

Rudolf Thomas Inderst / Peter Just (Hrsg.)

Contact · Conflict · Combat

**Zur Tradition des Konfliktes
in digitalen Spielen**

S 257809

PH 

medienverbund.phsg

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

	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

Christian Schiffer

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

Stefan Höltgen

Spiele (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

Peter Just

„Uniforms are relicts. The war rages everywhere!“

Zeitgenössische Militärtheorie in *Modern Warfare 2* 93

03 Ästhetische Konflikte 103

Matthias Finke

Kritik – Konflikt

Versuch über die ästhetische Dimension von Computerspielen am Beispiel von *Call of Duty: Modern Warfare 2* 105

Sebastian Huber

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

Christoph Zurschmitten

Zwischen Zerfall und Zelebrierung, Film und Spiel

Amanita Design 133

Mediografie 142

Robert Glashüttner

Der Kampf gegen das Spiel

Archaisches Gameplay und die

Rückkehr zum Rigorosen in Videospielen 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

Rudolf Inderst

Stoppt den Endsieg!

Das Videospiel *Turning Point: Fall of Liberty* 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 *Turning Point: Fall of Liberty*:

Wenn Bauarbeiter braun sehen 167

Literarische Verknüpfungen faschistoider Endzeitästhetik –
das „International Journal“ 172

Snapshots of Befindlichkeiten –
die interaktive Dystopie *Turning Point: Fall of Liberty* 180

Maximilian Heinrich

**The Role of Technology and Idea of Man
in *BioShock* and *Half-Life 2***

183

Introduction 183

Story and the Role of Technology 184

Half-Life 2 184

BioShock 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