittelbares Feedback. Auf eine Aktion folgt sogleich eine Reaktion. Die spielende Person erfährt



zeitnah die Auswirkungen ihres Handelns, kann daraus Schlüsse ziehen und ihre Aktionen anpassen. Dies versetzt sie in eine machtvolle Position. Gelingt es der Spielerin oder dem Spieler, ein Game zu kontrollieren, handlungsmächtig zu sein, so wird sie oder er an diesem Erfolg auch Spass haben.

Allerdings kann dies auch zu Stresssituationen führen und körperliche sowie seelische Symptome hervorrufen.

Persönlicher Bezug Das Angebot an Computer- und Videospiele ist vielfältig. Mittlerweile führen Elektromärkte spezielle Gaming-Abteilungen. Ob Autorennen, Gebiete erobern oder Detektiv spielen – jede und jeder wird sich das passende Spiel suchen, dessen Inhalt (Story) sie oder ihn auch ausserhalb der virtuellen Welt thematisch interessiert. Ein Fantasy-Fan greift vielleicht zum entsprechenden Spiel, um seine Heldinnen und Helden selber durch die Geschichte zu führen und bei ihren Abenteuern dabei zu sein. Einen Fussball-Fan reizt es womöglich, den Lieblingsverein zu managen oder die Vorbilder erfolgreich über den Rasen zu lenken. Neben diesen Bedürfnissen (parallele Kopplung) beeinflussen persönliche Wunschvorstellungen die Entscheidung für ein Spiel (kompensatorische Kopplung). Manche möchten vielleicht ausprobieren, wie es ist, selbst als Feuerwehrfrau oder Feuerwehrmann im Einsatz zu sein, oder ein Auto zu steuern, auch wenn man noch keinen Führerschein besitzt. Viele Spiele bieten die Möglichkeit, etwas zu tun, das in der Realität nicht ohne Folgen bliebe. Beispielsweise kann es reizvoll sein, die eigene Identität zu wechseln und einmal den Bösen zu mimen. Bei der Entscheidung für ein bestimmtes Game lassen sich Spielerinnen und Spieler von individuellen Vorlieben und bisherigen Erfahrungen, aber auch von Neugierde, Werbung, Testberichten, attraktiven Kaufpreisen und von Freunden beeinflussen.

Soziale Dimension Einen besonderen Reiz stellt das Gamen gegen menschliche Mitspieler dar, da unter anderem deren Handlungen schwieriger einzuschätzen sind als diejenigen der programmierten Maschine. Freunde verabreden sich zum gemeinsamen Spielen und treten alleine oder in einem Team gegen andere an. Die Möglichkeiten, zusammen mit oder gegen andere zu spielen, sind vielfältig: vor einem Gerät, im lokalen Netzwerk (LAN), bis hin zu Online-Welten, in denen gleichzeitig hunderte oder tausende von Usern rund um den Globus in einer Spielwelt agieren. Auch die sogenannten Partyspiele, in denen man z. B. mit Freunden oder Familienmitgliedern vor dem Fernseher Karaoke singt oder virtuelle Sportwettkämpfe austrägt, machen sich den Wunsch des gemeinsamen Erlebens zunutze. Dabei ist das Spielen stets mit einer kommunikativen und gesellschaftlichen Komponente verknüpft. Eigentlich ist es immer das Spielen (Tätigkeit) und nicht das Spiel (Form), das Spass macht. Darüber hinaus bilden Spiele bei Kindern und Jugendlichen Themen, um sich über Neuigkeiten auf dem Games-Markt zu informieren sowie um mitreden oder mit Expertenwissen glänzen zu können.

Der Markt der Computer- und Videospiele ist sehr vielfältig und die Anforderungen an die Fähigkeiten der Akteure unterschiedlich – sowohl in positiver als auch negativer Hinsicht.



Den grössten Bereich der Spiel Landschaft bilden Programme, bei denen Spass und Unterhaltung im Vordergrund stehen – die sogenannten Entertainment-Programme. Wie auch bei Brettspielen oder Fernsehsendungen kann vieles unterhaltsam sein. Von Action bis zu Rätseln, vom Drama bis zur Komödie und vom Sport bis zur Politik wird auch hier nach den Inhalten unterschieden – zahlreiche Mischformen eingeschlossen. Die wichtigsten Genres sind in den Merkblättern (Seiten 10 bis 13) aufgeführt.

Edutainment

Neben reinen Spielen bietet der Markt auch (schulbezogene) Lern- oder Infosoftware, die Inhalte spielerisch vermitteln möchten. Trainingsprogramme für Schulfächer sind hier ebenso vertreten wie kindgerecht gestaltete Lexika, Schreib-, Mal- und Musikprogramme sowie Simulationen von vereinfachten Darstellungen komplexer Zusammenhänge (z. B. des menschlichen Körpers oder eines Staatengebildes). Es wird versucht, die Motivation und spielerische Neugier von Kindern und Jugendlichen aufzugreifen und so ein angeregtes Lernen «nebenher» zu ermöglichen. Sofern diese Programme eine angemessene Balance zwischen Spiel- und Lerninhalt wahren, können sie einen hohen Nutzen für den Schulunterricht oder die ausserschulische Wissensvermittlung bieten.



Kopiervorlage

Mit diesem Fragebogen kannst du herausfinden, was dir an Computerspielen besonders Spass macht und welche Fähigkeiten du dafür beherrschen musst. Der Einfachheit halber beziehen sich alle Fragen auf dein Lieblingsgame.

Dein Alter: _____ **Name deines Lieblingsgames:** _____

Zu welchem Genre (Spielgattung) gehört dein Lieblingsgame?

- Action-Adventure
- Denkspiele
- Simulationen und Lernspiele
- Adventure
- Gesellschafts- und Partyspiele
- Rollenspiele
- Sport
- Arcade
- Jump&Run
- Shooter
- Strategie
- Racing-Games

Wie viele Stunden hast du das Spiel bis zum jetzigen Zeitpunkt schätzungsweise gespielt?

- 1 bis 10
- 11 bis 20
- 21 bis 30
- 31 bis 40
- 41 bis 80
- Mehr als 80 Stunden

Wie oft in der Woche spielst du dein Game? _____ Tage

Wann spielst du meistens? Von _____ bis _____ Uhr

Worum geht es im Spiel?



Kopiervorlage

Welche Fähigkeiten brauchst du, um das Spiel zu gewinnen?

(Mehrfachnennungen möglich)

- Reaktionsschnelligkeit
- Stress bewältigen
- Leistung zeigen
- Team-Play
- Zeitmanagement
- Überlegen und konzentrieren
- Disziplin und Ausdauer
- Gegner besiegen
- Kreativität
- Sorgfältige Planung
- Geschickte Steuerung von Fahrzeugen oder Spielfiguren
- Orientierung in Labyrinth/Landschaft
- Experimentieren
- Problemlösung
- Gute Stimme
- Sonstiges

Wie lautet das Ziel deines Lieblingsgames?

Was passiert im Spiel, wenn du verlierst oder scheiterst?

Spielst du mit anderen zusammen?

- Ja, abwechselnd
- Ja, geteilter Bildschirm
- Ja, gemeinsam vor einem Bildschirm
- Ja, übers Netz – Internet
- Nein, es ist ein Einzelspiel
- Ich spiele es alleine und mit anderen, je nachdem

Spielst du das Spiel lieber alleine oder mit anderen zusammen?

- Alleine
- Mit anderen

Bewerte bitte den Schwierigkeitsgrad deines Lieblingsspiels – und begründe!

- Einfach
- Mittel
- Schwierig
- Komplex

Hast du schon geschummelt (Cheats, Codes usw.)?

- Ja
- Nein

Hast du eine Taktik entwickelt, um im Spiel erfolgreich zu sein?

- Ja
- Nein



Kopiervorlage

Was ist deine Taktik?

Hast du die Regeln des Spiels auf Anhieb verstanden?

- Ja
- Nein

Hast du die Einführung (Tutorial) benutzt? Begründe!

- Ja
- Nein

Ist eine gute Grafik bei einem Computerspiel wichtig für dich?

- Ja
- Nein

Bewerte die Grafik deines Spiels!

- Schlecht
- Mittel
- Gut
- Super

Wie bist du auf das Spiel aufmerksam geworden?

Spielen es auch Freunde von dir?

Hat das Spiel etwas mit deinen Hobbys und Interessen zu tun? Was?

Was macht dir an deinem Lieblingsspiel besonders Spass?

Was ärgert dich? Was würdest du verbessern?

Herzlichen Dank. Du hast es geschafft.



Action-Adventure



Der User sieht seine Spielfigur meist von hinten auf dem Bildschirm und steuert sie innerhalb einer Abenteuergeschichte. Zeitdruck, kleinere Rätselaufgaben, Geschicklichkeit und Kämpfe gegen computergesteuerte Männchen stehen im Mittelpunkt. Die Anteile kämpferischer Auseinandersetzungen variieren stark, z. B. überwiegen in «Tomb Raider» Geschicklichkeit und Rätsel, wohingegen in «Grand Theft Auto» (GTA) die Palette von möglichen Gewalthandlungen grösser ist. In «Minecraft» spielt wiederum Kreativität eine zentrale Rolle, indem der Spieler Konstruktionen aus würfelförmigen Blöcken in einer 3D-Welt bauen, Ressourcen sammeln sowie Kämpfe gegen Monster führen kann.

Adventure



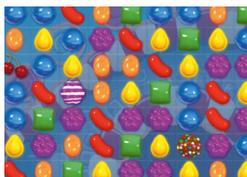
Auch hier gilt es, eine Abenteuergeschichte durchzuspielen. Zahlreiche Rätsel und Logikpuzzles warten darauf, ohne Zeitdruck gelöst zu werden, indem Gegenstände miteinander kombiniert und andere Spielfiguren befragt werden. Fantasie und Kreativität sind gefordert. Beispiele: «Myst» oder «Ankh».

Arcade



Diese Spielgattung ist von den Spielhallenautomaten bekannt. Geschick und Reaktionsschnelligkeit sind Hauptanforderungen. Von Rennvarianten bis zum Prügelspiel ist das Angebot ziemlich breit gefächert. Die Aufmachung (Grafik, Spieltiefe) ist meistens schlicht. Beispiele: «Fruit Ninja», «Color Switch», «Pacman».

Denkspiele



Hier geht es um das Lösen unterschiedlich komplexer Rätsel. Hintergrundgeschichte oder Aufmachung sind nebensächlich. Nachdenken und Knobeln sowie manchmal Geschicklichkeit bei der Steuerung bilden die Herausforderungen für die Spielenden. Klassiker sind «Minesweeper» oder «Tetris», neuere Vertreter heissen «Portal», «Agar.io», «Candy Crush Saga».

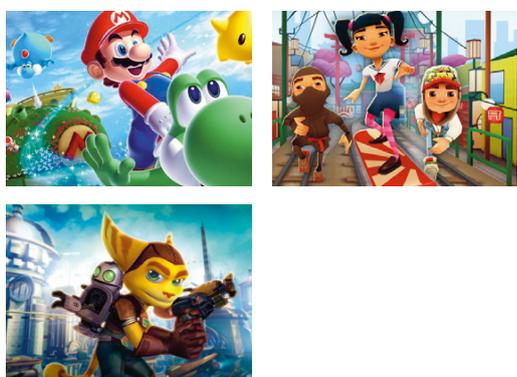


Gesellschafts- und Partyspiele



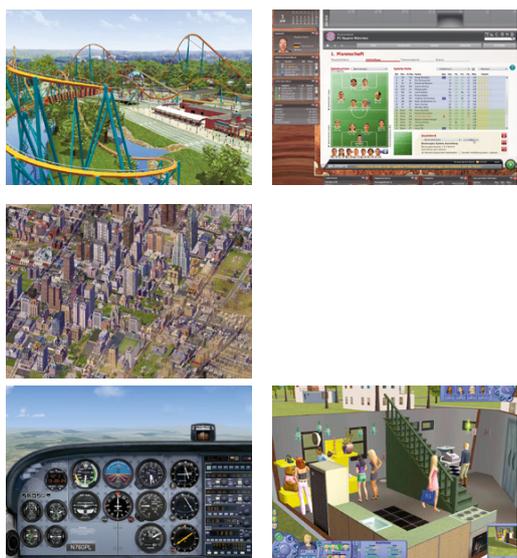
Zunächst sind hier Computerumsetzungen klassischer Brett- oder Kartenspiele zu nennen. Es kann mit mehreren Personen oder alleine gegen computergesteuerte Spielfiguren gespielt werden. «Monopoly» oder «Solitär» sind die bekanntesten Beispiele. In jüngster Zeit kommen sogenannte Partyspiele hinzu, bei denen die Geselligkeit, also das gemeinsame Spielen mit mehreren Personen, im Mittelpunkt steht. Bei «Singstar» trällern die Spielerinnen und Spieler gemeinsam Karaoke oder bei «Wii Party» ahmen sie eine Fernsehquizshow nach.

Jump&Run-Spiele



Die Spielfigur wird von Spielabschnitt zu Spielabschnitt (Level) durch eine virtuelle Landschaft mit zahlreichen Hindernissen gesteuert. Hüpfen, Rennen, Gegnern ausweichen, sie behindern oder ausschalten verlangt Steuerungsgeschick und Reaktions-schnelligkeit. Klassiker wie «Super Mario» oder «Donkey Kong» präsentieren eine auf Spielwitz ausgelegte Comic-Welt, neuere Vertreter wie «Ratchet & Clank» oder «Subway Surfers» sind deutlich kampflastiger.

Simulations- und Lernspiele



Diese Gattung versucht modellhaft die Realität abzubilden. Fahr- und Flugsimulationen (z. B. «Microsoft Flugsimulator») oder Lebens-simulationen (z. B. «Die Sims») sind typische Vertreter. Beliebt sind vor allem Wirtschaftssimulationen. Für die Spielerin oder den Spieler als Leiterin bzw. Leiter eines Unternehmens oder einer Stadt kommt es hier vor allem darauf an, ein komplexes, der Realität nachempfundenes Wirtschaftssystem mit unterschiedlich hohen Anforderungen beherrschen zu können. Der Erfolg der eigenen Firma in Konkurrenz zu Computergegnern oder von Mitspielenden gesteuerten Kontrahenten steht an erster Stelle. Bei «Roller-coaster-Tycoon» ist das Szenario z. B. ein Freizeitpark, beim «Fussball-Manager» ein Fussballverein oder bei «Simcity» eine Stadt. Simulationsspiele finden auch im Schulunterricht Verwendung, um spielerisch komplexe Zusammenhänge vereinfacht darzustellen (Edutainment).



Rollenspiele



In einer Fantasiewelt mit meist mittelalterlichen Szenarien steuert man eine Heldin oder einen Helden mit individuellen Fähigkeiten und erlebt zahlreiche kleine Abenteuer in einer umfangreichen Spielgeschichte. Die Ausbildung der eigenen Fertigkeiten steht dabei an erster Stelle. Um dies zu erreichen und im Spiel weiterzukommen, müssen Spielerinnen und Spieler ihr Können in Kämpfen mit Schwert oder Magie unter Beweis stellen. In klassischen Beispielen wie «Diablo» oder «The Elder Scrolls» wird gegen den Computer gespielt. Die Variante der Online-Rollenspiele wie «World of Warcraft» ermöglicht via Internet das Spielen mit unzähligen Usern weltweit. Oft können die Spielenden bestimmte Aufgaben nur gemeinsam in Teams lösen, wovon eine besondere Faszination ausgeht.

Shooter



Der Spieler blickt meist aus der Sichtperspektive (Ego-Perspektive) der Spielfigur auf das Geschehen. Er hat die Aufgabe, einen bestimmten Ort des Szenarios zu erreichen. Trifft er auf gegnerische Figuren bzw. Mitspieler, muss er sie mit unterschiedlichsten (Schuss-)Waffen besiegen, um im Spiel voranzukommen. Eine Variante sind die sogenannten Taktik-Shooter, in denen Teams im Netzwerk oder Internet gegeneinander antreten. Reaktionsschnelligkeit und Orientierungsvermögen bilden die Hauptanforderungen. Typische Beispiele sind «Counterstrike» als Taktik-Shooter mit militärischer Einkleidung oder «Doom» mit Horror-/Science-Fiction-Hintergrund. Sehr beliebt sind zudem die Spiele «Call of Duty» oder «Battlefield».

Sportspiele



Möglichst realitätsnah messen sich Spielerinnen und Spieler in diversen Sportarten: Vom klassischen Fussballspiel (FIFA), Basketball (NBA) oder Eishockey (NHL) über die olympischen Disziplinen oder Formel-1-Rennen ist die Palette mannigfaltig.



Strategie



Sich gegen andere mit einer überlegenen Strategie durchzusetzen, ist Ziel dieses Genres. Vorbilder sind Brettspiele wie Schach oder Risiko. Neuere Strategiespiele beinhalten (ebenso wie die Management-Spiele) die Komponente des Aufbaus eines funktionierenden Wirtschaftssystems.

Letztendlich entscheidet sich der Wettstreit jedoch kriegerisch: Als allmächtiger Herrscher lenkt die Spielerin oder der Spieler die Geschehnisse einer Nation durch strategisches Denken, Planen weiterer Spielzüge und das Ausrichten auf die Taktik der Gegenspieler. Beispiele sind «Age of Empires» oder «Civilisation».

Racing-Games



Die Spielerinnen und Spieler messen sich im Wettstreit mit einem Fahrzeug um die beste Zeit bzw. Position auf einer vorgegebenen Strecke (z. B. «The Crew», «Need for Speed»). Sieger ist, wer das Ziel zuerst erreicht, beziehungsweise wer die erforderliche Anzahl Runden am schnellsten zurücklegt.



Kopiervorlage

Genre	Spieltitel	Faszinationsgründe
Action-Adventure		
Denkspiele		
Simulations- und Lernspiele		
Adventure		
Gesellschafts- und Partyspiele		
Rollenspiele		
Sport		
Arcade		
Jump&Run		
Shooter		
Strategie		
Racing-Games		



Kopiervorlage

Faszinationselemente

Was fasziniert euch an diesem Genre (entsprechendes Genre bitte unten ankreuzen)?

Stellt in eurer Gruppe eine Wertungsliste für euer Game auf. Nennt dazu die 5 wichtigsten Gründe, weshalb euch dieses Game fasziniert.

- | | | |
|--|---|---------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Action-Adventure | <input type="checkbox"/> Gesellschafts- und Partyspiele | <input type="checkbox"/> Jump&Run |
| <input type="checkbox"/> Denkspiele | <input type="checkbox"/> Rollenspiele | <input type="checkbox"/> Shooter |
| <input type="checkbox"/> Simulations- und Lernspiele | <input type="checkbox"/> Sport | <input type="checkbox"/> Strategie |
| <input type="checkbox"/> Adventure | <input type="checkbox"/> Arcade | <input type="checkbox"/> Racing-Games |

1

2

3

4

5
