

**Rudolf Thomas Inderst / Peter Just (Hrsg.)**

# **Contact · Conflict · Combat**

**Zur Tradition des Konfliktes  
in digitalen Spielen**

**vwh**

Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

R. T. Inderst/P. Just (Hrsg.): Contact · Conflict · Combat

**Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg, 2011

**vwh** Verlag Werner Hülsbusch  
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

[www.vwh-verlag.de](http://www.vwh-verlag.de)

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Boizenburg.  
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung der Autor/inn/en möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Korrektorat und Satz: Werner Hülsbusch  
Umschlag: design of media, Lüchow  
Druck und Bindung: Kunsthaus Schwanheide

Printed in Germany

ISBN: 978-3-940317-89-6

*„Es kam nicht von oben, von der Regierung. Es fing nicht mit Verordnungen und Zensur an, nein! Technik, Massenkultur und Minderheitendruck brachten es gottlob ganz von allein fertig.“  
(Fahrenheit 451)*

*Rudolf Inderst dankt mit diesem Buch ...*

... dem Kopfschütteln meines Vaters, wenn er von digitalen Spielen hört  
... der langjährigen Warteschlangen-Crew des FANTASYFILMFESTS  
... den Organisatoren des GAME CAMP MUNICH  
... den Podcast-Kreativen von CONSOL.AT, JOYSTIQ.COM, REBEL FM  
& IGN GAME SCOOP!  
... den Blattmachern der EDGE und GAMES TM  
... seinen Autoren bei TITEL KULTURMAGAZIN  
... seinen ehemaligen Kollegen bei MARCHSREITER  
COMMUNICATIONS  
... seiner Ju-Jutsu-Trainingsgruppe bei JU-JUTSU SCHWARZ-GELB  
MÜNCHEN E.V.  
... seinem exzellenten Chirurgen

*Peter Just dankt mit diesem Buch ...*

... den Findern der original Brack-Rezeptur und allen Leuten, die selbiges  
immer wieder mit ihm verzehren. Viel Glück!  
... der Unterstützerin mit Hang zu so intellektuellen Genderdingern und einer  
unverständlichen Abneigung gegenüber vermeintlicher Kakophonie  
... allen Muay-Boran-Kämpfern, die stets stark im Herzen sind  
... George Proschington und BenFlavor  
... seinen Nichten

*Thoren Opitz*

## **To the effect – Haa yuu kwet!**

Every second sunday  
of the month  
Mister Yo, Director &  
Editor in Chief  
of 'Diet Magazine' &  
Mister Yo, Spokesman  
for the United  
Chocolate Manufacturers (UCM),  
meet to play  
Beat 'em' ups  
on game consoles  
scoring several supercombos!,  
deforming digital buddies

# Inhaltsverzeichnis

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

<b>02</b>	<b>Ideologische Konflikte</b>	<b>63</b>
	<i>Christian Schiffer</i>	
	<b>Machtspiele im digitalen Sandkasten</b>	
	<b>Wie politisch sind Computerspiele?</b>	<b>65</b>
	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 Hölzgen</i>	
	<b>Spiele (in) der atomaren Situation</b>	
	<b>Atomkriegsszenarien im 8- und 16-bit-Computerspiel</b>	<b>73</b>
	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>	
	<b>„Uniforms are relicts. The war rages everywhere!“</b>	
	<b>Zeitgenössische Militärtheorie in <i>Modern Warfare 2</i></b>	<b>93</b>
<b>03</b>	<b>Ästhetische Konflikte</b>	<b>103</b>
	<i>Matthias Finke</i>	
	<b>Kritik – Konflikt</b>	
	<b>Versuch über die ästhetische Dimension von Computerspielen am Beispiel von <i>Call of Duty: Modern Warfare 2</i></b>	<b>105</b>
	<i>Sebastian Huber</i>	
	<b>The Art of War   The War of Art</b>	<b>121</b>
	The Art of War   The War of Art:	
	Creating an Aesthetic Foundation for the Video Game	122
	Works cited	132

	<i>Christoph Zurschmitt</i>	
	<b>Zwischen Zerfall und Zelebrierung, Film und Spiel</b>	
	<i>Amanita Design</i>	<b>133</b>
	Mediografie	142
	<i>Robert Glashüttner</i>	
	<b>Der Kampf gegen das Spiel</b>	
	<b>Archaisches Gameplay und die</b>	
	<b>Rückkehr zum Rigorosen in Videospiele</b>	<b>145</b>
	Game Design ist ein Kind seiner Zeit	146
	Deaths and Dead Ends	146
	Ästhetisierung der Herausforderung	148
	Reflexion und Comedy	152
<b>04</b>	<b>Narrative Konflikte</b>	<b>155</b>
	<i>Rudolf Inderst</i>	
	<b>Stoppt den Endsieg!</b>	
	<b>Das Videospiel <i>Turning Point: Fall of Liberty</i> als alternative</b>	
	<b>history: eine digitale Fortsetzung antinationalsozialistischer</b>	
	<b>Dystopien</b>	<b>157</b>
	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>	
	<b>The Role of Technology and Idea of Man</b>	
	<b>in <i>BioShock</i> and <i>Half-Life 2</i></b>	<b>183</b>
	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

<b>05</b>	<b>Metakonflikte</b>	<b>197</b>
	<i>René Bauer und Hiloko Kato</i>	
	<b>Game als Assessment</b>	
	<b>Analyse zwischen Gametheorie und Gesprächslinguistik</b>	<b>199</b>
	Das Game als Gegner	199
	Das Spiel als Gespräch	202
	Das Game als Assessment	209
	<i>Joël Kaczmarek</i>	
	<b>Gegnerschaft im Computerspiel</b>	
	<b>Formen des Agonalen in digitalen Spielen</b>	<b>215</b>
	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
	<b>Autorenverzeichnis</b>	<b>269</b>