

Dana Erdtmann



GEFEIERTE GAME STARS

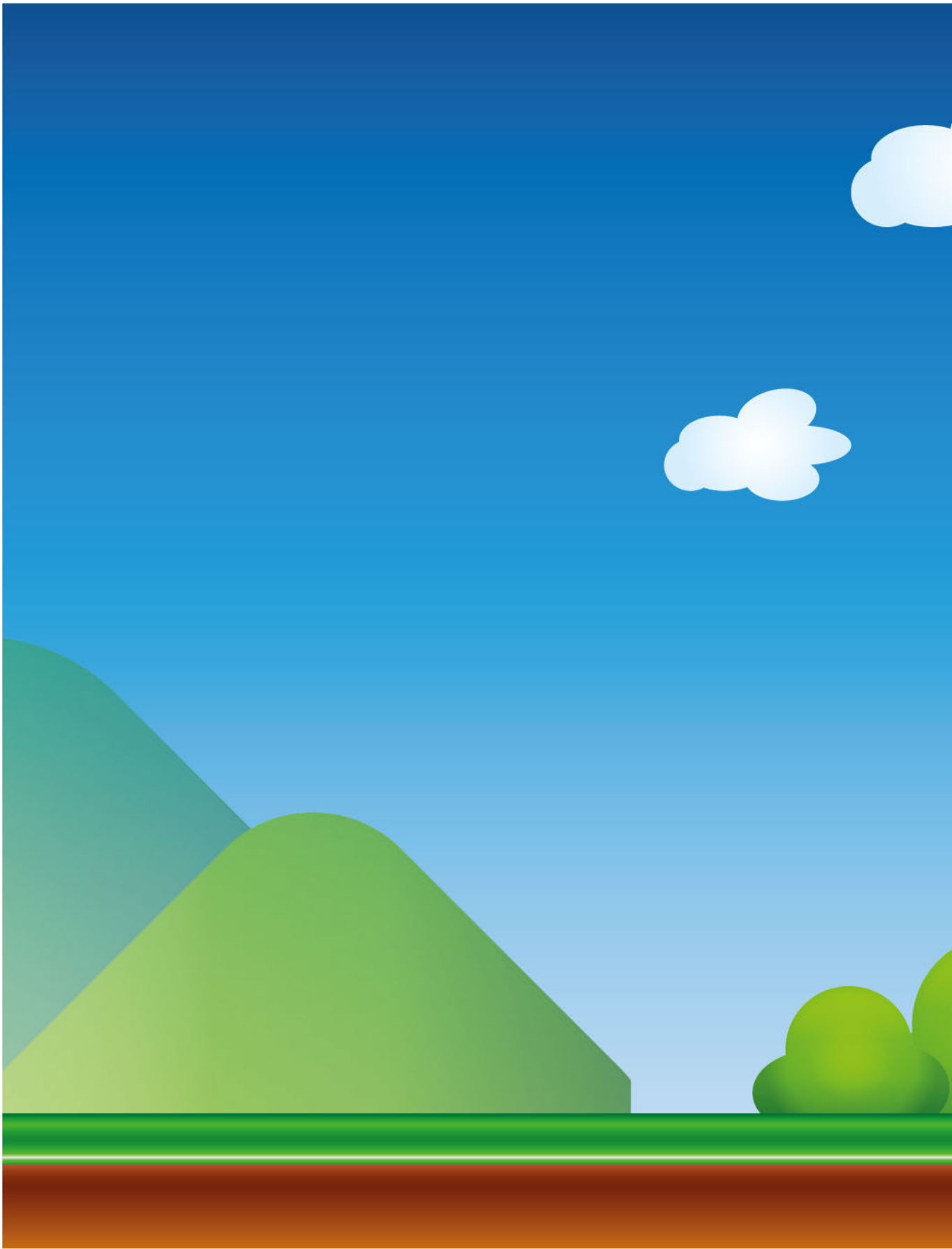
Beliebte Videospiel-
Helden als Amigurumi

HÄKELN



CV

Gefeierte Gamestars





Dana Erdtmann

GEFEIERTE
**GAME
STARS**
HÄKELN

Beliebte Videospiel-
Helden als Amigurumi

Inhalt



Vorwort 6
Die Geschichte der Videospiele 8
Material 12

„Super Mario“-Spielreihe

Italienischer Klempner 14
Prinzessin des Pilzkönigreichs 16
Klempnerbruder 20
Pilzmännchen 24
Dino-Reittier 28

„Sonic“-Spielreihe

Überschalligel 32

„Professor Layton“-Spielreihe

Archäologieprofessor 38
Assistent des Professors 40

„Kirby“-Spielreihe

Alles verschlingender Flummi 46

„Yo-kai Watch“-Spielreihe

Katzengeist 48



14

16

20

24

28

32



38

40

46

48

52

56

58

62

64



„Mega Man“-Spielreihe

Robojunge

68

70



„Animal Crossing“-Spielreihe

Hundeassistentin

Marderhundlehrlinge

Igelschneiderin

74

76

82

86



„The Legend of Zelda“-Spielreihe

Feenjunge

90

92



„Pokémon“-Spielreihe

Elektromaus

Pflanzenkröte

Feuerechse

Wasserschildkröte

Monsterball

98

100

104

108

112

116



Abkürzungen

Grundkurs Häkeln

Dank / Anmerkungen

118

119

126



Hallo liebe Leserin, lieber Leser,

es war meine Oma, die mir damals den Game Boy Color zusammen mit Pokémon Rote Edition und ein paar Pokémon Merchandise-Produkten schenkte. Schon da begann meine Vorliebe für japanische Videospiele. Am liebsten spiele ich Rollenspiele oder Puzzle-Adventures. Auch Amigurumi sind eine japanische Erfindung. Dabei handelt es sich meist um kleine aus Garn gehäkelte Püppchen mit einem überproportional großen Kopf auf einem zylindrischen Körper mit eigentlich zu kleinen Extremitäten, was dem Kindchenschema entspricht. Amigurumi haben keinen speziellen Nutzen. Weil sie so niedlich sind, werden sie gern gesammelt und zum Spielen benutzt. Auch eignen sie sich gut als Schlüsselanhänger, wie z. B. der Monsterball auf S. 116. Wie bei Amigurumi setzen auch die japanischen Spieleentwickler bei vielen ihrer Hauptfiguren auf den Faktor Niedlichkeit. Viele der älteren Videospielfiguren haben mittlerweile Kultstatus erlangt, weshalb ich mich auch aus eigenem Interesse bereits vor einigen Jahren an ein paar der niedlichen Figuren versucht habe. Als mir der Christophorus Verlag dann das Thema Gamestars vorschlug, war ich sofort Feuer und Flamme und machte mir sogleich Gedanken, welche Charaktere ich häkeln will. Meine Wahl fiel hauptsächlich auf Figuren der beliebtesten und bekanntesten Spiele

sowie meine eigenen Favoriten. Ich habe versucht, mich farblich und äußerlich, soweit es mir möglich war, an die Originalvorlagen zu halten, und gleichzeitig meinen eigenen Stil einzubringen. Mit Hilfe meines ersten Buches „Amigurumi – Tierisch süße Anime-Püppchen häkeln“ könnt ihr aber noch viele weitere Videospielcharaktere zaubern: Verkleidet die knuffigen Klemptner doch einfach mal als Marderhund oder Taschenmonster oder erstellt durch ein paar Farbänderungen ihre fiesen Klemptnercoupons. Ihr möchtet euch lieber eure tierischen Lieblingsbewohner häkeln? In meinem ersten Buch findet ihr dafür viele weitere Vorlagen für Kleidung und Tierelemente wie Ohren, Schwänze und Hörner.

Wenn ihr mögt, würde ich mich freuen, wenn ihr mir Bilder eurer Werke zukommen lasst, um diese auf meiner Website www.danae-handarbeiten.de mit anderen zu teilen.

Und jetzt wünsche ich euch viel Spaß beim Häkeln, los geht's!

DANAE



Die Geschichte der Videospiele

Alles begann mit technischen Versuchen an Universitäten in den 1950er-Jahren. Als **erstes Videospiel** wird meist das 1958 konstruierte „Tennis for Two“ angesehen, das aus einem Analogcomputer und einem Oszillographen bestand. Die ersten Computerspiele entstanden auf Großrechnern an amerikanischen Universitäten und waren nicht für die Massen gedacht. Darunter auch „Spacewar!“, das 1962 von Studenten am MIT entwickelt wurde. Sie verwandelten einen Computer in ein Videospiel und gelten damit als die ersten **Hacker**. 1964 erfuhr Nolan Bushnell von dem Spiel und sah darin ein Gewinn bringendes Medium. Er gründete 1972 seine Firma Atari und gilt seither als **Urvater der Videospiele**. Aus der bestehenden Fernsehtechnologie wurden die ersten elektronischen Münz-Spielautomaten für Spielhallen entwickelt, die nun auch für die Öffentlichkeit zugänglich waren. Hiervon leitet sich auch der **Begriff „Videospiel“** ab. Dabei unterscheidet man abhängig vom Medium zwei verschiedene Arten von Videospielen: das Computerspiel und das **Konsolenspiel**. Atari und andere Unternehmen entwickelten daraufhin Heimkonsolen, um nicht nur die Spielhallengänger, sondern auch die Kinder in den heimischen Wohnzimmern zu erreichen. Die Konsolen waren zunächst noch an ein bestimmtes Spiel gebunden und besaßen erst ab 1976 austauschbare Module. 1978 wurde Japans erster Videospiel-Hit „Space Invaders“ für die Spielhallen veröffentlicht, die daraufhin nur noch als „Invaderhalls“ bezeichnet wurden. Als Bundle mit der Atari-Heimkonsole wurde das Spiel so beliebt, dass es in den USA eine Videospielrevolution auslöste. Zahlreiche Computer- und Elektronikfirmen begannen daraufhin neue Spiele zu entwickeln, um mit auf der Erfolgswelle zu reiten, und auch die Anzahl von Spielhallen wuchs. Zu diesem Zeitpunkt waren Spiele aber noch für Männer konzipiert. Verhaltensbeobachtungen von Entwicklern ergaben, dass **Männer** hauptsächlich auf Sport-, Action- und Space-Games standen, in denen sie Gegner besiegen oder töten konnten. Um mehr **Frauen** in die Spielhallen zu locken, entschied sich ein japani-

scher Entwickler für das Thema Essen und entwarf ein süßes, lebendiges Pizzastück, das Kekse aß, namens „Pac-Man“ und war damit erfolgreich. Die Gaming-Industrie machte zunächst eine Menge Geld, jedoch wurden die Spieler irgendwann zu gut, sodass sie entweder die Lust am Spielen verloren oder in den Spielhallen nur noch wenig Geld ausgeben mussten, weil sie mit jeder Münze sehr lange spielen konnten. Aus diesem Grund begann man damit, schwierigere **Erweiterungen** von beliebten Spielen zu entwickeln. In dieser Zeit war Atari mit seinen Spielen für Spielhallen, Konsolen und Computersysteme der größte Unterhaltungselektronikkonzern der Welt. Das Unternehmen begann jedoch mit der Zeit mehr Wert auf die Quantität als auf die Qualität seiner Spiele zu legen und produzierte eine Reihe von schlechten Spielen. 1983 kam es daraufhin zum Branchen-Crash in den USA, jedoch nicht in Japan.

NINTENDO

Nintendo wurde bereits **1889** in Kyoto, Japan, als Hersteller von japanischen Spielkarten gegründet und hat heute Niederlassungen unter anderem in Amerika, Europa (Frankfurt am Main) und Australien. Der Name bedeutet übersetzt so viel wie „**Überlasse das Glück dem Himmel**“. Die Firma entwickelte sich in verschiedene Geschäftsrichtungen und widmete sich ab den 1970er Jahren auch dem entstehenden Markt für Videospiele, für die es heute am bekanntesten ist. Dazu gehören seine stationären sowie Handheld-Konsolen und zahlreiche erfolgreiche Spielreihen. 2019 eröffnete der erste reine Nintendo-Shop in Tokio. Nintendos Leitsatz ist es, „**ein Lächeln auf das Gesicht all jener zu zaubern, die mit Nintendo in Berührung kommen**“. Ihr Ziel ist es, Spiele zu entwickeln bei denen der Spaß im Vordergrund steht und die für alle Personengruppen ansprechend sind, unabhängig von deren Spielerfahrung. Aus diesem Grund drücken sich viele ihrer Figuren mit lustiger Mimik und Gestik aus und leben oft in bunten Welten.



Bereits 1977 brachte Nintendo seine erste Konsole auf den japanischen Markt. Früher unbekannt, verzeichnete Nintendo 1980 weltweite Erfolge und gründete 1982 sein Tochterunternehmen Nintendo of America. Im selben Jahr brachte Nintendo in Japan sein Family Computersystem, kurz Famicom, sehr erfolgreich auf den japanischen Markt. Nach einer „Amerikanisierung“ der Konsole wurde diese 1985 unter dem Namen Nintendo Entertainment System (NES) auch in Amerika veröffentlicht und schaffte es, die Videospielbranche in den USA wiederzubeleben. Das NES legte den Grundstein für einige erfolgreiche Videospielreihen, wie zum Beispiel Super Mario Bros. Das Spiel übertraf alle bisherigen Videospiele an Länge und Komplexität und löste eine „**Nintendomania**“ aus. Kinder spielten nicht mehr „Videospiele“, sondern „Nintendo“. Ein weiteres Erfolgskriterium von Nintendo waren seine telefonisch kontaktierbaren **Spieleberater** und die Zeitschrift „Nintendo Power“, die den Spielern mit Tipps und Tricks beim Spielen zur Seite standen. Denn sobald die Kinder es schafften, ein Spiel durchzuspielen, mussten ihre Eltern ihnen ein neues kaufen. Heutzutage hilft dabei YouTube. 1988 besaß Nintendo einen Marktanteil von 98 %.

SEGA

„**Service Games**“, kurz Sega, ist ein japanischer Hersteller von Videospielen und Arcade-Automaten sowie ehemals auch Hersteller von Spielekonsolen. Die Firma wurde **1952** von Amerikanern in Tokio, Japan, gegründet und hat dort ihren Hauptsitz. 1984 wurden zudem Niederlassungen in Amerika und Europa gegründet. Zur Unternehmensstrategie gehört es heute, die sogenannten **Next Generation Konsolen von Nintendo, Sony und Microsoft** mit Spielen zu unterstützen.

Im gleichen Jahr endete jedoch Nintendos alleinige Beherrschung des Heimkonsolenmarkts, als Sega seine Mega Drive Konsole herausbrachte. In Japan war dies bereits die sechste Konsole von Sega und die zweite, die sie weltweit vermarkteten. Sie war dem NES technologisch überlegen und verkaufte sich weltweit sehr gut, konnte sich aber nie wirklich gegen Nintendo durchsetzen. 1989 veröffentlichte Nintendo mit dem Game Boy sowie Atari mit dem Lynx die ersten **Handheld-Konsolen** mit wechselbaren Modulen. Sega zog ein Jahr später nach. Jedoch konnten weder Atari noch Sega gegen den Erfolg des Game Boy ankommen und selbst die 2004 erschienene PlayStation Portable, eine ernstzunehmende Konkurrenz, konnte Nintendos Vormachtstellung auf dem Handheld-Konsolen-Markt nicht beenden. Der Game Boy wurde zum Inbegriff der Handheld-Konsole und wird noch heute oft als Synonym für diese benutzt. Um gegen Nintendo anzukommen, entwickelte Sega eine Strategie speziell für ihre amerikanischen Kunden. Ein neues Maskottchen wurde erschaffen, das Mario ebenbürtig sein sollte, der schnelle und coole „Sonic the Hedgehog“, der 1991 erstmals im gleichnamigen Spiel erschien. Zudem tat Sega sich mit Electronic Arts (EA) zusammen und brachte so den American Football auf die Konsole. Ihre Zielgruppe waren vor allem Teenager und deren jüngere Geschwister, wohingegen Nintendo sich bis dahin auf die Altersgruppe 9–13 Jahre konzentrierte. Ein Konkurrenzkampf um die Altersgruppen begann, woraufhin beide Unternehmen von da an auch ältere Zielgruppen ansteuerten. Anfang der 90er waren Segas Verkaufszahlen jedoch besser als die von Nintendo.

CAPCOM

„Capsule Computers“, kurz Capcom, wurde 1979 in Osaka, Japan, gegründet. Zudem gibt es unter anderem Niederlassungen in Amerika und Europa. Die Firma begann mit der Herstellung und dem Vertrieb von Arcade-Automaten und gilt heute als Hersteller von Videospielen. Ihr Markenzeichen ist die **Pflege und Fortsetzung von etablierten Videospielreihen** wie „Mega Man“.



Bereits 1987 erschien in Japan mit „Street Fighter“ von Capcom das erste Kampfspiel. In dem Spiel mussten die Spieler nicht die Maschine, sondern einen anderen Spieler besiegen. Das setzte auch voraus, dass man mit anderen Spielern in der Spielhalle kommunizierte. Der 1991 erschienene Nachfolgetitel belebte die Spielhallen wieder und ist bis heute eins der meist verkauften Kampfspiele. Es folgten weitere Kampfspiele von anderen Herstellern, die noch brutaler und eigentlich nicht für Kinder gedacht waren. Eltern fürchteten jedoch, dass eine Gewaltverherrlichung ihren Kindern beibringen würde, Freude daran zu empfinden. Das brachte erneut die Gaming-Branche in Gefahr. 1993 führte der US-Senat daraufhin Altersfreigaben für Spiele ein, die noch heute gelten. Um mit Segas Mega-Drive-Technik mithalten zu können, wollte Nintendo seinen 1990 herausgebrachten Super Nintendo (SNES) mit Hilfe des japanischen Unternehmens Sony um ein CD-Laufwerk erweitern. Da Sony so aber alle Markenrechte erhalten hätte, zerbrach die Partnerschaft und Sony brachte 1994 allein seine PlayStation auf den Markt. Nintendo hatte sich einen neuen Konkurrenten geschaffen. 1996 sicherte sich Sony die Marktführung, gefolgt von Nintendo mit dem N64 auf dem zweiten Platz. Auch Segas 1994 erschienene Konsole Saturn kam nicht gegen die beiden Unternehmen an. Mit diesen drei Konsolen kam zu-

gleich aber auch eine neue Innovation auf den Konsolenmarkt, die Einführung von **3D-Grafik**. Als 2001 auch noch Microsoft seine Xbox herausbrachte, stellte Sega seine Konsolen-Produktion endgültig ein und publiziert seitdem nur noch Videospiele für andere Konsolen. Es begann ein Konkurrenzkampf zwischen den drei Branchen-Riesen Nintendo, Sony und Microsoft, der immer noch fortwährt. Dabei spielt es auch eine Rolle, ob ein Konsolenhersteller sich die Titel von unabhängigen Videospieleherstellern, wie zum Beispiel Level-5, allein sichern kann oder sich mit den anderen teilen muss.

LEVEL-5

Level-5 ist ein unabhängiger Hersteller von Videospielen. Die Gründung erfolgte 1998 in Fukuoka, Japan. Der Name der Firma leitet sich von der **höchsten Schulnote auf japanischen Zeugnissen** ab. Mit „Professor Layton“ stieg Level-5 vom Entwickler zum Publisher auf. 2020 wurde jedoch nach nur etwa zehn Jahren ihre Niederlassung in den USA geschlossen, in Europa gab es nie eine. Fans sind nun gespannt, wie es mit Level-5 weitergeht.



Und der Kampf geht weiter: Bereits 1980 hielt Atari eine Videospielmeisterschaft in den USA ab, so auch Nintendo eine Weltmeisterschaft 1990, gefolgt von Segas World Champion Chip 1994. Diese organisierten Videospielwettkämpfe werden **E-Sports** genannt. Heutzutage werden die Teams genau wie im echten Sport gebildet, dabei hat jeder Spieler ein persönliches Spezialgebiet. Während des Trainings müssen die Spieler natürlich viel Video spielen, aber sie müssen zum Ausgleich auch echten Sport betreiben, um an körperlicher Kraft und Ausdauer zu gewinnen. E-Sports macht echten Sportarten wie Baseball und Basketball heute große Konkurrenz.



Videospielfans fahren als ihre Idole verkleidet durch Tokios Straßen.

Insgesamt ist die Gaming-Industrie aktuell größer als die Musik- und Filmbranche zusammen.

FASZINATION VIDEOSPIELE

Videospiele bringen Spaß, aber auch Herausforderung. Sie sollen mühelos sein, aber zugleich wird das Können auf die Probe gestellt. Durch festgesetzte Ziele vergisst man die Realität und somit auch die Zeit um sich herum, weil man immer weiter spielen möchte, um z. B. den Highscore zu knacken. Dieses Phänomen ist auch aus der Musik und dem Sport bekannt. Damit ein Spiel erfolgreich ist, ist nicht nur die Idee hinter dem Spiel wichtig, sondern auch das Visuelle. So werden zum Beispiel die Figuren oft einfach gehalten, damit sie niedlicher aussehen. Auf der anderen Seite werden gerade bei Rollenspielen die Figuren mit jedem neuen Spiel durch fortschreitende Technik und somit verbesserter Grafik immer realistischer, wodurch man sich besser in sie hineinversetzen kann. Seitdem es 3D-Spiele gibt, ist dieses Erlebnis noch intensiver.

Auch die Geschichten werden immer komplexer. Aber Spiele brauchen auch Sound, um realistisch zu wirken. Durch einfache Töne wird auf simple Art die Realität imitiert. Dabei fungiert der Sound auch als Bestätigung von Aktionen, damit man weiß, was man tut. Videospiele ermöglichen es dem Spieler, fremde Welten zu besuchen. Es sind Orte, an denen man sich verlieren und jemand anders sein kann. Hier kann man seinen Alltag hinter sich lassen. Menschen, die in der realen Welt Probleme haben, finden in Videospielen häufig eine Zuflucht. Innerhalb der Spiele sind alle Menschen gleich, das wirkliche „Ich“ ist egal, alle haben den gleichen Ausgangspunkt und müssen sich an dieselben Regeln halten. Jedoch bieten Videospiele auch die Möglichkeit mit Freunden zusammen zu spielen oder sogar neue Freundschaften zu schließen. Gerade Rollenspiele weisen eine große vernetzte Gemeinschaft auf, in der sich Menschen weltweit durch ihre **Avatare**, also ihre selbsterstellten Charaktere, kennen und sich auch im wahren Leben finden wollen.



Material

Typisches **Häkelgarn**, oder auch Topflappengarn, besteht aus 100 % Baumwolle. Ich benutze Baumwollgarn mit einer Lauflänge von 85 m auf 50 g. Dieses gibt es von verschiedenen Herstellern, weswegen man sie gut kombinieren kann. Für meine Amigurumi benötigt man meist pro Farbe weniger als ein halbes Wollknäuel.

Häkelnadeln gibt es in verschiedenen Größen. Für Amigurumi sollte man immer eine kleinere Häkelnadel benutzen als auf der Garnbanderole angegeben. So werden die Maschen schön eng und das Füllmaterial quillt nicht heraus. Für das von mir verwendete Garn wird eine Nadelstärke zwischen 4,0 mm und 5,0 mm empfohlen, daher benutze ich eine Häkelnadel in der Stärke 3,5 mm.

Zum Ausstopfen eignet sich **Füllwatte** sehr gut. Zusätzlich befülle ich die untere Hälfte des Körpers noch mit kleinen **Styroporkügelchen**, um meinen Amigurumi einen besseren Stand zu geben. Noch besser eignet sich dafür Füllgranulat, welches zusätzlich beschwert. Meist braucht man nicht viel Füllmaterial, d. h. die handelsüblichen Packungen reichen für eine ganze Reihe von Amigurumi.

Zum Zusammennähen stecke ich die Einzelteile zunächst mit **Stecknadeln** fest und nähe sie dann mit

einer **Wollnadel** und dem zuvor zum Häkeln verwendeten Garn zusammen. Wenn ich beispielsweise einen Arm an den Körper nähe, nähe ich die vorderen Schlaufen der letzten Arm-Reihe am Körper fest. Einzelteile, die nur aus einer Hin- und Rückreihe bestehen (z. B. Horn, Fühler), knote ich nur mit den beiden Endfäden fest. Haarsträhnen nähe ich wiederum mit Nähgarn an.

Da die meisten Amigurumi Lebewesen darstellen, dürfen Augen natürlich nicht fehlen. Die Auswahl dieser ist individuell und kann je nach Figur variieren. Ich benutze 9 mm **Sicherheitsaugen**, man kann aber auch Wackelaugen oder Hohlkugeln nehmen. Zusätzlich benutze ich bei ein paar Figuren auch 7 x 5 mm **Sicherheitsnasen**. Stattdessen könnt ihr aber auch einfach Filzreste benutzen.

Zur weiteren Verzierung sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Oft benutze ich 1 mm starken **Filz** oder **Stickgarn**. Es spricht aber auch nichts gegen Federn, Perlen, Schleifenbänder, Perlenmakern etc. Außerdem braucht man noch **Textilkleber**, z. B. zum Fixieren von Fadenenden und natürlich für den Filz. Als Kreisschablonen für den Filz eignen sich gut die Enden von Lippenpflegestiften oder Stiften verschiedenen Durchmessers sowie für sehr kleine Kreise eine Lochzange.