

inhalt

1. DIE ANFÄNGE DER INTERAKTIVEN UNTERHALTUNG 11

Weil Pioniararbeit 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 NISCHE IN DEN MAINSTREAM 51

Weil sich der Stellenwert von Videospielen 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 Videospiele-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 Bananenshakes 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 Yü 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 schmaler 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 Kunstform 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