

# inhalt

## 1. DIE ANFÄNGE DER INTERAKTIVEN UNTERHALTUNG . . . . . 11

Weil Pionierarbeit nicht gerade die dankbarste Unternehmung ist | Weil die Frage nach dem ersten Computerspiel ein Fall für Günther Jauch ist | Weil die Vorstellung, Fernsehbilder mittels Computertechnologie zu manipulieren, einer Revolution gleichkommt | Weil die »schwarzen« Jahre einen Neustart für Videospiele markierten | Weil das Erzählen einer ausgefeilten Geschichte eng mit dem technischen Fortschritt verbunden ist

## 2. DIE KLASSIKER . . . . . 29

Weil zeitlose Designs oft aus den einfachsten Gedanken entstehen | Weil niemand Super Mario auch nur ansatzweise das Wasser reichen kann | Weil der Aufbau eines Imperiums die Zeiten überdauert | Weil Guybrush Threepwood ein mächtiger Pirat ist | Weil Link gerne in der Vergangenheit lebt und zwischen den Welten wandelt | Weil aus der großen Macht eines Bürgermeisters große Verantwortung resultiert | Weil ein entführtes Mädchen von einem ungleichen Brüderpaar aus seiner Gefangenschaft befreit wird | Weil Raphael cool kommt, Michelangelo rangeht und Leonardo nach Donatellos Plan kämpft | Weil sich in einer harten Schale nicht immer auch ein weicher Kern versteckt | Weil niemand seine Widersacher eleganter zurechtweist als Steven Seagal | Weil innere Stärke nur durch wahre Demut erlangt werden kann

## 3. VON DER NICHE IN DEN MAINSTREAM . . . . . 51

Weil sich der Stellenwert von Videospiele stetig wandelt | Weil es um mehr geht, als bloß belangloses Zeug in die Luft zu jagen | Weil sich jeder passionierte Gamer an mindestens ein unvergleichliches Aha-Erlebnis erinnert | Weil Sony die PlayStation erfand und ein breites Publikum für Videospiele begeisterte | Weil Vorstellungskraft der Schlüssel zur Erschaffung eines fiktiven Universums ist | Weil der Konami Code zum Allgemeinwissen eines jeden Spielers gehört | Weil passiver Videospiel-Konsum keine Nebenwirkungen verursacht

## 4. HINTER DEN KULISSEN . . . . . 67

Weil das wirkliche Leben die besten Ideen hervorbringt | Weil Qualität von Quälen kommt | Weil Akira Yamaoka ein Meister der leisen Töne ist ... und es trotzdem richtig krachen

lässt | Weil sich niemand mit den obskuren Kreationen von SWERY messen kann | Weil man keinen Hochschulabschluss braucht, um Milliardär zu werden | Weil Perfektionismus, Detailversessenheit und große kreative Freiräume zu Bestleistungen führen | Weil Nathan Drakes Schicksal in guten Händen ist | Weil Koji Kondo das wohl bekannteste Musikstück der Welt komponierte | Weil Video- und Computerspiel nicht zwangsläufig dasselbe bedeutet | Weil Sony den besten Riecher hatte und lange Zeit das Antlitz einer Alten Dame verschönerte

## 5. ENTWICKLUNG UND VERTRIEB . . . . . 87

Weil auf dem Weg von der ersten Idee bis zur fertigen Verkaufsversion viele Hindernisse lauern | Weil das Glück in den Händen des Himmels liegt | Weil Microsoft das Online-Gaming auf Konsolen revolutionierte ... und trotzdem haarsträubende Fehler beging | Weil Sega immer einen festen Platz in den Herzen der Spieler haben wird | Weil Hippies dafür sorgten, dass Nolan Bushnell ein Licht aufging | Weil Konamis starke Marktposition auf einem breit gefächerten Produktportfolio basiert | Weil Capcom ein Meister des vorbildlichen Recyclings ist | Weil die Auswahl der richtigen (oder falschen) Ingredienzien über Lust und Frust entscheidet | Weil es haufenweise Gründe gibt, modernes Gaming zu hassen | Weil sich Keiji Inafune dank einer zukunftsweisenden Finanzierungsform seiner Wurzeln besinnt

## 6. WEITERE KLASSIKER . . . . . 109

Weil »Final Fantasy VII« japanischen Rollenspielen zum endgültigen Durchbruch verhalf | Weil man nach atemberaubenden Verfolgungsjagden den Führerschein nicht verliert | Weil ein auf dem Hinterkopf tätowierter Strichcode nicht jedem gut zu Gesicht steht | Weil das Schicksal eines niedlichen Pinguin-Babys von Super Marios Launen abhängt | Weil sich das ultimative Böse in einem Anwesen verschanzt ... und weil dessen Anziehungskraft auch nach 20 Jahren ungebrochen ist | Weil eine schlechte Synchronisation die Ohren beleidigt ... und den Spielspaß negativ beeinflusst | Weil ein Gorilla mit Krawatte Bananenhakes mixt, die nach Erfolg schmecken | Weil schwerer Fahrzeugdiebstahl nicht nur ein Straftatbestand ist ... sondern Spielern auch ein beispielloses Machtgefühl ermöglicht | Weil kein Spiel das Drama um Liebe und Tod so emotional erzählt wie »Shadow of the Colossus« | Weil »Die Sims« ein Tempo an den Tag legen, das ein reales Leben nie mitgehen könnte | Weil ein »silbernes Auge« Ego-Shooter auch auf Konsolen salonfähig machte

## **7. DIE GENRES . . . . . 133**

Weil die Vielfalt nie größer war als heute ... und eine Kategorisierung dadurch umso schwieriger ist | Weil das geschriebene Wort mindestens genauso wichtig ist wie clever strukturierte Rätsel | Weil die Facetten von abenteuerlicher Action jegliche Grenzen sprengen | Weil Looten und Leveln jedes Spiel attraktiver machen | Weil ökonomische Themen keine trockene Angelegenheit sind | Weil der Drang nach Geschwindigkeit auch ohne ein echtes Vehikel ausgelebt werden kann | Weil manche Pläne jenseits von Gut und Böse sind | Weil erst knifflige Hindernisse und tiefe Schluchten den wahren Charakter eines Hüpfspiels ausmachen | Weil ein Himmelhund auf dem Weg zur Hölle mehr als genug ist | Weil Casual Games sowohl an Spieler als auch Hardware geringe Anforderungen stellen

## **8. DIE PROTAGONISTEN . . . . . 153**

Weil Yū Suzukis Meisterstück wohl auf ewig unvollendet bleibt | Weil ein Jill-Sandwich kein Ablaufdatum hat | Weil nach dem Ende der Menschheit ein neues Zeitalter anbricht | Weil Schönheitsoperationen das wahre Alter nicht verbergen | Weil ein traumhaftes Ensemble noch lange keinen Hit garantiert | Weil stille Wasser tiefer sind als erhofft ... und sie oft genug Böses bergen | Weil jeder Schuldige seine gerechte Strafe bekommt | Weil ein ordinäres Eichhörnchen Angst und Schrecken verbreitet ... und damit zu Recht durchkommt | Weil »Catherine« ein bildschönes Juwel moderner Erwachsenenunterhaltung ist | Weil Koopa-König Bowser in Wahrheit ein weiches Herz hat

## **9. BUGS, SPOILER UND ANDERE KURIOSITÄTEN . . . . . 177**

Weil bittere Rückschläge selbst die friedlichsten Zeitgenossen zur Weißglut treiben | Weil Fehler in der Software aber auch spontane Lachkrämpfe auslösen | Weil Katastrophen nicht einfach so geschehen ... sondern das Ergebnis einer langen Kette von Verfehlungen sind | Weil Geschmacklosigkeit keine Grenzen kennt | Weil die unerbetene Weitergabe von Spoilern als grobe Unhöflichkeit gilt | Weil wissenswerte Kleinigkeiten das Leben erst so richtig gemütlich machen | Weil ein Außerirdischer namens E.T. seinen Heimatplaneten doch nicht erreicht hat | Weil Spieler aus aller Herren Länder eine gemeinsame Sprache teilen | Weil das stille Örtchen der beste Platz ist, um in virtuelle Welten abzutauchen | Weil die TV-Serie »Lost« mehr mit modernen Computerspielen gemein hat als das Erzählen einer komplexen Geschichte

## **10. NOCH MEHR KLASSIKER . . . . . 203**

Weil sich Eskapismus nirgendwo besser ausleben lässt ... | Weil ein echter Mann keinen Schmerz kennt | Weil die narrative Brillanz eines »Silent Hill 2« bis heute unerreicht ist | Weil 4-2-3-1 kein PIN-Code ist, sondern Liebhaber taktischer Systeme mit der Zunge schnalzen lässt | Weil eine Rückbesinnung auf die eigenen Wurzeln nie aus der Mode kommt | Weil Commander Shepard wahlweise weiblich oder männlich sein kann ... aber nicht beides zur selben Zeit | Weil Sir Daniel Fortesque zu Lebzeiten kläglich scheiterte ... und nach seinem Tod eine zweite Chance bekam | Weil gesunde Ernährung und tägliches Fitnesstraining das eigene Überleben sichern | Weil kleine Mädchen große Väter brauchen | Weil »Monkey Business« leider nicht das Licht der Welt erblickte

## **11. VIDEO GAME CULTURE . . . . . 225**

Weil Online-Communitys eine eigene Dynamik entwickeln | Weil sich Camping nicht zwangsläufig im Freien abspielt | Weil es nichts Schöneres gibt, als auf den Postboten zu warten | Weil der Grat zwischen Passion und Sucht ein gefährlich schmäler ist | Weil Spiele nicht nur Spielen bieten | Weil Sexismus in Videospielen kein dominierendes Thema sein sollte ... es aber dennoch ist | Weil im Land der aufgehenden Sonne kein Traum unerfüllt bleibt | Weil auch das anarchische Potenzial von Computerspielen ein klar definiertes Regelwerk braucht | Weil Interaktion und Immersion zwei wichtige Begriffe sind | Weil Kunst Hindernisse überwinden muss, um sich weiterzuentwickeln

## **12. STATUS QUO UND DIE ZUKUNFT . . . . . 253**

Weil Computerspiele eine besondere Ausdrucksform der Schönen Künste sind | Weil die Zeit für Virtual Reality endlich reif ist | Weil das Brechen von Regeln eine eigene Kunstrform ist und meisterliches Können voraussetzt | Weil Remakes gute Spiele noch besser machen ... oder schlechter | Weil man von Videospielverfilmungen nicht den Blick abwenden kann ... wie bei einem Autounfall | Weil die Ästhetik von Computerspielen einzigartig ist | Weil Computerspiele auch noch in 100 Jahren begeistern werden