

Prüfungskreis/Schule: _____

Kandidatennummer: _____

Name: _____

Vorname: _____

Prüfungsort: _____

Prüfungstermin: _____

Prüfungsinhalt: Ausbildungsziele 4.1 – 4.6

Erlaubte Hilfsmittel: Eigenes Handwörterbuch

Lösungen Bewertungen

	Zeit	Punktemaximum	Erreichte Punkte
Sprachbetrachtung	50 Min.	30	
Textproduktion	70 Min.	30	
Total Schriftlich	120 Min.	60	

Expertin/Experte: _____

Expertin/Experte: _____



Text A (zum Abtrennen)

Lesen Sie den folgenden Text A.

1 Roland Schreiber (20) hat in seinem Leben exakt 3275 Menschen getötet. Mit Panzerfäusten, Revolvern, Maschinengewehren, Messern, Granaten, Langstreckenraketen – und mit den blossen Fäusten. «Alles, was Gegner entfernt», heisst es auf seiner Internetseite beim Eintrag «Waffen». Schreiber kann nicht nur töten, er weiss auch, wie es ist, getötet zu werden: 1651
5 Mal wurde er in seiner «Battlefield»-Karriere von einem Gegner niedergestreckt. Und jedes Mal ist er wieder auferstanden.

Roland Schreiber ist ein «Gamer» (Spieler). «Battlefield 2» heisst sein Spiel. Ein virtueller Weltkrieg, in dem sich die Armeen aus China, den USA und der «Middle East Coalition»
10 gegenüberstehen und nur eines wollen: die gegnerische Armee zerstören.

Wenn es sein muss, kann der Student stundenlang mit Kopfhörern und einem Mikrofon vor seinem Computer sitzen, vor sich nur die Tastatur und die Maus. Er spielt in einem «Clan», einer Spielergemeinschaft, einer virtuellen Armee. Übers Internet wird bei den «dSt», den
15 «Sturmtruppen», die Taktik besprochen, Befehle werden erteilt, Schlachten geschlagen – und häufig gewonnen. «dSt» ist einer der bekanntesten «Clans» der Schweiz.

Clan-Mitglied Roland «Force» Schreiber sieht aus, wie man sich gemeinhin einen Gamer vorstellt: Die Kleider sind funktionell und ein wenig schlabbrig, das Gesicht ist eher blass, die
20 Augen sind hinter einer ovalen Brille versteckt. Und da gibt es einen Bartansatz, der mehr Ansatz als Bart ist. Ein wandelndes Klischee.

Mit zehn Jahren setzte sich Roland Schreiber zum ersten Mal an einen Computer. Er dachte: «Geil! Da kann man spielen!» und begann in «Age of Empires» mit dem Aufbau und der
25 Vernichtung fremder Zivilisationen. Schreiber hatte Talent und Ausdauer. Wann immer es ging, sass er vor der Kiste. Als sich zwei Jahre später das Internet etablierte, wurde alles noch extremer. «Ich ging natürlich sofort in einen virtuellen Spielraum. Age of Empires 2 war auf dem Markt!» Da spielte er nicht mehr alleine gegen den Computer – er spielte gegen die ganze Welt. Sieben Stunden dauerte sein längstes Game. Ohne Pause. «Ich war am
30 Gewinnen, da konnte ich einfach nicht aufhören.»

Schreiber geht ganz in der virtuellen Welt auf und macht dann einen entscheidenden Schritt: Er trifft seine Clan-Mitglieder in der echten Welt. «Natürlich war meine frühe Jugend vom
35 Computer dominiert. Aber deswegen habe ich sicher nichts verpasst.» Mit dem Schritt in die echte Welt ändert sich auch Schreibers Einstellung zum Spiel. Er trifft sich regelmässig mit Freunden, treibt sein Geschichtsstudium voran, spielt ab und zu unter der Woche und hält sich das Wochenende für die reale Welt frei.

Fasziniert ist er noch immer, verändert hat sich nur seine Haltung. Spätestens jetzt wird klar,
40 dass Schreiber bei weitem kein wandelndes Klischee ist. Er kokettiert mit dem Bild, das die Öffentlichkeit von Gamern hat, und bekämpft es gleichzeitig. «Nach jedem Amoklauf eines Jugendlichen fragt man: Welche Musik hat er gehört? Welche Filme geschaut? Welche Games gespielt? Die Öffentlichkeit macht es sich hier sehr einfach.» Schreiber erkennt sich in den Antworten der Öffentlichkeit wieder. **(Aufgabe 3.1)** Aber er kann niemandem etwas zuleide tun. «Jeder Mensch hat doch Aggressionen in sich. Und bevor ich die an meinem Mitmenschen auslasse, setze ich mich lieber vor den Computer.»

Und welche Games spielen die Gamer? **(Aufgabe 3.2)** Die bekanntesten Spiele sind «Warcraft», «Battlefield» und «World of Warcraft».

- 50 Was gehört in den Steckbrief der Gamer? Die Kleidung ist praktisch. **(Aufgabe 3.3)** Für
gewöhnlich sprechen sie ziemlich normal. Zu den Ausnahmen gehören Internetabkürzungen
wie «afaik» (as far as I know – soweit ich weiss). Und da diese Gemeinschaft sozusagen vir-
tuell ist, sind die Gamer auf der ganzen Welt zu Hause. Ihre Philosophie lautet: Schlacht, Tod
und Zerstörung – aber bitte nur virtuell. **(Aufgabe 3.4)** Die «falsche» Medienberichterstattung
55 bei Ereignissen wie den Amokläufen in Erfurt oder Columbine und die ungerechtfertigte
Verteufelung von Games.

Sprachbetrachtung

Punkte

Lösen Sie die folgenden Aufgaben.

1. Markieren Sie den Titel, der den gesamten Text A besser zusammenfasst. 1

- a) Der Kampf gegen Klischees
b) Krieger im Cyberspace *

2. Bringen Sie die folgenden Aussagen a) bis f), die sich auf Text A beziehen, in die richtige Reihenfolge. 4

Es hat zwei Aussagen zu viel, die nicht passen.

- a) Tod im Weltraum
b) Ein entscheidender Wechsel
c) Wie es anfang
d) Der typische Gamer
e) Gemetzel im Netz
f) Ein Leben vor dem Fernseher

1. Buchstabe: **e** _____

3. Buchstabe: **c** _____

2. Buchstabe: **d** _____

4. Buchstabe: **b** _____

3. (Zeilen 39–56) 4

Die Sätze a) bis f) sind aus Text A entfernt worden. Wählen Sie den geeigneten Satz aus, um die jeweilige Lücke zu füllen, und ordnen Sie den entsprechenden Buchstaben den Lücken 3.1 bis 3.4 zu.

Es hat zwei Sätze zu viel, die nicht passen.

- a) Es gibt bei ihnen keinen einheitlichen Look.
b) Das Fernsehen eröffnet ihnen ganz neue Horizonte.
c) Er hört harte Musik, sieht brutale Filme, spielt blutige Games.
d) Ihnen steht eine unendlich breite Palette zur Verfügung.
e) Was können sie nicht ausstehen?
f) Und was ist mit dem Computer nicht möglich?

3.1 Buchstabe: **c** _____

3.3 Buchstabe: **a** _____

3.2 Buchstabe: **d** _____

3.4 Buchstabe: **e** _____

4. (Zeilen 1–30) 4

Beurteilen Sie die inhaltliche Korrektheit der folgenden vier Aussagen, für die Sie je einen Punkt erhalten.

Markieren Sie die gemäss Text A richtigen Aussagen mit «R». Die falschen Aussagen sind mit «F» zu bezeichnen und inhaltlich zu berichtigen.

R _____ (Z. 1–6) Roland Schreiber hat in seinen Games nicht immer Waffen gebraucht, um seine Feinde zu besiegen.

F _____ (Z. 8–10) In «Battlefield 2» sind die Japaner die Gegner der Amerikaner.

Chinesen

R _____ (Z. 12–16) Der erwachsene Roland Schreiber kann noch immer mehrere Stunden am Stück spielen.

F _____ (Z. 23–30) Schon mit zehn Jahren benützte Roland das Internet für seine Spiele.

zwei Jahre danach, mit 12

5. Erklären Sie im Textzusammenhang (Text A). Punkte
- 5.1 Worauf bezieht sich das Markierte? 2
 (Z. 25/26) Wann immer es ging, sass er vor der Kiste.
vor dem Computer
-
- 5.2 Verdeutschen Sie. 2
- (Z. 1) exakt **genau**
- (Z. 21) Klischee **Abklatsch, eingefahrene Vorstellung**
-
- 5.3 Drücken Sie das Markierte in Ihren eigenen Worten aus. 3
- (Z. 20/21) [...] Und da gibt es einen Bartansatz, der mehr Ansatz als Bart ist.
er hat einen kleinen Bart, schwachen Bartwuchs, ein Bocksbärtchen
-
- (Z. 41/42) Nach jedem Amoklauf eines Jugendlichen fragt man:
immer wenn ein Jugendlicher durchdreht (und alles zerstört) ...
-
- (Z. 53/54) Ihre Philosophie lautet: Schlacht, Tod und Zerstörung – aber bitte nur virtuell.
unwirklichen, künstlichen Raum, im Cyberspace, im Internet
-
6. Drücken Sie das Markierte standardsprachlich aus. 2
 Die Kleider sind ein wenig schlabbrig.
lose, weit
-
7. Ergänzen Sie die Redewendung. 4
 Sie haben das Kriegsbeil **ausgegraben / begraben**.
- 7.1 Nennen Sie den Begriff, der das Gegenteil ausdrückt.
- Freund **Feind**
- Krieg **Frieden**
- hinterhältig **ehrlich, offen, fair**
-
8. Vervollständigen Sie nach dem Muster. 4
- | Nomen | Adjektiv
(keine Partizipien) | Verb |
|--------------|---------------------------------|-------------------|
| Modell | modellhaft | modellieren |
| Krieg | kriegerisch | bekriegen |
| Nahrung | nahrhaft u. Ä. | (er)nähren |
| Spiel | spielerisch | spielen |

9. Bilden Sie einen grammatisch korrekten ganzen Satz, indem Sie die gegebenen Wörter beugen und andere hinzufügen – falls nötig. Punkte

Beispiel:

warten/er/Prüfungsergebnis: Er wartet auf das Prüfungsergebnis.

4

wahrscheinlich/er/schaden/die Spiele/nicht

Wahrscheinlich schaden ihm die Spiele nicht u. Ä.

gut/Gamer/vorstellen/man/sich/ein/können

Man kann sich einen Gamer gut vorstellen u. Ä.

10. Füllen Sie jede Lücke sinnvoll mit einem passenden Wort. 3

Die Strategiespiele sind vielleicht anspruchsvoller **als** die Rollenspiele, aber der Spieler lebt bei beiden so sehr in einer anderen Welt, **dass** er schnell süchtig werden kann. Damit man versteht, **worauf** er sich eigentlich einlässt, muss man selbst mal gespielt haben.

11. Formen Sie vom Aktiv ins Passiv um oder umgekehrt – vollständig, bedeutungs- und zeitgleich. 3

Den Kämpfern werden vom Spieler Befehle erteilt.

Der Spieler (1) erteilt (1) den Kämpfern (1) Befehle.

(1 Punkt für erkennbare Transformation)

12. Machen Sie aus der Satzverbindung ein bedeutungsgleiches Satzgefüge (Hauptsatz – Nebensatz). 2

Er kennt seinen Computer, denn er hat ihn selbst zusammengestellt.

Er kennt seinen Computer, **weil er ihn selbst zusammengestellt hat**.

13. Indirekte Rede: Verwenden Sie die Formen des «gemischten» Konjunktivs I und II. 3

Schreiber meint, viele Gamer (gehen) **gingen** zu weit. Er selber (hat) **habe** in seiner frühen Jugend nichts verpasst und er (trifft) **treffe** sich regelmässig mit seinen Freunden.

14. Korrigieren Sie die fünf grammatischen Fehler. Stil, Rechtschreibung und Satzzeichen sind in Ordnung. 5

Streichen Sie das falsche Wort durch und schreiben Sie Ihre korrigierte Lösung unten hinein.

Computerspiele entstanden bereits in den 50er-Jahren aus technischen Versuchen an amerikanischen Unis. Die weitere Entwicklung der Computerspiele ~~verläuft~~ analog zur Entwicklung der Computer. Heute ~~kommen~~ die Spielindustrie an ~~den~~ Umsätze der Filmindustrie heran. Mit der Etablierung des Internets entwickelten sich neue Formen von ~~Computerspielen~~. Weil die Gamer durch ein Netzwerk verbunden sind, können sie in der ganzen Welt mit- und gegeneinander spielen. Es existieren Europa- und Weltmeisterschaften, und in Asien gibt es bereits die ~~erste~~ Profispieler.

1 **verläuft**

2 **kommt**

3 **die**

4 **Computerspielen**

5 **ersten**

Bitte wenden!

15. *Verbessern Sie die fünf Rechtschreibfehler.*

Punkte

Die Spiele im Internet teilen sich in drei Hauptgattungen, je nach Ziehl und Blickwinkel: Rollenspiele, Taktik-Shooter und Strategiespiele. In einem Klassischen Rollenspiel zum Beispiel steuert der Spieler eine Figur, baut diese auf und zieht mit ihr durch fremde Welten. Er sieht dabei die Figur von hinten. Der Suchtfaktor bei dieser Art ist extrem hoch, weil quasi ein paralleles Leben gelebt wird und der Spieler keinen Einfluss auf die Spieldauer mehr hat.

5

1 teilen

2 Ziel

3 klassischen

4 Beispiel

5 fremde

16. *Setzen Sie die Satz- und Redezeichen.*

5

Keine zusätzlichen Punkte setzen! Pro falsche Antwort 1 Punkt Abzug.

Beim (Taktik-)Shooter absolviert der Spieler auf vorgegebenen Karten Missionen, und zwar aus der «Egoperspektive». Er sieht also durch die Augen der Spielfigur, dabei beschränkt er sich entweder darauf, den Gegner zu vernichten, oder er hat zusätzlich noch Missionen zu erfüllen.

Bei den Strategiespielen schaut der Spieler als «Gott» auf sein Volk herab und seine Aufgabe besteht darin, dass er Zivilisationen oder Armeen aufbaut, verwaltet und gegnerische Gesellschaften unterwirft.

Erreichte Punkte (von maximal 60) _____

Erreichte Punkte durch zwei teilen und halbe Punkte aufrunden! _____

Punktetotal (von maximal 30) _____