

Vorwort zur ersten Auflage	4
Vorwort zu erweiterten Neuauflagen	5
Erläuterungen zu den folgenden Kapiteln	6
Auf welchen Speichermedien erscheinen Spiele?	7

Geburt der elektronischen Spiele: Großrechner, Automaten, TV-Konsolen 10

1972 Magnavox Odyssey	14
1976 Fairchild Channel F	16
1977 Tandy TRS-80	17
1977 Atari VCS 2600	18
1977 Commodore Pet	22
1977 Apple II	24
1978 Bally Astrocade	29
1978 Interton VC 4000	30
1978 Phillips G7000	32
1979 NEC PC-8001	35
1979 Atari 800	36
1979 Sharp MZ	41
1979 Mattel Intellivision	42
1979 Milton Bradley Microvision	45
1981 Sinclair ZX81	46
1981 Texas Instruments TI99/4a	47
1981 Commodore VC 20	48



Videospiel-Crash und Siegeszug der Heimcomputer 50

1982 CBS Colecovision	52
1982 Entex Adventurevision	55
1982 Vectrex	56
1982 Hanimex HMG 2650, Emerson Arcadia	58
1982 Sinclair Spectrum	60
1982 Acorn BBC B	63
1982 Commodore C 64	64
1982 VT Creativision	69
1982 Atari 5200	70
1982 Sharp X1	72
1983 Oric-1	74
1983 MSX	76
1983 Sega SG-1000 & Master System	82
1983 Nintendo Famicom & NES	86
1983 Mattel Aquarius	91
1984 Commodore 16 & Plus/4	92
1984 Atari 7800	94
1984 Epoch Super Cassettevision	96
1984 Sinclair QL	97
1984 Amstrad CPC	98

Die Ära 16-Bit 100

1984 IBM PC-AT	102
1984 Apple Mac	104
1985 Atari ST	108
1985 Commodore Amiga	110
1985 Enterprise	116
1987 Acorn Archimedes	117
1987 NEC PC-Engine	118
1987 Sharp X68000	124
1988 Sega Mega Drive	126
1989 Nintendo Game Boy	132
1989 Atari Lynx	136
1989 Fujitsu FM Towns	138
1990 SNK Neo Geo	140
1990 Sega Game Gear	143
1990 Super Nintendo	144

Next Generation: Multimedia, 32-Bit und CD-ROM 148

1991 Philips CDi	150
1991 Supervision	153
1993 Atari Jaguar	154
1993 Panasonic 3DO	156
1994 Sega Saturn	158
1994 Sony Playstation	162
1994 NEC PC-FX	166
1995 Nintendo Virtual Boy	167
1996 Nintendo 64	168
1996 Bandai Pippin	172
1997 Tiger Gamecom	173

DVD, Vernetzung und mobiles Spielen 174

1998 Sega Dreamcast	176
1998 Neo Geo Pocket	180
1999 Bandai Wonderswan	182
2000 Sony Playstation 2	184
2000 Nuon	189
2001 Nintendo Game Boy Advance	190
2001 Microsoft Xbox	196
2001 Nintendo Gamecube	199
2002 Gamepark GP32	202
2003 Nokia N-Gage	203
2004 Nintendo DS	204
2004 Sony PSP	207



Bandai Wonderswan
Tare Panda no Gunpey
Edition (Japan, 2001)

Das High-Definition-Zeitalter 210

2005 Microsoft Xbox360	212
2006 Nintendo Wii	216
2006 Sony Playstation 3	220
2007 Apple iPhone & iPod Touch	224
2011 Nintendo 3DS	226
2011 Sony PS Vita	228
2012 Nintendo Wii U	229
2013 Sony Playstation 4	230
2013 Microsoft Xbox One	231

Anhänge: Nischengeräte, technische Daten und Tabellen

Download-Konsolen	232
Exoten: Heim- und Personalcomputer 1982	234
Exoten: Spielkonsolen und Handhelds	237
Technik-Erklärung: Bit und Byte	239
8-Bit-Heim-Computer	240
8-Bit- und 16-Bit-Konsolen	242
16- und 32-Bit-Computer	244
32-Bit- und CD-Konsolen	246
64-Bit- und DVD-Konsolen	248
Handhelds	250
Multimedia-Handhelds	252
Full-HD-Konsolen	254
Technik-Erklärung: AV-Schnittstellen	255
Index A: Hardware	256
Index B: Spiele	260
Quellenangaben, Impressum	264

