

Inhalt

Game Boys & Girls 9
von Michael Althen

Sinn und Sinnlichkeit 17

I Anfänge

William Higinbothams »Tennis for Two« 19
Computerspiel als Rüstungsabfall

»Spacewar!« am MIT 23
Als Computer Götter waren

Ralph Baers Heimkonsole 26
»Sie hätten es vielleicht gekauft,
wenn Bratwürste drin gewesen wären«

»Adventure« 31
Drachen und Militärbudgets

»Zork« 34
Der große Sprung

Invasion der Heimkonsolen 37

II Videospiele

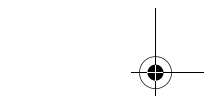
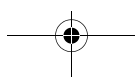
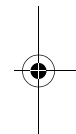
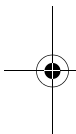
Massenmarkt für Heimkonsolen 41
Mehr nicht!

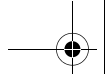
Technische Weiterentwicklung 46
Und das Wort ward Bildpunkt

Der erste Crash 51
Die Kindheit ist vorbei

Pac-Man 55
I've got Fever

Konkurrenz 59
»Sega, Sega, Sega!«





Neue Konsolen 63
Schneller, schöner und so weiter

Activision 65
Spieleentwickler, Popstars und Kunst

Klassifizierung 69

III Computerspiele

Interactive Fiction 73
Der Text ist die Party

Grafikadventure 78
Zwischen Verweishaufen

Rollenspiele 86
Von Bauern und Brotbäckern

Strategie und Simulation 92
Im Garten der Pfade, die sich verzweigen

Action 96
Need for Speed

Electronic Arts 101
Spieleentwickler, Geld und das Hollywoodsystem

IV Onlinespiele

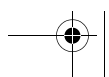
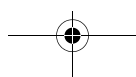
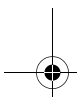
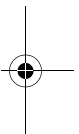
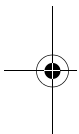
MUD 107
Der britische Weg

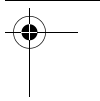
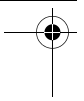
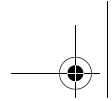
Onlinespiele 110
Der Weg ins Metaverse

Eskapismus 116
Flucht zur Nähe

V Vom Wesen des Spiels

Die Gewaltfrage 121
Französische Revolution? Unmöglich ohne Fernsehen





Geschlechtsrollen	125
Frauen spielen »Barbie«, Männer »Quake«?	
Industrie	131
Die Ökonomie des Spiels	
Spieltheorie	134
Universitäten, Museen und die Kunst	
Ausblick	147
von Peter Molyneux	
Chronik	149
 <i>Quellen</i>	
Spiele	159
Literatur	164
 <i>Index</i>	183

