

# Inhalt

<b>Game Boys &amp; Girls</b>	9
von Michael Althen	
<b>Sinn und Sinnlichkeit</b>	17

## *I Anfänge*

<b>William Higinbothams »Tennis for Two«</b>	19
Computerspiel als Rüstungsabfall	
<b>»Spacewar!« am MIT</b>	23
Als Computer Götter waren	
<b>Ralph Baers Heimkonsole</b>	26
»Sie hätten es vielleicht gekauft, wenn Bratwürste drin gewesen wären«	
<b>»Adventure«</b>	31
Drachen und Militärbudgets	
<b>»Zork«</b>	34
Der große Sprung	
<b>Invasion der Heimkonsolen</b>	37

## *II Videospiele*

<b>Massenmarkt für Heimkonsolen</b>	41
Mehr nicht!	
<b>Technische Weiterentwicklung</b>	46
Und das Wort ward Bildpunkt	
<b>Der erste Crash</b>	51
Die Kindheit ist vorbei	
<b>Pac-Man</b>	55
I've got Fever	
<b>Konkurrenz</b>	59
»Sega, Sega, Sega!«	

<b>Neue Konsolen</b>	<b>63</b>
Schneller, schöner und so weiter	
<b>Activision</b>	<b>65</b>
Spieleentwickler, Popstars und Kunst	
 <b><i>Klassifizierung</i></b>	 <b>69</b>
 <b><i>III Computerspiele</i></b>	
<b>Interactive Fiction</b>	<b>73</b>
Der Text ist die Party	
<b>Grafikadventure</b>	<b>78</b>
Zwischen Verweishaufen	
<b>Rollenspiele</b>	<b>86</b>
Von Bauern und Brotbäckern	
<b>Strategie und Simulation</b>	<b>92</b>
Im Garten der Pfade, die sich verzweigen	
<b>Action</b>	<b>%</b>
Need for Speed	
<b>Electronic Arts</b>	<b>101</b>
Spieleentwickler, Geld und das Hollywoodsystem	
 <b><i>IV Onlinespiele</i></b>	
<b>MUD</b>	<b>107</b>
Der britische Weg	
<b>Onlinespiele</b>	<b>110</b>
Der Weg ins Metaverse	
<b>Eskapismus</b>	<b>116</b>
Flucht zur Nähe	
 <b><i>V Vom Wesen des Spiels</i></b>	
<b>Die Gewaltfrage</b>	<b>121</b>
Französische Revolution? Unmöglich ohne Fernsehen	

<b>Geschlechtsrollen</b>	<b>125</b>
Frauen spielen »Barbie«, Männer »Quake«?	
<b>Industrie</b>	<b>131</b>
Die Ökonomie des Spiels	
<b>Spieltheorie</b>	<b>134</b>
Universitäten, Museen und die Kunst	
<b>Ausblick</b>	<b>147</b>
von Peter Molyneux	
<b>Chronik</b>	<b>149</b>
<b>Quellen</b>	
<b>Spiele</b>	<b>159</b>
<b>Literatur</b>	<b>164</b>
<b>Index</b>	<b>183</b>