

1 Worum geht es in dem Artikel „Kreativ mit Bits und Bytes“? Kreuze an.

- Um empfehlenswerte Computerspiele
- Um originelle Online-Shops
- Um digitale Kreativität

2a Lies die ersten zwei Absätze über das Spiel *Zak McKracken* noch einmal und unterstreiche alle wichtigen Informationen zu den Fragen: Wann findet die Handlung statt? Wer bedroht die Welt? Wie wird die Welt bedroht? Wer ist der Retter?

b Trage die Informationen jetzt in die Tabelle ein.

	Wann findet die Handlung statt?	Wer bedroht die Welt?	Wie wird die Welt bedroht?	Wer ist der Retter?
Absatz 1	1988	Aliens	Mit manipulierten Telefontönen	Zak McKracken
Absatz 2	2008	Aliens	Mit Genmanipulation	Zak McKracken

3 Was ist mit dem Satz „Er hat auch verschiedene Eltern.“ im dritten Absatz gemeint? Erkläre in eigenen Worten.

LucasArts hat Zak McKracken zuerst erfunden (1988). Das Team „Artificial Hair Brothers“ hat später (2008) neue Abenteuer für Zak McKracken erfunden. Das heißt, dass Zak McKracken von zwei verschiedenen Teams produziert wurde.

4a Mit welchen Wörtern aus dem Schüttelkasten kannst du die markierten Wörter ersetzen? Schreibe jeweils in die Zeile darunter. Achte auch auf die Wortendungen.

- verzichten auf •gebührenfrei •besonders beliebtes Spiel •Begeisterung
- bemerkenswert •Anhänger •Resultat •zweiter Teil •Welt •bis jetzt

Zak McKracken ist etwas Besonderes: Er ist nicht nur der Retter der **Menschheit**. Er hat auch

Welt

verschiedene „Eltern“. LucasArts erfand den Helden 1988 erstmals für das Computerspiel *Zak McKracken and the Alien Mindbenders*. Das Abenteuerspiel wurde schnell **zum Kultspiel**. Doch leider gab es nie **eine**

zu einem besonders beliebten Spiel

Fortsetzung. Das wollten einige **Fans** ändern. Circa 30 Zak-Anhänger gründeten das Team „Artificial Hair einen zweiten Teil Anhänger

Brothers“. Gemeinsam entwickelten sie eine inoffizielle Fortsetzung des Spiels: *Zak McKracken: Between Time and Space*. Sie taten das nicht für Geld, sondern aus **Leidenschaft**. Für Zak2 opferten sie ihre Freizeit und

Begeisterung

viele Wochenenden. Doch es hat sich gelohnt - das **Ergebnis** ist **beeindruckend**: Seit 19.

Resultat bemerkenswert

April 2008 kann jeder Zak-Fan die neuen Abenteuer **kostenlos** aus dem Netz laden

gebührenfrei

(www.zak2.org). 250.000 Downloads waren es **bisher**. Sie zeigen deutlich: Das Projekt ist ein

bis jetzt

voller Erfolg.

b Welche Aussagen sind richtig, welche falsch? Setze hinter die richtigen Aussagen ein Häkchen (✓), hinter die falschen ein Minus (-). Verbessere die falschen Aussagen.

*Beispiel: LukasArts erfand 2008 die Figur Zak McKracken neu. (-)
1988*

1. LucasArts hatte nie eine Fortsetzung für das Zak-Spiel geplant. (✓)
1. Das neue Zak-Spiel heißt „~~Artificial Hair Brothers~~“. (-)
„Zak McKracken: Between Time and Space“
2. Das Team „Artificial Hair Brothers“ besteht aus circa 30 Mitarbeitern. (✓)
3. Das Team verdient mit der Fortsetzung ~~sehr viel~~ Geld. (-)
kein
4. Die neuen Abenteuer von Zak McKracken kann man im Internet ~~gegen Geld~~ herunterladen. (-)
kostenlos

5 Absatz 4: Welche Aussage ist richtig? Kreuze an.

- Spreadshirt* produziert T-Shirts mit originellen Sprüchen und Designs.
- Spreadshirt* produziert nur für Großkunden: T-Shirts für Werbezwecke.
- Spreadshirt* produziert T-Shirts, die von den Kunden selbst gestaltet werden.

6 Welche Angaben im Text zeigen, dass Gadowski mit seiner Online-Firma *Spreadshirt* sehr erfolgreich ist? Unterstreiche zwei Sätze in Absatz 4.

Inzwischen arbeiten mehr als 200 Leute für „Spreadshirt“. Gadowski hat für seine Online-Firma außerdem mehrere Auszeichnungen erhalten, z.B. den *HP Business Innovation Award*.

7 Wie wurden Sebastian Nöll und David Kötterheinrich erfolgreich? Bringe die Sätze in die richtige Reihenfolge.

- 3 Sebastian und David erhalten immer mehr Aufträge.
- 1 Sebastian und David kümmern sich gemeinsam um die Webseite von ihrer Schule.
- 5 Sie kombinieren in ihrem Unternehmen digitale Kreativität mit Service.
- 2 Sie merken, dass sie sehr gut zusammen arbeiten können.
- 4 Mit 20 bzw. 21 Jahren gründen sie ihr Unternehmen f2 CREATIVE DIGITAL ARTS.

8 Was wünscht sich Thomas Dibke für die Zukunft? Beschreibe in eigenen Worten.

Thomas Dibke hofft, dass in Zukunft mehr Menschen ihre Zeit kreativ nutzen. Er wünscht sich, dass noch viel mehr Menschen zusammen im Team ein (Internet-) Projekt realisieren.