

Birk Grüling

GAMING

KOSMOS



LESEN

Erfahre alles über
dein Lieblingsthema!



WÄHLEN

Entscheide selbst,
was dich interessiert!



WISSEN

Und werde
zum **SCHLAUFUX!**





SO WIRST DU ZUM SCHLAUFUX

Einfach das Buch aufschlagen und loslegen. Du liest oder schaust dir das an, wozu du Lust hast! Alles auf den Seiten funktioniert unabhängig voneinander. Hier eine kurze Übersicht, was du auf jeder Seite entdecken kannst:

ZURÜCK- BLÄTTERN?

Hier stehen die Seiten, von denen du gekommen bist.

12

DU KOMMST VON S. 6
18
24
32
40
50
60

KLEMPNER MIT MISSION

Die bekannte Klemper Mission...

EXTRA WISSEN



Erfahre noch mehr Wissenswertes zum Thema der Seite. Du entscheidest, ob du weiterlesen oder direkt zu einer anderen Seite springen willst.

JUMP 'N' RUN
MARIO SPRINGT
UND LÄUFT
DURCH DIE WELT!

SCHLAUFUX FARBCODE

Die bunten Icons verraten dir, was du alles zum Thema Gaming im Buch findest.



Games, die
Geschichte schrieben



Gaming
ist für alle

SUPERSCHLAU!



Neugierig auf mehr?
Hier findest du speziellere Infos
zum Thema der Seite.

SUPERSCHLAU!



NOCH MEHR HELDEN

Super Mario ist nicht der einzige beliebte Videospiel-Held, den sich Shigeru Miyamoto ausgedacht hat. 1986 erschien das erste **Legend of Zelda**-Spiel. Darin rettet der kleine Held Link mit Schwert und Schild die Prinzessin Zelda und beschützt das Königreich Hyrule. Auch von ihm gibt es immer wieder neue Abenteuer, inzwischen natürlich in schönster 3D-Grafik. Sehr berühmt ist auch der blaue Igel **Sonic**. Der schnellste Videospielheld der Welt kämpft gemeinsam mit seinen Freunden gegen den bösen Dr. Eggman.

LINK

LARA CROFT

EXTRAWISSEN



WELTERFOLG MIT PILZEN

1983 erschien das erste **Mario Bros.**-Spiel. Das Spielprinzip war dasselbe wie heute. Mit seinem Bruder Luigi springt Mario von Level zu Level. Das Spiel war noch zweidimensional und wurde von links nach rechts gespielt. Vieles andere war genauso wie heute: Es mussten Münzen eingesammelt werden und Pilze machten Mario stark. Seine Gegner, vor allem Schildkröten, besiegte er mit einem gezielten Sprung auf ihren Kopf. Auch die Prinzessin musste gerettet werden. Mit der Zeit entstanden neue Spielideen wie das Rennspiel **Super Mario Kart**. Bis heute sind etwa 200 verschiedene Super Mario-Spiele erschienen, die sich über 900 Millionen Mal verkauft haben. Mindestens genauso viel Geld wurden mit Kinofilmen und Spielzeug verdient.



FUX
FUN

EIN G
RUND

Pac-Man ist ein Spiel der Welt erfunden. Der Labyrinth. Au wurde er von



FUX
FUN

Hier verrät dir der SchlaufUX jede Menge Erstaunliches und Verrücktes.

WO GEHT ES WEITER? DU ENTSCHEIDEST:



GENRES

Welche Arten von Spielen besonders beliebt sind, erfährst du auf Seite 22/23.

22

WEITER-BLÄTTERN?

Hier kannst du entscheiden, zu welcher Seite du springen möchtest.



Blättere weiter zu der im Pfeil angezeigten Seite.

44

58

8



KONSOLEN

Welche Konsolen es auf dem Markt gibt, wird auf Seite 34/35 erklärt.

34



FORTNITE

Warum Fortnite so beliebt ist, wird auf Seite 48/49 erklärt.

48



Im Gaming-Zimmer



Wie ein Game entsteht



Gaming-Helden und Kultspiele

LASS UNS SPIELEN

Videospielen macht Spaß. Kein Wunder also, dass weltweit über drei Milliarden Menschen regelmäßig zocken. Welche Spiele sie am liebsten mögen, ist ganz unterschiedlich. Manche lieben Action, kämpfen deshalb bei **Fortnite** oder **League of Legends** gegeneinander. Andere spielen am liebsten gemeinsam und bauen große Welten wie bei **Minecraft**. Einige lösen lieber Rätsel oder wollen mit ihrer Mannschaft Turniere gewinnen. Wer gern in Geschichten eintaucht und neue Rollen übernimmt, mag Spielwelten wie bei **Zelda**. So unterschiedlich all diese Spiele sein mögen, sie funktionieren doch ganz ähnlich.

MINECRAFT

WELT AUS
BLÖCKEN



**ANIMAL
CROSSING**
BAUE DEIN
EIGENES DORF

EXTRA WISSEN



IMMER BESSER, IMMER SPANNENDER

Damit ein Videospiel möglichst oft und lange gespielt wird, haben Entwickelnde so ihre Tricks: Die Spiele beginnen oft ganz leicht und werden dann immer schwerer. Und wenn mal etwas schiefgeht? Kein Problem! Man kann es einfach noch mal versuchen. Außerdem bauen Entwickelnde kleine Belohnungen ein: Sind die Spielenden im Rennen besonders schnell gefahren oder haben viele Monster besiegt, gibt es dafür neue Autos oder Fähigkeiten. In Ranglisten können sich Spielende mit anderen messen. Viele Spiele funktionieren auch im Team.

So kann man zusammen mit Freunden spielen.

Das macht mehr Spaß.

Natürlich ist auch eine gute Geschichte wichtig. Wie bei einem Buch oder Film will man dann wissen, wie es weitergeht, und fiebert mit den Figuren mit.



ZELDA
RETTE DIE
PRINZESSIN!

5

**WO GEHT
ES WEITER? DU
ENTSCHEIDEST:**



ZOCKEN IN DER SCHULE

Auf Seite 14/15 erfährst du, warum manchmal auch in der Schule gezockt wird.

14



WIE EIN SPIEL ENTSTEHT

Willst du mehr über die Spieleentwicklung wissen, dann blättere auf Seite 8/9.

8



YOUTUBE

Warum YouTube für Gamer so wichtig ist, verrät dir Seite 54/55.

54



GAMING ALS SUCHT

Warum Videospiele zur Sucht werden können, erfährst du auf Seite 38/39.

38



E-SPORTLER

Wie der Alltag von E-Sportlern aussieht, kannst du auf Seite 26/27 lesen.

26



ONLINE- WELTEN

Auf Seite 18/19 erfährst du mehr über große Online-Spiele-Welten.

18

SUPERSCHLAU!



ZOCKEN IST GUT FÜR DAS GEHIRN

Videospiele machen aber nicht nur Spaß, sie können auch gut für das Gehirn sein – jedenfalls, wenn man nicht zu viel und zu lange zockt. Dafür gibt es einige Gründe: Wenn wir ein Spiel besonders gerne spielen, schüttet der Körper Glückshormone aus. Die sorgen dafür, dass wir gute Laune haben, und helfen dabei, konzentriert weiterzuspielen. Außerdem werden viele nützliche Fähigkeiten trainiert, denn Spielende lösen teils schwierige Aufgaben, reagieren

blitzschnell und üben die Koordination von Händen und Augen. Wenn du zusammen mit Freunden spielst, kann euch das sehr verbinden. Auch Geduld und Durchhaltevermögen werden geübt, wenn man mal verliert und es noch mal versucht. Sogar Fremdsprachen wie Englisch oder der Umgang mit dem Computer oder Tablet werden so besser.



**FUX
FUN**

WIE LANGE DARF ICH SPIELEN?

Auch wenn Computerspiele viel Spaß machen, solltest du immer auf die Zeit achten. Eine gute Regel lautet: eine Stunde wöchentliche Bildschirmzeit pro Lebensjahr. Mit zehn Jahren darf man also zehn Stunden pro Woche zocken oder fernsehen.



Nintendo®



EIN SPIEL ENTSTEHT

Jedes Jahr erscheinen tausende neue Games für Computer, Konsolen oder Smartphones. Wie lange ihre Entwicklung dauert, ist ganz unterschiedlich. An besonders großen Spielen mit aufwendiger Grafik und vielen Levels arbeiten viele hundert Menschen oft über Jahre. Es sind Programmierer, Grafiker und sogar Musiker und Sprecher beteiligt. Es gibt aber auch Spiele, die einzelne Menschen entwickeln, manchmal sogar nach der Arbeit oder der Schule. Diese Spiele sind oft kleiner und einfacher. Sie werden Indie-Games genannt. Auch **Minecraft** entstand so, heute kennt das Spiel fast jeder.

EXTRAWISSEN



DIE PHASEN DER ENTWICKLUNG

Bevor ein Game programmiert werden kann, braucht es erst mal eine gute Idee, was passieren und wie es aussehen soll. Zunächst werden kleine Abschnitte gebaut, ein Teil der Welt oder besondere Monster. So sieht man, ob die ersten Ideen wirklich Spaß machen und gut aussehen. In der sogenannten Alpha-Phase werden die Einzelteile zusammengesetzt und größere Fehler ausgebessert. Danach beginnt dann die wichtige Beta-Phase. Jetzt wird das Game von Spielenden über mehrere Tage getestet. Danach sprechen sie mit den Entwicklern über gefundene Fehler und Verbesserungsvorschläge. Erst wenn alle zufrieden sind und das Spiel fehlerfrei funktioniert, wird es in den Läden oder Download-Portalen verkauft. Aber auch danach wird an dem Spiel noch weitergearbeitet.





UPDATE
STÄNDIG KOMMEN
NEUE LEVEL DAZU.

UPDATES UND FORTSETZUNGEN

Die Spiele werden ständig weiter verbessert und vergrößert. Immer wieder gibt es deshalb sogenannte Updates. Die sind meistens kostenlos und können aus dem Internet heruntergeladen werden. Hier sind dann Fehler korrigiert, die erst beim längeren Spielen aufgefallen sind. Manchmal kommen neue Inhalte dazu, zum Beispiel neue Aufgaben, Figuren und Funktionen. So bleibt das Videospiel länger interessant. Auch vor Feiertagen wie Weihnachten oder Halloween

gibt es oft lustige neue Figuren oder kleine Bonus-Level. Für manche Games werden größere Erweiterungen ergänzt, die neue Spielwelten und Abenteuer enthalten. Diese kosten oft Geld, wenn auch weniger als das ganze Spiel. An den Erweiterungen arbeiten die Entwicklerteams viele Monate.



**FUX
FUN**

OHNE GAME-ENGINE LÄUFT NICHTS

Sie sorgt dafür, dass alles funktioniert: dass sich Figuren bewegen, die Welt gut aussieht, Geräusche abgespielt werden und vieles mehr. Sie ist das unsichtbare Werkzeug, das Programmcode, Sound und Grafiken zusammenhält.

DIE FARBEN
KOMMEN ERST
ZUM SCHLUSS.



WO GEHT ES WEITER? DU ENTSCHEIDEST:



ZOCKEN IN DER SCHULE

Auf Seite 14/15 erfährst du, warum manchmal auch in der Schule gezockt wird.



ONLINE- WELTEN

Auf Seite 18/19 erfährst du mehr über große Online-Spiele-Welten.



E-SPORTLER

Wie der Alltag von E-Sportlern aussieht, kannst du auf Seite 26/27 lesen.



SYNCHRON- SPRECHER

Wenn du wissen willst, wie die Sprache in die Spiele kommt, blättere auf Seite 32/33.



MOBILE GAMES

Auf Seite 46/47 erfährst du, warum Smartphone-Spiele so beliebt sind.



ZUKUNFT DER SPIELE

Blättere zu Seite 60/61, um mehr über die Zukunft der Videospiele zu erfahren.



IN DER SCHULE SPIELEN?

Ich habe schon als Kind gerne Videospiele gezockt. An dieser Begeisterung hat sich bis heute nichts geändert. Als Gaming-Forscherin untersuche ich, wie Games und Virtual Reality im Schulunterricht eingesetzt werden können. Mit Spielen kann man nämlich prima lernen. Deshalb helfe ich bei der Entwicklung von **Serious Games**. Das sind Spiele, die nicht nur Spaß machen, sondern auch Wissen vermitteln.

So geht es bei **Ezra** um Mitbestimmung.

Spielende entwickeln Ideen für die Nutzung einer Straße. Dafür sprechen sie mit vielen Menschen und überlegen sich einen guten Vorschlag.

LISA KÖNIG

... IST COMPUTER-SPIELFORSCHERIN AN DER PÄDAGOGISCHEN HOCHSCHULE FREIBURG.

EXTRA WISSEN

MATHE MIT MARIO KART

Auch bekanntere Games werden im Unterricht gespielt – zum Beispiel **Mario Kart** im Matheunterricht: Die Schüler sollen sich ausrechnen, welche Position im Rennen besonders gut ist. Beim Spielen und Rechnen haben sie festgestellt, dass es sinnvoll sein kann, die ersten zwei Runden weiter hinten zu fahren und erst dann aufzuholen. Denn auf dem ersten Platz bekommt man weniger starke Gegenstände als weiter hinten.



SUPERSCHLAU!



MÄRCHEN MIT DER VR-BRILLE

Mein Lieblingsspiel für die Schule ist **Storyteller**. Bei diesem Puzzle-Spiel muss man Figuren, Orte und Gegenstände zu eigenen kleinen Geschichten zusammensetzen. So lernt man, wie Erzählungen aufgebaut sind und welche Rolle Heldinnen, Bösewichte oder Konflikte spielen. Unsere Unterrichtsideen testen wir natürlich auch



in der Schule. Gerade haben wir an einer Grundschule ausprobiert, wie man Märchen in Virtual Reality erleben kann. Die Kinder durften mit VR-Brille auf der Nase auf eine Erkundungsreise gehen und die Geschichte vom Fischer und seiner Frau hautnah erleben. Danach haben wir mit ihnen über ihre Erlebnisse gesprochen. Begeistert waren am Ende nicht nur die Kinder, sondern auch die Lehrkräfte. Auch sie interessieren sich sehr für neue (Spiel-)Ideen für ihren Unterricht.


**FUX
FUN**

GETESTET FÜR DIE SCHULE

Wir testen auch Spiele für die Schule. Darunter sind einige Indie-Games, die viele gar nicht kennen. Bei **Time Flies** schlüpft man in die Rolle einer Fliege und hat genau 80,5 Sekunden zum Überleben. Mehr Games: <https://zfdc.ph-freiburg.de/spieledatenbank/>


Time Flies


WO GEHT ES WEITER? DU ENTSCHEIDEST:



GAMING-BERUFE

Auf Seite 10/11 erfährst du mehr über verschiedene Gaming-Berufe.

10



GENRES

Welche Arten von Spielen besonders beliebt sind, erfährst du auf Seite 22/23.

22



ALLE ZOCKEN

Auf Seite 30/31 erfährst du, warum auch ältere Menschen gerne spielen.

30



KONSOLEN

Welche Konsolen es auf dem Markt gibt, wird auf Seite 34/35 erklärt.

34



MINECRAFT

Mehr über die Faszination Minecraft liest du auf Seite 44/45.

44



ZUKUNFT DER SPIELE

Blättere zu Seite 60/61, um mehr über die Zukunft der Videospiele zu erfahren.

60

DIE WELT VON NO MAN'S SKY
IST GRÖßER ALS DIE ERDE.

AUF ZU NEUEN WELTEN

In ihren Videospielen erschaffen Entwickelnde oft riesige Welten, in denen man spannende Abenteuer erleben, nach Schätzen suchen oder einfach stundenlang herumstreifen kann. Dank immer schnellerer Gaming-PCs und Videospielkonsolen sind manche dieser Welten größer als echte Städte, Länder oder sogar Kontinente.

Die vermutlich größte Spielwelt hat die Weltraum-Simulation

No Man's Sky. Hier kann man mit seinem Raumschiff Milliarden von Planeten besuchen. Jeder ist einzigartig. Alles passiert in einem riesigen Universum, das sich ständig verändert. Unvorstellbar:

Auch die Welt von **Minecraft** ist größer als die gesamte Oberfläche der Erde.



EXTRAWISSEN



GROßER AUFWAND

Damit die großen Spielwelten abwechslungsreich aussehen und immer wieder spannende Dinge passieren, braucht es viele Entwickelnde mit unterschiedlichen Aufgaben. Einige bauen Landschaften mit Bergen, Wäldern und Städten. Andere erfinden Tiere und Pflanzen, die darin leben. Wieder andere sorgen dafür, dass sich die Figuren im Spiel klug verhalten. Im besten Fall verändert jeder Schritt der Spielenden die Welt etwas. Durch Künstliche Intelligenz können die Welten noch schneller weiterentwickelt und ausgebaut werden.





BEKANNTE NPCs
AUS ANIMAL
CROSSING

SUPERSCHLAU!



NPC – MEHR ALS NUR NEBENDARSTELLER

Die Spielwelten wären nur halb so spannend ohne jene Bewohner, die der Computer steuert. Sie werden NPCs genannt. Das ist die Abkürzung für Non-Player Character, also Nicht-Spieler-Figur. Sie haben viele verschiedene Aufgaben: Sie verkaufen Gegenstände, erzählen Geschichten oder begleiten die Spielenden. Manche von ihnen, etwa Händler Terri aus **Zelda** oder Baumeister Tom Nook aus **Animal Crossing**, sind bei den Spielenden fast so beliebt

wie die eigentlichen Helden. Früher standen NPCs in den Spielen nur herum und sagten immer denselben Satz. Dank Künstlicher Intelligenz sind sie heute viel eigenständiger. Sie bewegen sich in der Welt, treffen Entscheidungen und können mit den Spielenden sprechen. Dadurch fühlen sich die digitalen Spielwelten noch lebendiger an.



**FUX
FUN**

HERUMWANDERN

Große Spielwelten zu durchlaufen, dauert lange. **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** ist zum Beispiel so groß, dass man über 100 Stunden braucht, um alles zu erkunden.

LINKS TREUE
BEGLEITERIN:
EPONA



Link

Epona

**WO GEHT
ES WEITER? DU
ENTSCHEIDEST:**



HELDEN

Mehr über Video-spielhelden wie Zelda oder Super Mario liest du auf Seite 12/13.

12



ALLE ZOCKEN

Auf Seite 30/31 erfährst du, warum auch ältere Menschen gerne spielen.

30



GAMING ALS SUCHT

Warum Videospiele zur Sucht werden können, erfährst du auf Seite 38/39.

38



VR-SPIELE

Auf Seite 42/43 geht es um ein ganz besonderes Spielerlebnis.

42



GAMER-ABC

Auf Seite 52/53 lernst du mehr über die Gamer-Sprache.

52



MOBILE GAMES

Auf Seite 46/47 erfährst du, warum Smartphone-Spiele so beliebt sind.

46

SPIELEN WIE DIE PROFIS

Ich war früher selbst E-Sportler und habe das Fußball-Spiel **EA Sports FC** gespielt. Inzwischen arbeite ich als Trainer des E-Sport-Teams von Werder Bremen. Wir spielen in der Virtual Bundesliga. Hier treten E-Sport-Teams von 35 Fußballvereinen der 1. und 2. Bundesliga gegeneinander an. Auf dem Weg zur Meisterschaft gibt es Ligaspiele und Final-Turniere. Alle Partien werden per Livestream bei YouTube und Twitch übertragen. Das Finale findet in großen Hallen statt, vor sehr vielen Zuschauenden. Die Spieler sind echte Profis, die täglich bis zu acht Stunden trainieren und für das Zocken Geld bekommen.

FABIO SABBAGH

... IST HEADCOACH DES
E-SPORT-TEAMS VON
WERDER BREMEN.



TRAINER NEBEN DER KONSOLE

Meine Mannschaft besteht aus drei Spielern. Sie haben einen strengen Trainingsplan. Täglich trainieren sie gemeinsam mit ihren Mitspielern oder anderen E-Sportlern aus der Bundesliga sowie darüber hinaus an ihrer körperlichen Fitness. Vor den Bundesliga-Partien treffen wir uns im Bremer Weserstadion. Dort gehen wir die Taktik für den Spieltag durch und üben Spielsituationen wie Eckstöße. Bei den Partien sitze ich neben den Spielern und gebe Tipps. Um ihnen möglichst gut zu helfen, spiele ich selbst noch sehr regelmäßig. Das ist sehr wichtig, weil jedes Jahr eine neue **EA Sports FC**-Version erscheint und es Änderungen im Spiel gibt. Außerdem kümmere ich mich um die Social-Media-Kanäle des Teams. Dort zeige ich viel aus unserem E-Sport-Alltag.





SUPERSCHLAU!



HOCH KONZENTRIERT
AUFMERKSAM HAT TRAINER
FABIO ALLES IM BLICK.

IRGENDWANN IST MAN ZU ALT

Damit die Spiele fair ablaufen, können die Spieler ihre Teams aus den gleich starken Kickern zusammenstellen. So kommt es wirklich auf das Können der E-Sportler an. Um richtig gut **EA Sports FC** zu spielen, braucht man schnelle Reflexe, eine gute Hand-Auge-Koordination und muss in stressigen Spielsituationen konzentriert und ruhig bleiben. Das kann man trainieren, an der PlayStation und im Alltag. Die meisten E-Sportler gehen

ins Fitnessstudio und ernähren sich gesund. Unser Team wird am Spieltag sogar vom Mannschaftskoch der Bundesliga-Fußballer bekocht. Auch das Alter spielt eine Rolle. Die meisten E-Sportler sind 17 bis 20 Jahre alt. Je älter man wird, desto langsamer wird man beim Spielen. Deshalb bin ich Trainer, als Spieler könnte ich nur noch schwer mithalten.



**FUX
FUN**

AUF DER SUCHE NACH NEUEN STARS

Wir suchen stets nach den besten Spielern. Um neue **EA Sports FC**-Talente zu finden, veranstalten wir Online-Turniere. Tatsächlich gibt es auch Transfers wie im Fußball. Vor der neuen Saison in der Virtual Bundesliga wechseln viele Spieler den Verein.



WO GEHT ES WEITER? DU ENTSCHEIDEST:



STREAMERIN

Auf Seite 40/41 verrät eine Streamerin, wie ihr Alltag aussieht.

40



GAMING-BERUFE

Auf Seite 10/11 erfährst du mehr über verschiedene Gaming-Berufe.

10



ZOCKEN IN DER SCHULE

Auf Seite 14/15 erfährst du, warum manchmal auch in der Schule gezockt wird.

14



ZUKUNFT DER SPIELE

Blättere zu Seite 60/61, um mehr über die Zukunft der Videospiele zu erfahren.

60



GAME-DESIGNERIN

Auf Seite 20/21 berichtet eine Game-Designerin über die Spieleentwicklung.

20



KONSOLEN

Welche Konsolen es auf dem Markt gibt, wird auf Seite 34/35 erklärt.

34

INFO

LAUT AKTUELLER DAK-UKE-STUDIE
GIBT ES MEHR ALS 0,5 MIO.
KINDER UND JUGENDLICHE MIT
EINEM RISKANTEN GEBRAUCH
VON GAMES UND FAST
200.000 MIT EINER GAMING-
ABHÄNGIGKEIT.

SÜCHTIG NACH ZOCKEN?

Viele Kinder und Jugendliche spielen gern Videospiele. Das kann ich gut verstehen. Games werden schließlich so programmiert, dass sie Spaß machen und es schwerfällt, den Controller wegzulegen. Das liegt am Belohnungszentrum in unserem Gehirn: Wenn wir ein Rennen oder ein Fußballmatch auf dem Bildschirm gewinnen, sorgt das für ein gutes Gefühl. Außerdem gibt es Belohnungen für diese Erfolge, etwa neue Figuren oder bessere Fähigkeiten, und es tauchen immer neue Herausforderungen auf.

So wird es nicht langweilig und man spielt viel länger, als man wollte oder durfte.

KERSTIN PASCHKE

... IST ÄRZTLICHE LEITERIN
DES DEUTSCHEN ZENTRUMS
FÜR SUCHTFRAGEN DES
KINDES- UND JUGENDALTERS
AM UNIVERSITÄTSKLINIKUM
HAMBURG-EPPENDORF
(UKE).

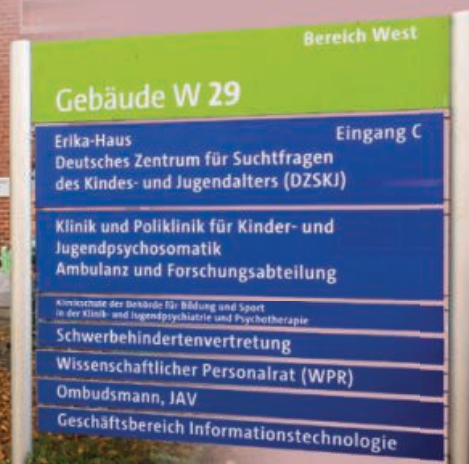


EXTRA WISSEN



MANCHE KÖNNEN GAR NICHT MEHR AUFHÖREN

Mal ein bisschen länger zu spielen, wenn gerade Schulferien sind oder ein neues, spannendes Spiel herausgekommen ist, ist völlig okay. Bei den meisten hält das nur wenige Tage an. Doch es gibt auch junge Menschen, die gar nicht mehr aufhören können: Sie treffen sich nicht mehr mit Freunden, gehen nicht zum Sport und streiten sich darüber dann mit ihren Eltern. In der Schule werden die Noten immer schlechter. Manchmal schwänzen sie sogar, um noch mehr Zeit zum Spielen zu haben.





BILDSCHIRMLICHT
STÖRT DEN SCHLAF.

SUPERSCHLAU!



ALLTAG NEU FINDEN

Am Ende wird das Computerspielen zur Sucht. Die Kinder und Jugendlichen merken oft gar nicht, wie viel Zeit sie eigentlich vor dem Bildschirm verbringen. Bei uns melden sich die Eltern, weil sie nicht mehr weiterwissen. Spielsucht ist eine echte Krankheit, die behandelt werden muss. In unserer Klinik haben wir Patientinnen und Patienten, die fast jede Nacht mit Zocken verbringen. Das Spielen verbieten wir ihnen trotzdem nicht einfach. Denn die Kinder und Jugendlichen sollen lieber ein Gefühl dafür bekommen, wie viel

Zocken ihnen guttut. Und sie sollen mit uns wieder in einen normalen Alltag zurückfinden: abends pünktlich ins Bett und morgens zur Schule gehen, wieder Spaß an Hobbys oder Sport haben und ein Teil der Familie sein. Das kann manchmal ein ganz schön langer Weg sein.



**FUX
FUN**

WWW.MEDIENSUCHTHILFE.INFO

Hier gibt es spezifische Infos zu Sucht für Kinder und Eltern und Infos zu wohnortnahen Anlaufstellen. Auch bei der Nummer gegen Kummer (Tel. 116 111) oder auf www.ins-netz-gehen.de findet man Hilfe.

Ins **NETZ** gehen



WO GEHT ES WEITER? DU ENTSCHEIDEST:



GAMING-BERUFE

Auf Seite 10/11 erfährst du mehr über verschiedene Gaming-Berufe.

10



ZOCKEN IN DER SCHULE

Auf Seite 14/15 erfährst du, warum manchmal auch in der Schule gezockt wird.

14



E-SPORT-EVENTS

Mehr über die größten E-Sport-Events der Welt kannst du auf Seite 24/25 nachlesen.

24



MINECRAFT

Mehr über die Faszination Minecraft liest du auf Seite 44/45.

44



FORTNITE

Warum Fortnite so beliebt ist, wird auf Seite 48/49 erklärt.

48



YOUTUBE

Warum YouTube für Gamer so wichtig ist, verrät dir Seite 54/55.

54

KAMERA AB: LET'S PLAY!

Gaming-Videos auf YouTube sind superbeliebt. Jeden Tag werden Millionen von ihnen hochgeladen. Eins der bekanntesten Formate ist Let's Play: Hier filmen sich Spielende beim Zocken und kommentieren das Geschehen auf dem Bildschirm. Manche Videos dauern Stunden und zeigen, wie ganze Spiele durchgespielt werden. Die Gaming-YouTuber sind beliebt, weil sie besonders gut spielen oder lustig sind. Es gibt aber auch noch andere Formate: Spiele-Tests geben erste Einblicke in neue Spiele und Tutorials helfen dabei, besser zu werden oder schwierige Level zu meistern. Zu sehen sind auch Sketche, die sich über Spiele lustig machen.

EXTRA WISSEN



DIE BERÜHMTESTEN GAMING-YOUTUBER

Den erfolgreichsten Gaming-Kanälen folgen Millionen von Fans. Schon seit über zehn Jahren macht Gronkh Videos zu Spielen. Für Tests, Kommentare oder lustigen Quatsch hat er gleich mehrere Kanäle. Papaplatte ist vor allem bei jüngeren Zuschauenden beliebt. Er spielt unter anderem **Minecraft**, **Fortnite** und **Counter-Strike**. Natürlich gibt es auch erfolgreiche Gaming-YouTuberinnen, Gnu etwa. Auch sie hat über eine Million Abonnenten. Werden ihre Videos oft gesehen, verdienen YouTuber damit viel Geld, zum Beispiel durch Werbung.

YOUTUBER
GRONKH

PAPAPLATTE
AUF DER
GAMESCOM



WO GEHT ES WEITER? DU ENTSCHEIDEST:



INDIE-GAMES

Warum auch kleine Spiele viel Spaß machen, kannst du auf Seite 36/37 nachlesen.

36



SPIELE-REDAKTEURIN

Wie Videospiel-Sendungen für das Internet entstehen, erfährst du auf Seite 16/17.

16



E-SPORTLER

Wie der Alltag von E-Sportlern aussieht, kannst du auf Seite 26/27 lesen.

26



ERFOLGREICHE SPIELE

Auf Seite 50/51 kannst du nachlesen, welche Games besonders erfolgreich waren.

50



VR-SPIELE

Auf Seite 42/43 geht es um ein ganz besonderes Spielerlebnis.

42

INFO

PEWDIEPIE IST EIN GAMING-YOUTUBER MIT ÜBER 111 MILLIONEN ABONNENTEN UND MEHR ALS 29 MILLIARDEN AUFRUFEN SEINER VIDEOS.

SUPERSCHLAU!



VOM VIDEO ZUM STREAM

Fast genauso wichtig wie YouTube sind inzwischen Streaming-Plattformen wie Twitch. Das ist eine Art Fernsehsender für Spiele. Allerdings kann man Streamern nicht nur beim Zocken zuschauen, sondern sich auch mit anderen Zuschauern oder den Spielenden selbst unterhalten. Im Chat werden Tipps ausgetauscht oder es wird über das Spiel diskutiert.

Professionelle Streamer haben mehrere Kameras, die sie selbst und den Bildschirm filmen. Die Streams auf Twitch sind live und gehen bis tief in die Nacht. Weil man Twitch erst ab 13 Jahren nutzen darf, nehmen manche Streamer die lustigsten und spannendsten Teile ihrer Live-Videos und machen daraus YouTube-Videos. So können Fans die besten Momente anschauen, auch wenn sie das Live-Video verpasst haben.

FUX FUN

YOUTUBE IN ZAHLEN

Uploads, Views, Likes ...



Pro Minute werden rund **500** Stunden neues Video-Material hochgeladen.



Pro Tag schauen **122.000.000** Menschen YouTube.



Zusammen kommen sie auf **1.000.000.000** Stunden.



GAMING

ENTDECK'S
AUF DEINE
ART!

Erfahre alles Wissenswerte rund um dein Lieblingshobby, auf deine Art: Schlag einfach das Buch auf – egal auf welcher Seite! Springe im Buch vor und zurück, vertiefe dich in deine Lieblingsthemen – und werde zum **KOSMOS SCHLAUFUX**!



**KOSMOS
SCHLAUFUX**

Die Welt der Games: grenzenlose Universen zum Entdecken und zahllose Gegner, die es zu besiegen gilt. Lerne die Menschen kennen, die hinter Minecraft, Fortnite und Co. stecken. Erfahre wie der Tag einer Streamerin aussieht und warum dank Künstlicher Intelligenz die NPCs im Spiel immer besser werden. Oder schaue dem eSport-Trainer von Werder Bremen über die Schulter.



LESEN

Entdecke dein
Lieblings-
thema!

Kurze, spannende Texte wecken Neugier, machen Lust aufs Weiterlesen und bieten spielerisches und selbstbestimmtes Lesevergnügen.

WÄHLEN

Ein Buch, ganz
viele Möglich-
keiten!

Das Thema vertiefen oder weiterblättern und Neues entdecken? Hier entscheiden die Lesenden selbst, was sie interessiert!

WISSEN

So wirst du
selbst zum
SCHLAUFUX!

Selbst auswählen und entscheiden macht Spaß, stärkt Lesekompetenz und Textverständnis.

WG 1280
ISBN 978-3-440-18490-5 € [D] 14,00
VQ



9 783440 184905

kosmos.de

Birk Grüling ist freier Journalist und Papa. Mit seinem Sohn teilt er die Leidenschaft für ausgestorbene Tiere, versunkene Kulturen und verrückte Erfindungen. Zum Glück kann er dieses Interesse als Wissenschaftsjournalist und Kinderbuchautor auch beruflich voll ausleben.

