

Inhalt

Grußwort: »Can a computer make you cry?« 7
Martin Lorber

Geleitwort. 8
Ulrich Heinen

Vorwort. 9
Karin Weckermann

Einleitung. 11
Björn Blankenheim

Electronic Arts und Spiele im Zeitalter des Heimcomputers

Das erste Jahrzehnt von Electronic Arts 21
Jimmy Maher

Aus ›Software Artists‹ werden Game Designer/innen:
Electronic Arts und ›Die Kunst des Computer Game Design‹ 37
Björn Blankenheim

Hit Any Key to Start Gaming:
Programmieren und/als Spielen mit dem Heimcomputer . . 51
Stefan Höltgen

Vom Ziploc-Beutel zum DLC:
Geburt, Wachstum und Endstufen der Spielpackung 67
Winnie Forster

GOTCHAT™ Museum: ›Electronic Arts‹, ›EA-Flat-Box-Verpackungen‹, ›Zustandsarten‹ und ›CURIOUS‹ 81
Hugh Falk

Über den allgemeinen und persönlichen Wert des Spielesammelns

Warum? Wer? Was (tun)?
Die drei W-Fragen des Spielesammelns. 99
Cynthia Kempe-Schönenfeld

BINARIUM®
Deutsches Museum der digitalen Kultur 111
Christian Ullensboom

Kulturpolitische und gesellschaftliche Rahmenbedingungen
der Bewahrung unseres digitalen spielerischen Erbes 117
Andreas Lange

Über das Sammeln eines neuen Mediums 131
Winfried Bergmeyer

Forschung und Lehre in der Computerspielesammlung
des DIGAREC der Universität Potsdam 143
Sebastian Möring

 **Ausstellungskatalog:**
Game Designers & Software Artists

Die ersten Spiele von 1983	153
Avantgarde mit <i>Free Fall Associates & Ozark Softscape</i>	168
Action-Spiele von der Spielhalle zum Heimcomputer	178
<i>Interludium: Hardware</i>	186
Baukästen & Creative Computing	192
Produktivität & Edutainment	206
Partys, Schlachten & Abenteuer	216
Partner, Nachahmer & Konkurrenten	225
<i>Interludium: Amazing Games</i>	238
Action-Spiele im Zeitalter der Simulation	244
Von Verliesten und entfernten Orten	254
Die Erfindung des modernen Sportspiels	270

Anhang

Collector's Guide: Register	283
Endnoten/Literaturhinweise	375
Bild- und Objektnachweise	383
Verzeichnis der Verfasser/innen	386