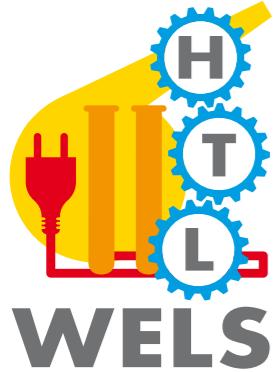


Teil 1



© 2012-20 by DI Thomas Helml

THE INTERACTIVE STUDIO JUVENTUS

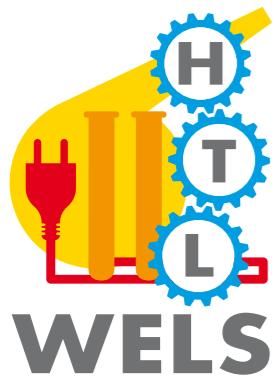


GESCHICHTE DER COMPUTERSPIELE



- ① I. Geschichte der Spiele
 - ① 1. Die Anfänge (50-60er)
 - ① 2. Das Zeitalter der Arcade Games (70-80er)
 - ① 3. Konsolen
 - ① 4. Homecomputer
- ① II. Spielgenres

1. DIE ANFÄNGE



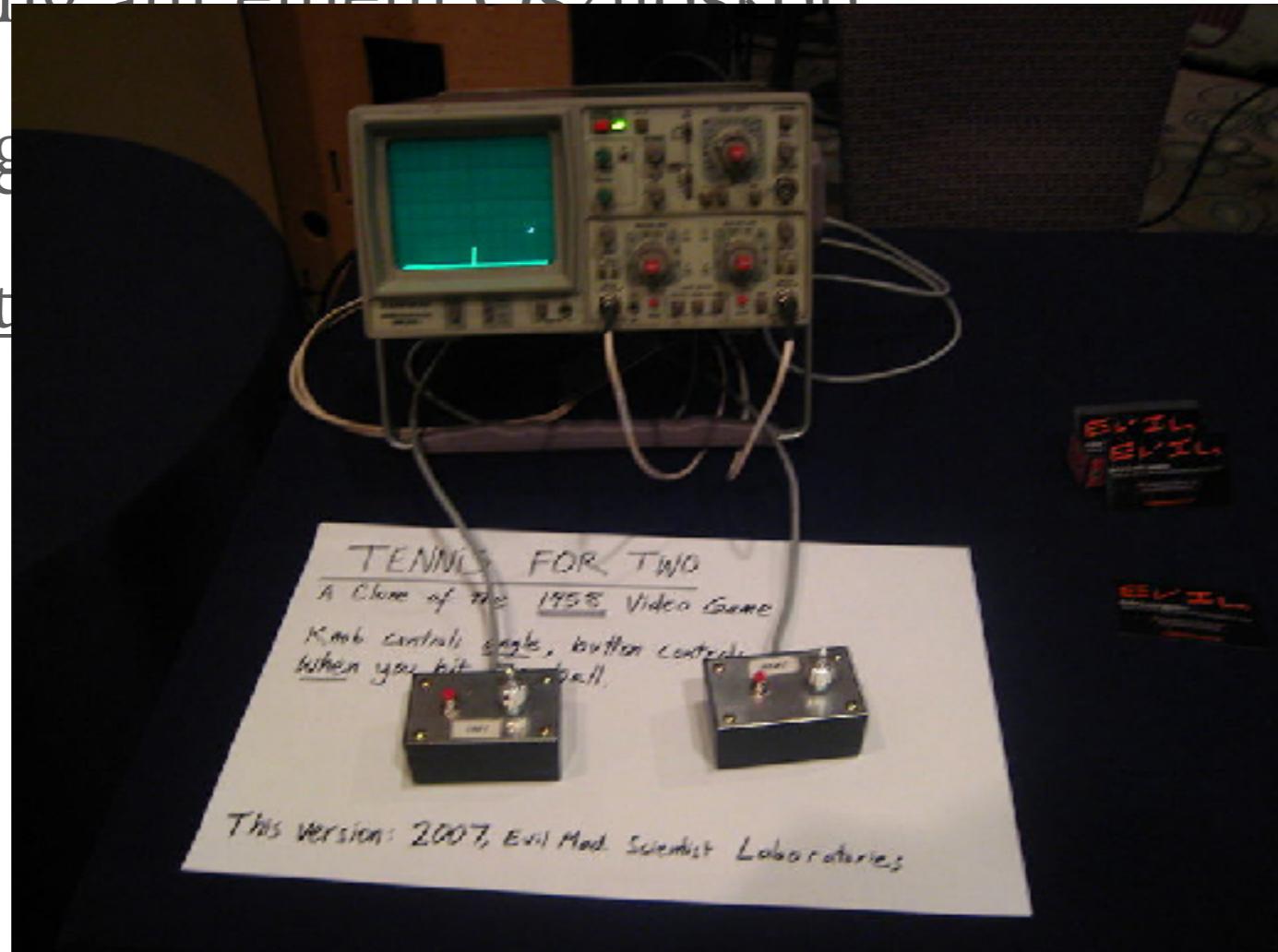
OXO (1952)

- IT erstes bekanntes Spiel
- IT implementiert auf einem ESDAC Rechner



TENNIS FOR TWO (1961)

- implementiert auf einem Analogcomputer
- Visualisierung auf einem Oszilloskop
- Gesamtanlage
- Emulator: <http://www.tenniscode.com/>

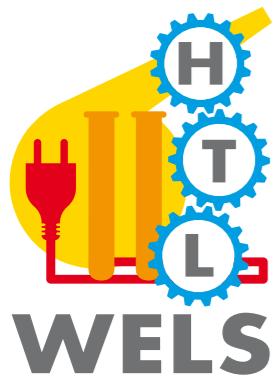


SPACE WAR (1962)

- IT Erstes Spiel auf Digitalcomputer (PDP1)
- IT Entwicklungszeit: 200h
- IT Emulator: <http://spacewar.oversigma.com>



DAS ZEITALTER DER ARCADE GAMES



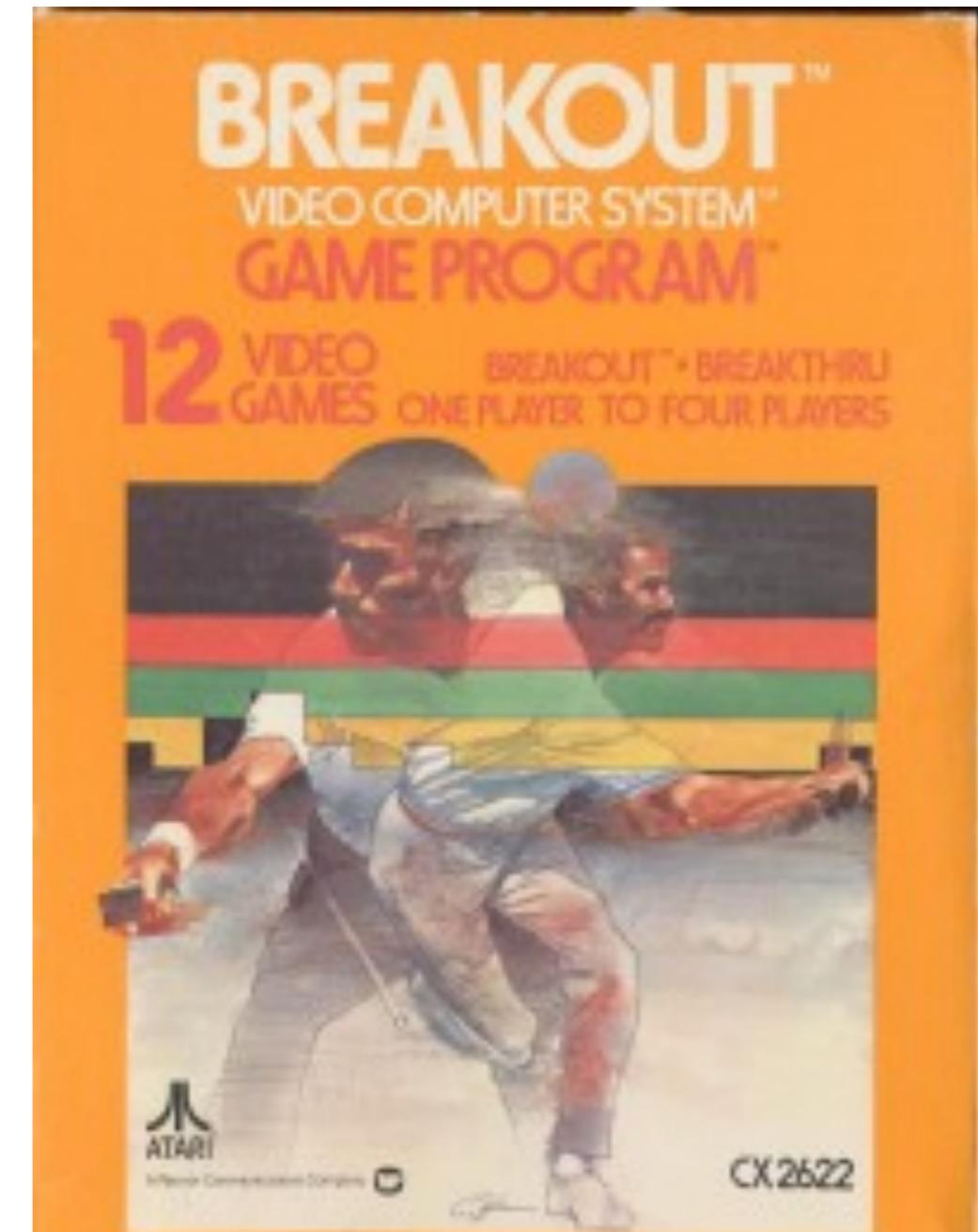
PONG / ATARI (1972)

- IT gilt als Urvater der Videogames
- IT kein Mikroprozessor
- IT festverdrahtet digital/analoger Teil



BREAKOUT / ATARI (1976)

- IT Entwickler: Steve Wozniak
- IT komplett in Hardware realisiert (ca. 100 ICs)
- IT Steuerung: Drehschalter



SPACE INVADERS

/ TAITO (1978)

- IT farbiger Darstellung
 - IT durch Overlay Folien
- IT Hardware:
 - IT Intel 8080 (2Mhz)
- IT Genre: Shoot'Em up
- IT Bewegung der Aliens
 - IT schneller, je weniger
- IT => mehr Prozessorleistung





IT => TODO:

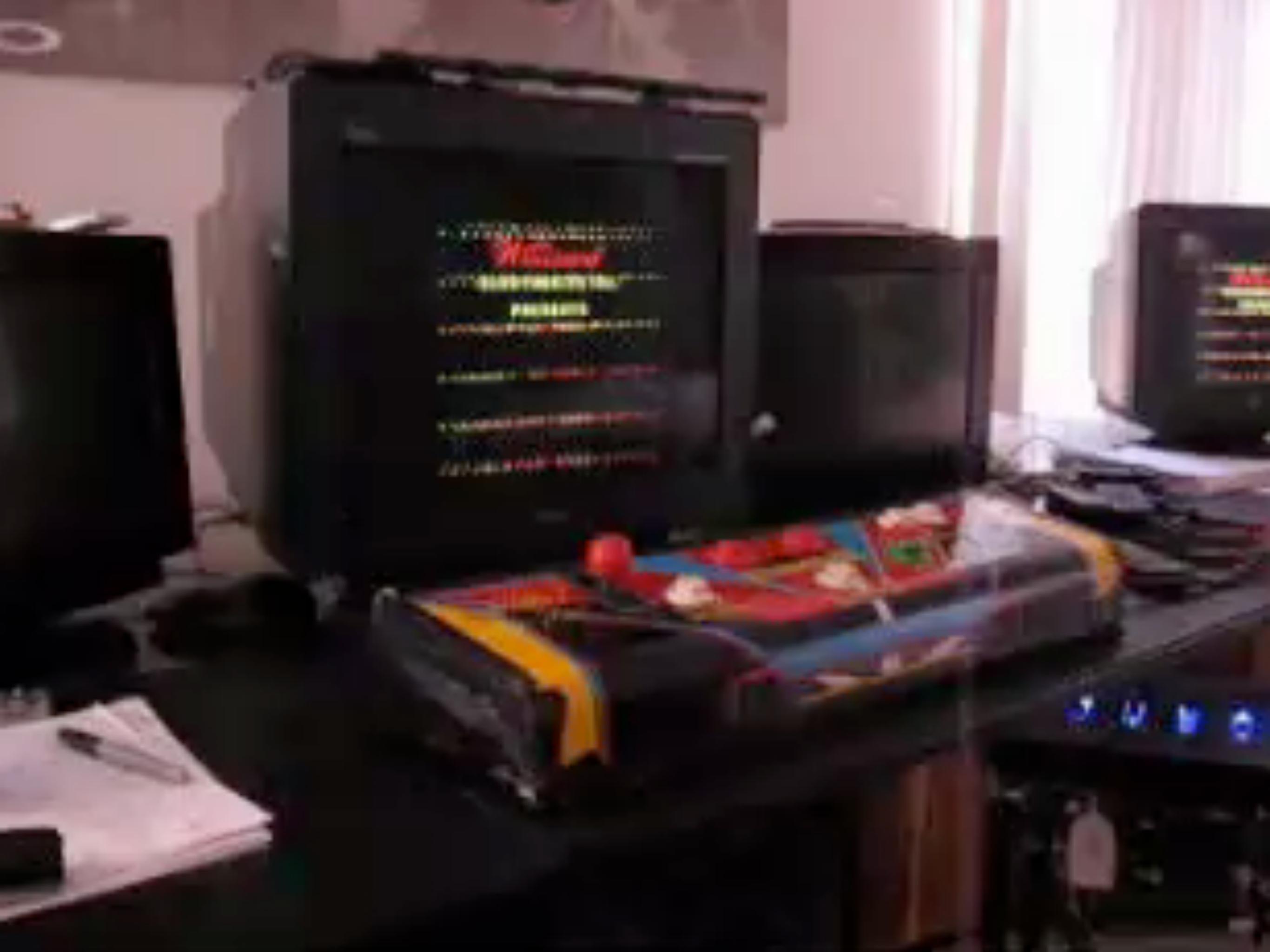
- IT Download MAME (Multiple Arcade Machine Emulator)
- IT <http://mamedev.org>



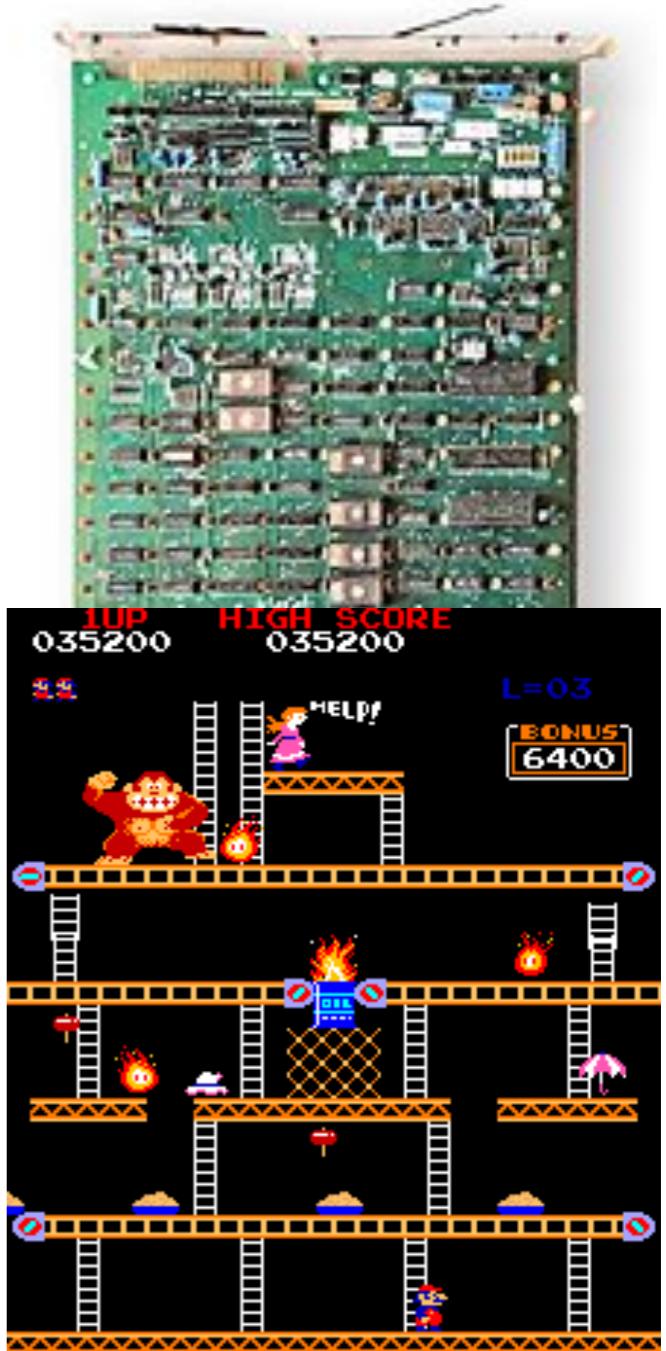
(1980)

- IT Erstes Spiel mit Scrolling
- IT Shooter (Ballserspiel)
- IT Bedienung: Joystick
- IT eines der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten





- IT ROM: ca 20kB
- IT sog. Jump'n Run
- IT Held:
 - IT urspr. Popeye
 - IT Jumpman
 - IT => heute Mario

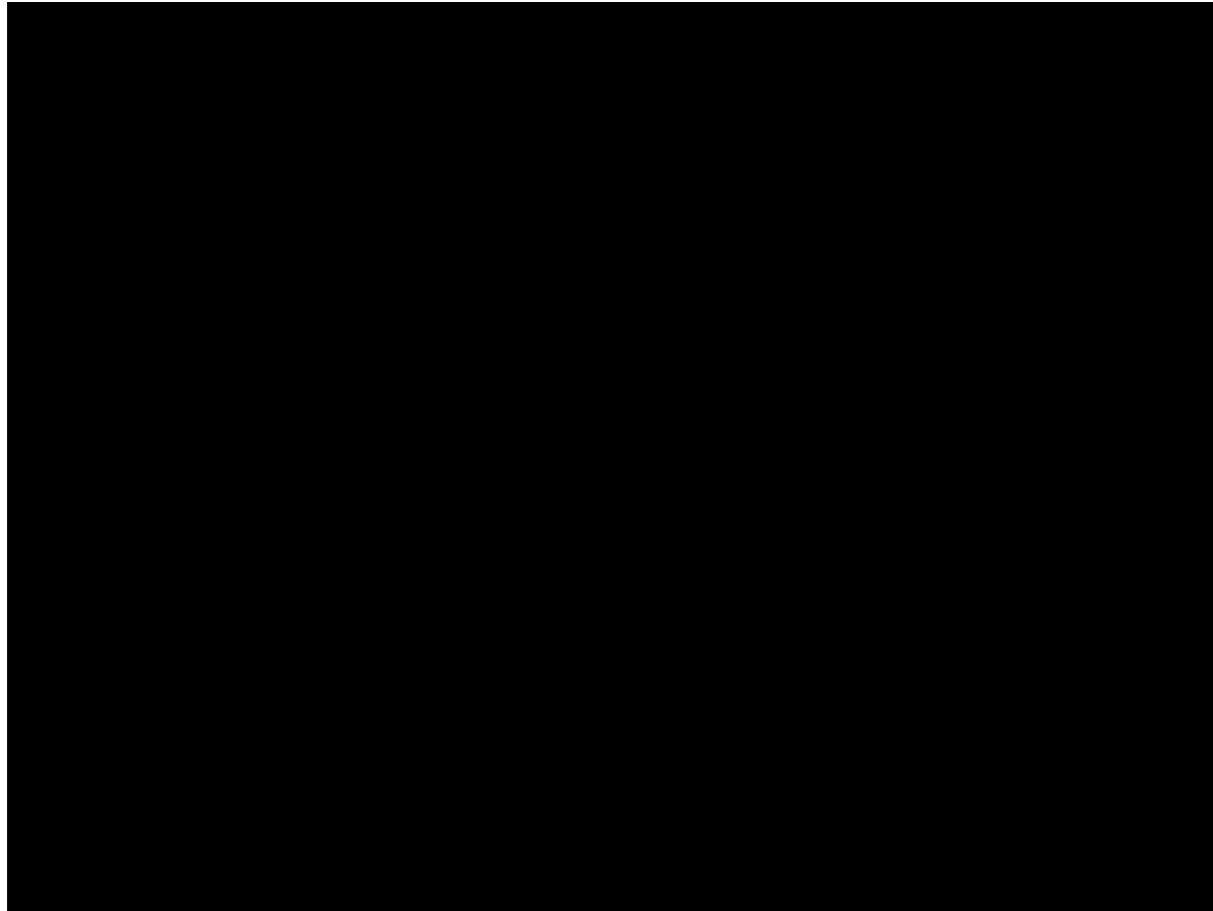


- IT bekanntestes Arcade Game aller Zeiten
- IT Auflösung 224 x 288 x 16
- IT Prozessor: Z80



MARIO BROS / NINTENDO (1982)

- ① Nachfolger von Donkey Kong
- ① Genre: Jump'n Run



- IT erstes Spiel mit Parallax Scrolling
- IT vordere Ebene bewegt sich schneller als hintere



Moon Patrol™



- IT Erstes Spiel mit Laserdisc
- IT Interaktiver Comicfilm



- IT erstes Action Rollenspiel
 - IT „Hack‘n Slay“
 - IT erstmals 4 Spieler gleichzeitig



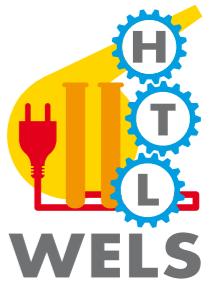
OUT RUN / SEGA (1986)

- IT erstes Spiel mit Force-Feedback Lenkrad
- IT Genre: Rennspiel





OUT RUN / SEGA (1986)



TETRIS (1988)

- IT eines der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten
- IT Erfinder: Russe Alexei Paschitnow
- IT Tetris wurde für so gut wie alle Plattformen portiert



- Genre: Beat'em Up
- 2 Spieler Modus
- verschiedene Gegner

zur Auswahl



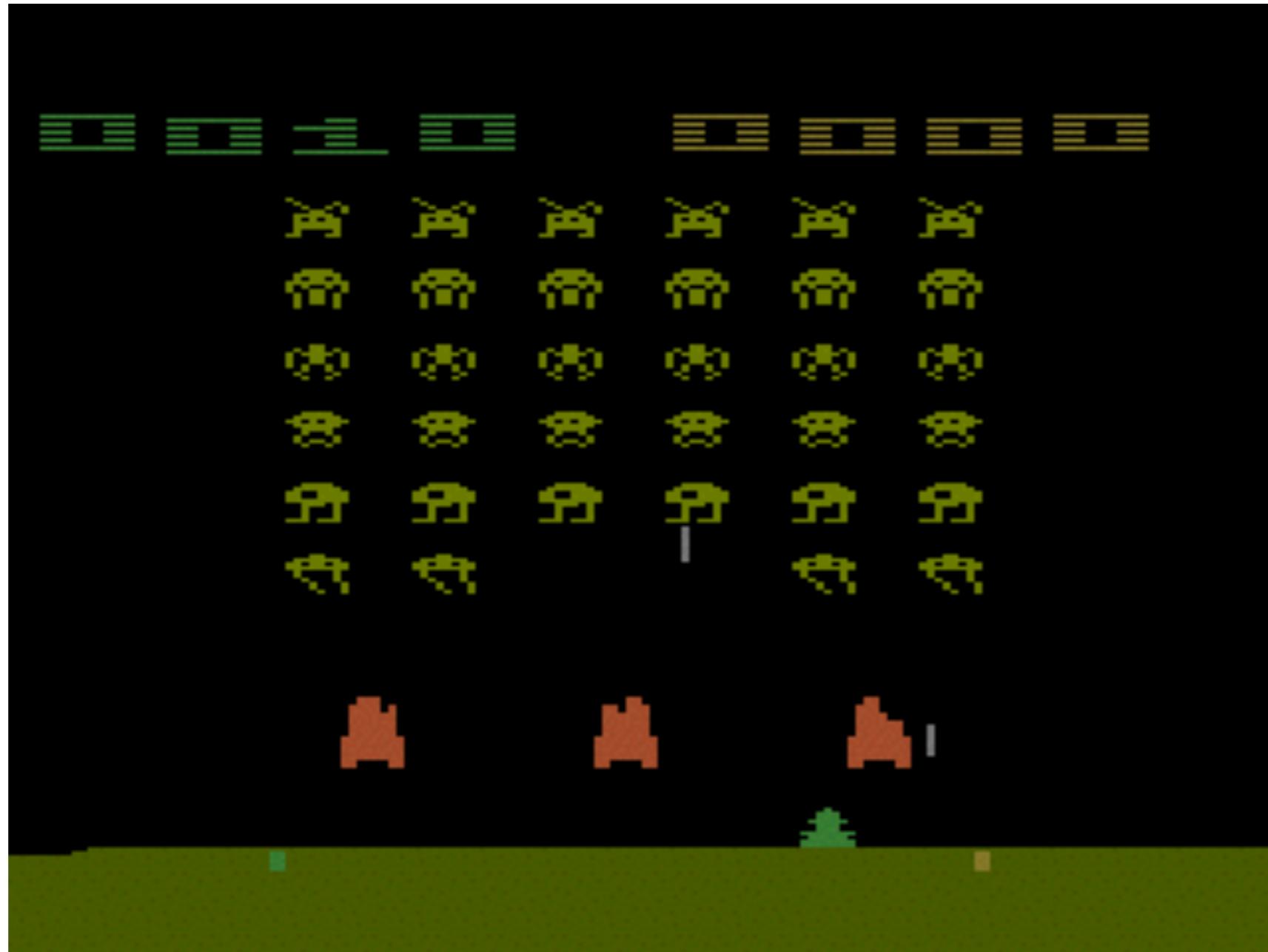
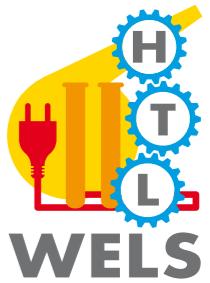
3. KONSOLEN

- ① Markteinführung 1977
- ① Durchbruch mit Space Invaders
- ① Spielmodule
- ① Bedienung:
 - ① Joysticks
 - ① Trackballs
 - ① Lichtpistolen
 - ① Paddles





ATARI **2600**
VIDEO COMPUTER SYSTEM



- Markteinführung: 1985
- 8 Bit Prozessor
- 2KB RAM!!
- 16 Farben (52)
- 64 Sprites simultan
- ca. 62 Mio verkauft





Nintendo® ENTERTAINMENT SYSTEM



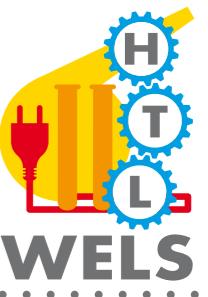


- ① Erscheinungsjahr: 1988
- ① 16 Bit Konsole (Motorola 68000)
- ① 512 Farben!!
- ① Module, später auch CDs





SEGA
MEGA DRIVE



SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

- ① SNES - Erscheinungsjahr: 1990
- ① ca. 49 Mio verkaufte Stück
- ① 16 Bit Konsole, abwärtskompatibel
- ① 64KB, RAM
- ① 128 Hardware Sprites
- ① verkauft sich letztendlich trotz unterlegener HW besser als Sega Mega Drive





SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM



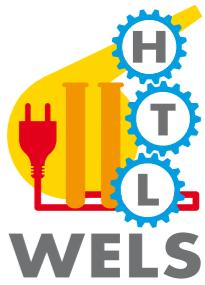


- ① Erscheinungsjahr: 1994
- ① 32 Bit Konsole, RAM 1,5M
- ① CDs als Speichermedium
- ① 105 Mio verkaufte Einheiten





SONY PLAYSTATION



DI Thomas Helml

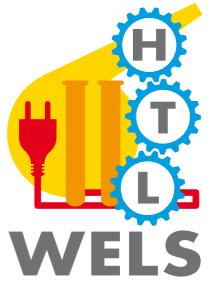
- Markteinführung 1996
- erste 64 Bit Konsolen
- 4MB Ram, 32 Bit Farbtiefe
- „Rumble Pack“





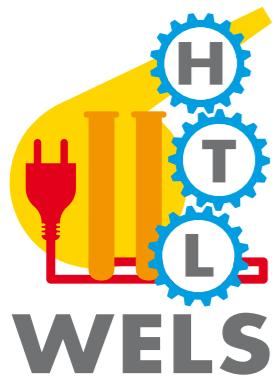


WEITERE KONSOLEN



- ④ PS 2/3/4
- ④ XBOX/360/One
- ④ WII/Switch
- ④ ... und natürlich jede Menge portabler Konsolen

4. HOME-COMPUTER



- ④ Parallel zu Konsolen, Entwicklung am Heimcomputermarkt:
 - ④ 8 Bit: C64
 - ④ 16 Bit: Amiga 500, Atari ST
 - ④ später PC
- ④ der Konsolenmarkt bricht ca. 1983 zusammen, der Computerspilemarkt boomt

2970,-

Das COMMODORE-Super-SET:

- VC 20 Computer
- BASIC-Kurskassette
- VC 1530 Datasette-Recorder
- 2 Spielekassetten
- Programmierhandbuch

4290,-

FARB-DATENMONITOR 1702
mit sehr hoher Auflösung

5990,-

COMMODORE C 64-Computer

mit extrem hoher Leistungsfähigkeit, 20-k-Byte ROM, 64-k-Byte RAM, hochauflösende Graphik, Musiksynthesizer, BASIC-Interpreter, ausbaufähig bis in den professionellen Anwendungsbereich

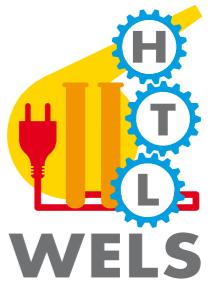
4290,-

- IT 1982 bringt Commodore den C64 heraus
- IT rund 30 Mio verkauft
- IT Neupreis: 750€
- IT 8 Bit CPU, 1Mhz, 32KB freien RAM
- IT 320x200, 16Farben
- IT integrierter BASIC Interpreter
- IT Synthesizerchip mit 3 Stimmen





commodore 64



AMIGA 500

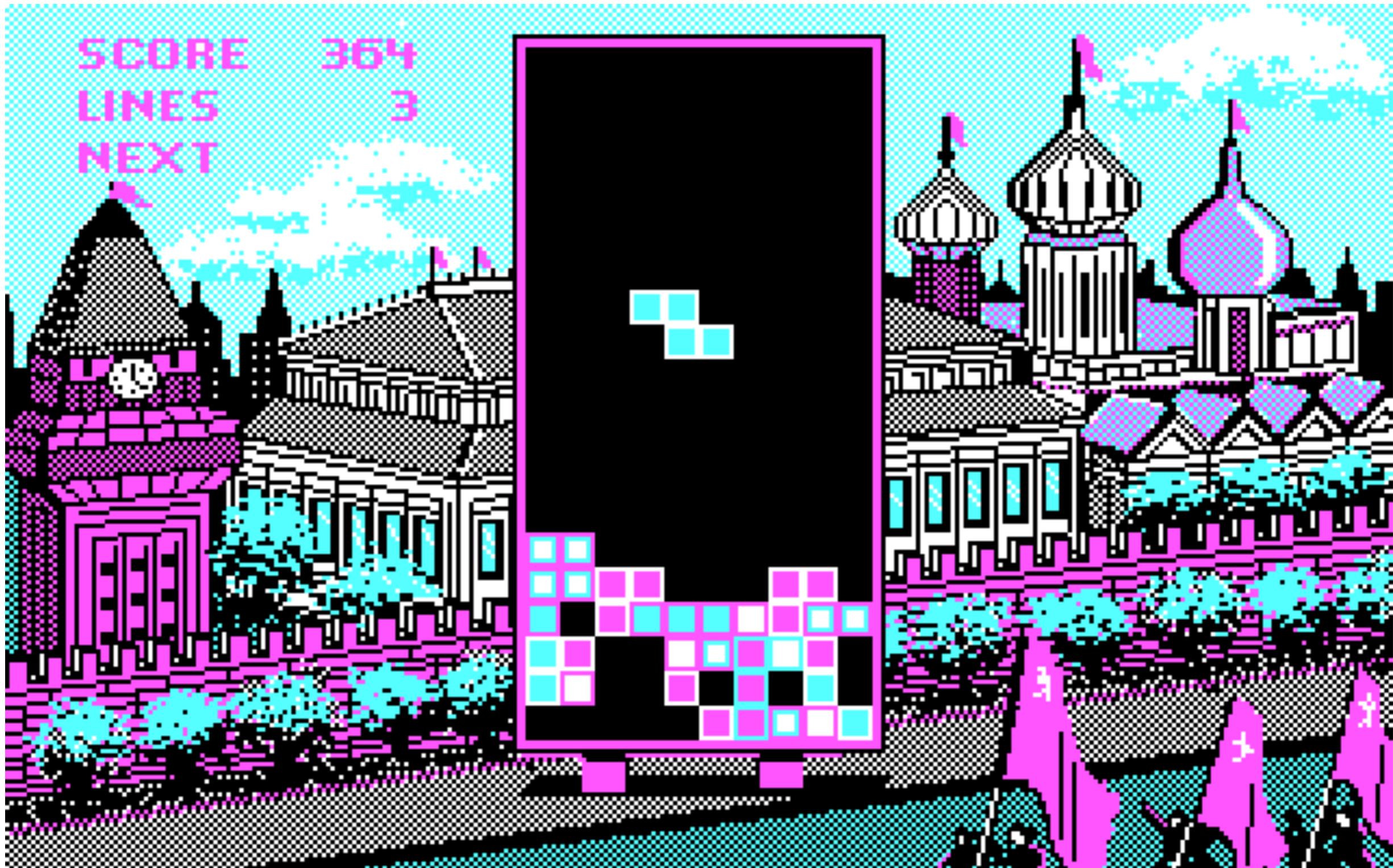
- IT Erscheinungsjahr: 1987
- IT Motorola 68000, 7MHz, 500KB RAM
- IT 640x256 Auflösung, 6-bit Farbtiefe
- IT integriertes 3,5“ DiskLW





IT zu Beginn:

- IT CGA (4 Farben) / EGA (16 Farben, ab 1984)
- IT Durchbruch erst mit
- IT VGA
- IT Soundkarten (ab 1989)



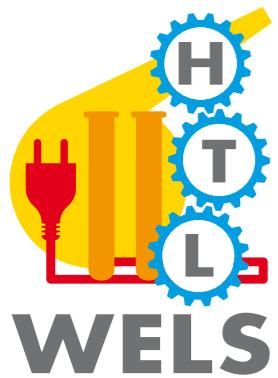


Walk to path
Give Pick up Use
Open Look at Push
Close Talk to Pull





II. SPIELGENRES



- ① Shoot'Em Up
- ① Space War (1962)
- ① Space Invaders (1978)
- ① Defender (1980)
- ① R-Type (1987)
- ① Katakis (1988)
- ① Turrican (1991): Shoot'n Run



IT Vorerst Textadventure

IT Zork (1977)

IT Online Version hier:<http://www.ifiction.org/games/index.php?cat=2>

IT später grafische (Point and Click)

IT Maniac Mansion (1987) + Nachfolger (SCUMM Engine)

IT Kings Quest (1984)

IT Leisure Suit Larry (1984)

IT Monkey Island (1990)



- ① Jump'n Run
- ① Donkey Kong (1981)
- ① Super Mario Bros (1985, 42 Mio Stk. verkauft)
- ① Ghosts'n Goblins (1985)
- ① Bubble Bobble (1986)
- ① Giana Sisters (1987)



- ① Beat'em Up
- ① Kung Fu Master (1984)
- ① Street Fighter (1987)
- ① International Karate+ (1987)
- ① Golden Axe (1989)
- ① Mortal Kombat (1992)



- ① dnd (1974)
- ① Hack (1980)
- ① Ultima (1981)
- ① The Bards Tale (1985)
- ① Legend of Zelda (1986)



- ① Hack'n Slay (Action Rollenspiel)
 - ① Gauntlet (1985)
 - ① Diablo (1996)

IT Wirtschaftssimulationen

IT Kaiser (1984)

IT Vermeer (1987)

IT Oil Imperium

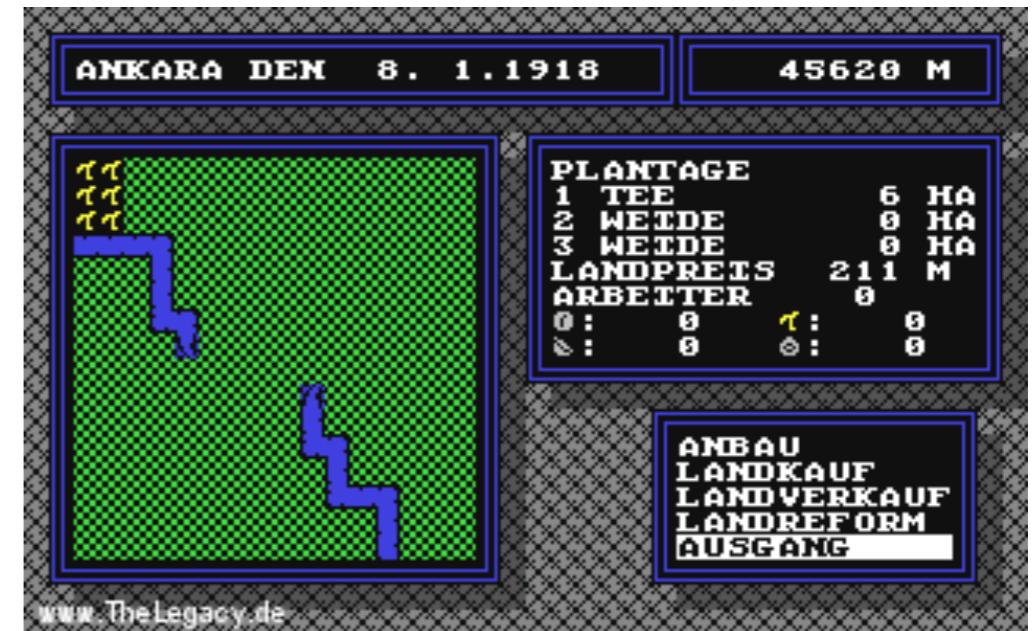
IT Sportsimulationen

IT Summer Games (1984)

IT Winter Games (1985)

IT Rennsimulationen

IT Test Drive (1987)



STRATEGIESPIELE

- ① Echtzeit:
 - ① Dune II (1992)
 - ① Warcraft (1994)
 - ① Command & Conquer (1995)
 - ① Starcraft (1998): Korea – Volkssport
- ① Rundenbasiert:
 - ① Civilisation (1991)



FIRST PERSON SHOOTER

- ① erster FPS: The Eidolon (1984)
- ① Wolfenstein 3D (1992)
- ① Doom (1993)
- ① Quake (1996)
- ① Half Life (1998)



DI Thomas Helml

- ① http://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte_der_Videospiele
- ① [http://de.wikipedia.org/wiki/
Liste_von_Computerspielen_nach_Genre#Jump_.E2.80.99n.E2.80.99_runs](http://de.wikipedia.org/wiki/Liste_von_Computerspielen_nach_Genre#Jump_.E2.80.99n.E2.80.99_runs)
- ① <http://www.hardcoregaming101.net/spacewar/spacewar.htm>
- ① [http://www.arcade-history.com/?n=mario-
bros.&page=detail&id=1564](http://www.arcade-history.com/?n=mario-bros.&page=detail&id=1564)