

Inhaltsverzeichnis

Geleitwort	11
Einleitung	15
01 Innere Konflikte	19
<i>Bettina Lämmle</i>	
Innerer und äußerer Konflikt eines Helden	
<i>Prince of Persia: Warrior Within</i>	21
Der Konfliktbegriff im sozialwissenschaftlichen und psychologischen Spannungsfeld	21
<i>Prince of Persia: Warrior Within</i>	25
Innerer und äußerer Konflikt des Helden	25
Zusammenfassung	30
Bibliografie	31
<i>Christian Huberts</i>	
Zwischen 1 und 0	
Der romantische Konflikt	
zwischen realen und virtuellen Welten	33
(Un-) Tot	33
Konsens-Halluzinationen	35
Tote Daten	37
Romantische Käfer	39
Bibliografie	40
Ludografie	41
Filmografie	42
<i>Souvik Mukherjee</i>	
“Follow Makarov’s Lead?”	
Ethical Conflict in Videogames and <i>Call of Duty</i>:	
<i>Modern Warfare 2</i>’s Controversial ‘No Russian’ Level	43
References	59

02	Ideologische Konflikte	63
<i>Christian Schiffer</i>		
Machtspiele im digitalen Sandkasten		
Wie politisch sind Computerspiele?		65
Simulierte Konflikte		66
Im Politsandkasten?		67
Die Freiheit, die wir meinen		68
Die Regeln, die wir meinen		69
Subversion, Dissidenz und Propaganda		70
Plädoyer für eine Diskussion jenseits formaler Kriterien		71
<i>Stefan Höltigen</i>		
Spielen (in) der atomaren Situation		
Atomkriegsszenarien im 8- und 16-bit-Computerspiel		73
Ziel-Spiele ohne Ziel		74
SDI		76
„A strange game – the only winning move is not to play!“		78
Reaktionen und Reaktoren		81
Vorprogrammierte Konflikte		83
Press N for NATO – Press W for Warsaw Pact –		
Press Space Bar to try again		85
We won! We won!		88
Spiele		91
Literatur		92
<i>Peter Just</i>		
„Uniforms are relicts. The war rages everywhere!“		
Zeitgenössische Militärtheorie in <i>Modern Warfare 2</i>		93
03	Ästhetische Konflikte	103
<i>Matthias Finke</i>		
Kritik – Konflikt		
Versuch über die ästhetische Dimension von Computerspielen am Beispiel von <i>Call of Duty: Modern Warfare 2</i>		105
<i>Sebastian Huber</i>		
The Art of War The War of Art		121
The Art of War The War of Art:		
Creating an Aesthetic Foundation for the Video Game		122
Works cited		132

<i>Christoph Zurschmitten</i>	
Zwischen Zerfall und Zelebrierung, Film und Spiel	
<i>Amanita Design</i>	133
Mediografie	142
<i>Robert Glashüttner</i>	
Der Kampf gegen das Spiel	
Archaisches Gameplay und die	
Rückkehr zum Rigorosum in Videospiele	145
Game Design ist ein Kind seiner Zeit	146
Deaths and Dead Ends	146
Ästhetisierung der Herausforderung	148
Reflexion und Comedy	152
04 Narrative Konflikte	155
<i>Rudolf Inderst</i>	
Stoppt den Endsieg!	
Das Videospiel <i>Turning Point: Fall of Liberty</i> als alternative history: eine digitale Fortsetzung antinationalsozialistischer	
Dystopien	157
Einführung	157
Das Konzept des Nicht-Ortes –	
oder: Wie die beste aller Welten zur schrecklichsten wurde	159
Der First Person Shooter <i>Turning Point: Fall of Liberty</i> :	
Wenn Bauarbeiter braun sehen	167
Literarische Verknüpfungen faschistoider Endzeitästhetik –	
das „International Journal“	172
Snapshots of Befindlichkeiten –	
die interaktive Dystopie <i>Turning Point: Fall of Liberty</i>	180
<i>Maximilian Heinrich</i>	
The Role of Technology and Idea of Man	
in <i>BioShock</i> and <i>Half-Life 2</i>	183
Introduction	183
Story and the Role of Technology	184
<i>Half-Life 2</i>	184
<i>BioShock</i>	187
Agency Panic and Idea of Man	188
Combat and Adaptation	192
Conclusion	196

05	Metakonflikte	197
<i>René Bauer und Hiloko Kato</i>		
Game als Assessment		
Analyse zwischen Gametheorie und Gesprächslinguistik		199
Das Game als Gegner		199
Das Spiel als Gespräch		202
Das Game als Assessment		209
<i>Joël Kaczmarek</i>		
Gegnerschaft im Computerspiel		
Formen des Agonalen in digitalen Spielen		215
Einleitung: Typologisierung anhand von Gegnerschaftsformen		215
Wettbewerb		218
Feindschaft		228
Umgebung		246
Zusammenhang der Typologie		257
Ausblick: Wie der Spieler die Gegnerschaftsformen gestaltet		260
Nachweise		265
Autorenverzeichnis		269