

Inhalt

▪ Jump in	8
▪ 1. Die Historie der Computer- und Videospiele	11
1.1 Die Maus als Steuerungsinstrument	14
1.2 Kollaborationen mit Konsequenzen	16
1.3 Losgelöst vom Medium	17
1.4 Künstliche Intelligenz und Grafikpower	19
1.5 Neuartige Spielansätze	21
1.6 Meilensteine	24
▪ 2. Behind the screens: Entwickler und Pioniere über Karriere, Games und Szene	41
2.1 Al Alcorn: Der PONG-Man	41
2.2 Ralph Baer: Der Herr der Konsole	47
2.3 Hal Barwood und Noah Falstein: Die Abenteurer	50
2.4 Bob Bates: Ein Liebhaber tiefsinniger Geschichten	57
2.5 Ed Boon: Der Hardcore-Typ	62
2.6 Bill Budge: Der Konstrukteur	64
2.7 David Cage: Der Sinngeber	66
2.8 Michael Capps: Der Kriegsexperte	71
2.9 David Cox: Mann der alten Schule	74
2.10 David Crane: Der Plattform-Macher	77
2.11 Don L. Daglow: Der Game-Guy	81
2.12 Sam Didier: Ein Urgestein der Fantasy-Szene	88
2.13 Thomas Friedmann: Freund der SIEDLER	91
2.14 Richard Garriott: The Dungeon Master	97
2.15 Ron Gilbert: Der Kritiker	102
2.16 Rod Humble: Der Spaßbringer	105
2.17 Koji Igarashi: Der Schlossherr	108
2.18 Keiji Inafune: Der Sympathische	111
2.19 Steve Ince: Der Geschichtenerzähler	114
2.20 Jane Jensen: Lady Mystery	118
2.21 Garry Kitchen: Mister «Light»	120
2.22 Robert Krakoff («Razerguy»): Der Gehirn-Jogger	123
2.23 Al Lowe: Der Entertainer	126
2.24 Hiroshi Matsuyama: Der Flippige	132
2.25 Peter Molyneux: Der Blockbuster-Junkie	134

2.26	Mike Montgomery: Ein Freund von Konsolen	136
2.27	Brian Moriarty: Der Zuversichtliche	139
2.28	Tohru Murayama und Iizawa Hitoshi: Die Kämpfer	141
2.29	Ray Muzyka: Ein Hartnäckiger	144
2.30	Björn Pankratz: Ein Freund der Orks	147
2.31	Jade Raymond: Die Zielbewusste	152
2.32	Wilfried Reiter: Der Chefstratege	158
2.33	John Romero: Papa DOOM	165
2.34	Warren Spector: Der Freiheitskämpfer	168
2.35	Richard M. Spitalny: Der Optimistische	171
2.36	Jeff Strain: Geschäftsmann	175
2.37	Brian Sullivan: (K)ein Historiker	178
2.38	Tommy Talarico: Der Netzwerker	182
2.39	Bill Tiller: Der Disney-Fan	185
2.40	Ryozo Tsujimoto: Anhänger einer ausgestorbenen Art	187
2.41	Don Woods: Der Vater von ADVENTURE	190
■ 3. Star-Porträts		193
3.1	Hideo Kojima: Konamis Wunderkind	193
3.1	Shigeru Miyamoto: Der Oberguru und sein Universum	196
3.2	Will Wright: Der größte Simulant des Lebens	199
■ 4. Sexbomb: Lara Croft		202
4.1	Cyber-Ikone Lara Croft im Interview	202
4.2	Die vielen Gesichter einer Action-Heldin – Lara Croft von 1996–2007	203
■ 5. Zwischen Gestern und Heute: Nostalgiker und Dissidenten fangen den Geist der Pionierzeit ein		204
5.1	Das Auffangbecken der Klassiker und der Anfang der Kanon-Bildung: Retro-Games	204
5.2	My Sweet Darling: Welches Game hat bei dir Klick gemacht?	210
5.3	Zurück zu den Wurzeln: Interview mit Stefan Kummer	212
5.4	Bastelnde Nostalgiker und Highscore-Jäger	214
5.5	Museumsreif: Andreas Lange und das Computerspiele Museum	217
5.6	Nachholbedarf: René Meyer und seine Telespiele-Ausstellung	218
5.7	Retro sells: Chris Birchs Mode-Label «Joystick Junkies»	221
5.8	Kultboy: Boris Schneider-Johne über seine Übersetzungen	223
5.9	Abhängige Unabhängigkeit: Independent-Entwickler greifen auf bekannte Muster zurück	225
5.10	PONG revisited: Stephen D. Taylor im Interview	229
5.11	Jonathan Mak: Die eigene Leidenschaft zählt	231
5.12	Petri Purho: Mit 2D lässt sich das beste Gameplay verwirklichen	233

▪ 6. Vernetzte Schnitzeljagd: area/code und die Big Games	235
▪ 7. Teaching Games	238
7.1 Vom Edutainment-Boom zu den Logik- und Partyspielen für alle Generationen	239
7.2 Addys bester Freund: Bernd Grannemann	248
7.3 Axel Ruske: Mister MYST	252
▪ Quellenangaben	255
Literatur	255
Internet-Sites	255
▪ Danksagung	256