

## Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung.....	7
2.	Vom Rüstungsabfall zum Beginn einer Millionenindustrie bzw. vom „antifaschistischen Schutzwall“ bis zu Honecker: 1958 bis 1971.....	11
2.1.	Geschichte der Computer- und Videospiele von 1958 bis 1971.....	11
2.1.1.	<i>Tennis for Two</i> .....	11
2.1.2.	<i>Spacewar!</i> .....	12
2.1.3.	Ralph Baer: Vater der Videospiele.....	15
2.1.4.	Nolan Bushnell und <i>Computer Space</i> : Der langsame Beginn einer Industrie.....	17
2.2.	Wirtschaftsgeschichte der DDR von den 50er Jahren bis 1971: Vom „NÖSPL“ bis zur „Einheit von Wirtschafts- und Sozialpolitik“.....	20
2.3.	Geschichte der Mikroelektronikindustrie der DDR von den 1950er Jahren bis 1971.....	25
3.	Vom Aufstieg bis zum großen Crash: 1971 bis 1982/1983.....	31
3.1.	Geschichte der Computer- und Videospiele von 1972 bis 1982/83.....	31
3.1.1.	Atari, <i>Pong</i> und die <i>Magnavox Odyssey</i> : Die ersten Millionen.....	31
3.1.2.	Nachahmer, <i>Home Pong</i> und der <i>Pong</i> -Chip.....	35
3.1.3.	Atari VCS, <i>Space Invaders</i> und „The Golden Age of Videogames“.....	39
3.1.4.	Der Crash 1982/1983 (West).....	50
3.2.	Wirtschaftsgeschichte der DDR von 1971 bis 1982: Der große Crash (Ost).....	55
3.3.	Geschichte der Mikroelektronikindustrie der DDR von 1971 bis 1982: Schlüsselindustrie und Milliardeninvestitionen.....	60
3.4.	Die erste und einzige Heimkonsole der DDR: Das BSS01.....	65

4.	Vom großen Crash bis zur Milliardenindustrie (West) bzw. vom großen Crash zum weiteren Niedergang (Ost):	
	1982/83 bis 1989/90 .....	71
4.1.	Geschichte der Computer- und Videospiele von	
	1983 bis 1990 .....	71
4.1.1.	Heimcomputer .....	71
4.1.2.	<i>The Japanese Invasion</i> .....	77
4.2.	Wirtschaftsgeschichte der DDR von 1982 bis 1989:	
	Fortgesetzter Niedergang.....	82
4.3.	Geschichte der Mikroelektronikindustrie der DDR von	
	1982 bis 1989: Das Milliardengrab .....	86
4.4.	Spiele auf DDR-Heimcomputern.....	91
4.5.	Die DDR-Arcademaschine: Der Poly-Play-Automat .....	96
4.6.	Die Rolle von Spielen im DDR-System .....	100
5.	Geschichte der Computer- und Videospiele ab 1989/1990 bis	
	in das 21. Jahrhundert.....	109
6.	Fazit .....	121
7.	Literaturverzeichnis .....	125
8.	Anhang .....	135