

Björn Blankenheim (Hg.)

Game Designers & Software Artists

Inszenierung und Selbstverständnis der
Künstler/innen bei ELECTRONIC ARTS, 1983–1988

Mit Beiträgen von

Winfried Bergmeyer
Björn Blankenheim
Hugh Falk
Winnie Forster
Stefan Hölzgen
Cynthia Kempe-Schönfeld
Andreas Lange
Jimmy Maher
Sebastian Möring
Christian Ullenboom

Unter Mitarbeit von

Mohsen Asadi
Dana Barrenberg
Juri Bohr
Michael Caulwell
Sebastian Daelen
Sarah Drawe
Maria Eberling
Mike Eisermann
Kim Farkasch
André Giera
Alessa Hinne
Paulina Hoever
Nadine Hoffmann
Thiemo Hrisca
Yannic Hüttebräucker
Lukas Kaspachak
Josef Kirschner
Maria Koltschin
Luisa Lizarazu Aguilar
Simon Lopez Hidalgo
Felix Mackowiak
Yuan Mei
Vincent Nickel
Nicolas Rosenthal
Erik Scheufler
Lilian Schiele
Jessica Schmitz
Joana-Kristin Soost
Wolf Strötgen
Aylin Tanrikulu

Björn Blankenheim (Hg.): **Game Designers & Software Artists**
Inszenierung und Selbstverständnis der Künstler/innen bei Electronic Arts, 1983–1988

Katalog zur gleichnamigen Ausstellung, erstmals präsentiert
in der Design-Sammlung Schriefers, Institut für angewandte Kunst- und Bildwissenschaften,
Bergische Universität Wuppertal

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, Glückstadt, 2020

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit Zustimmung des Herausgebers 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.

Design Björn Blankenheim

Layout & Satz Aufsatzteil & Anhang: Björn Blankenheim; Katalogteil: unter Mitarbeit der Studierenden

Titel Entwurf: Björn Blankenheim; Foto: Sigurd Steinprinz

Korrektur Werner Hülsbusch

Druck & Bindung Kössinger AG & Co. KG, Schierling

Printed in Germany

ISBN 978-3-86488-150-3

Inhalt

Grußwort: »Can a computer make you cry?« 7
Martin Lorber

Geleitwort. 8
Ulrich Heinen

Vorwort. 9
Karin Weckermann

Einleitung. 11
Björn Blankenheim

Electronic Arts und Spiele im Zeitalter des Heimcomputers

Das erste Jahrzehnt von Electronic Arts 21
Jimmy Maher

Aus »Software Artists« werden Game Designer/innen:
Electronic Arts und »Die Kunst des Computer Game Design« 37
Björn Blankenheim

Hit Any Key to Start Gaming:
Programmieren und/als Spielen mit dem Heimcomputer . . 51
Stefan Höltgen

Vom Ziploc-Beutel zum DLC:
Geburt, Wachstum und Endstufen der Spielpackung 67
Winnie Forster

GOTCHA™ Museum: »Electronic Arts«, »EA-Flat-Box-
Verpackungen«, »Zustandsarten« und »CURIOUS« 81
Hugh Falk

Über den allgemeinen und persönlichen Wert des Spielesammelns

Warum? Wer? Was (tun)?
Die drei W-Fragen des Spielesammelns. 99
Cynthia Kempe-Schönfeld

BINARIUM®
Deutsches Museum der digitalen Kultur 111
Christian Ullenboom

Kulturpolitische und gesellschaftliche Rahmenbedingungen
der Bewahrung unseres digitalen spielerischen Erbes 117
Andreas Lange

Über das Sammeln eines neuen Mediums 131
Winfried Bergmeyer

Forschung und Lehre in der Computerspielesammlung
des DIGAREC der Universität Potsdam 143
Sebastian Möring

▼ **Ausstellungskatalog: Game Designers & Software Artists**

| | |
|---|-----|
| Die ersten Spiele von 1983 | 153 |
| Avantgarde mit <i>Free Fall Associates</i> & <i>Ozark Softscape</i> | 168 |
| Action-Spiele von der Spielhalle zum Heimcomputer | 178 |
| <i>Interludium</i> : Hardware. | 186 |
| Baukästen & Creative Computing | 192 |
| Produktivität & Edutainment | 206 |
| Partys, Schlachten & Abenteuer | 216 |
| Partner, Nachahmer & Konkurrenten | 225 |
| <i>Interludium</i> : Amazing Games | 238 |
| Action-Spiele im Zeitalter der Simulation | 244 |
| Von Verliesen und entfernten Orten | 254 |
| Die Erfindung des modernen Sportspiels | 270 |

Anhang

| | |
|---|-----|
| Collector's Guide: Register | 283 |
| Endnoten/Literaturhinweise | 375 |
| Bild- und Objektnachweise | 383 |
| Verzeichnis der Verfasser/innen | 386 |