



hochschule aschaffenburg
university of applied sciences

01 – Geschichtlicher Kontext

Game Design, SoSe19, H-AB

Frage: Warum spielen wir?



Abb. 1.1: Verschiedene „Spiele“ vor der Computerzeit

Abb. 1.1: Verschiedene „Spiele“ vor der Computerzeit

- links unten: Römischer Spielwürfel
- links Mitte: Mittelalterliches Strebkatzenziehen in Hannover
- links hinten: Ritterturnier in München vor Albrecht IV. von Bayern im Jahr 1500
- Mitte: Achilles und Ajax beim Würfelspiel 500 v. Chr.
- rechts hinten: Britischer Allwin Penny-Arcade-Automat, Patent von 1915
- rechts vorne: Moderner „Einarmiger Bandit“ – Slotmaschine (drei-Walzen-Gerät)

Quelle:

Geschichte der digitalen
Spiele und Aspekte der
Computerspielindustrie

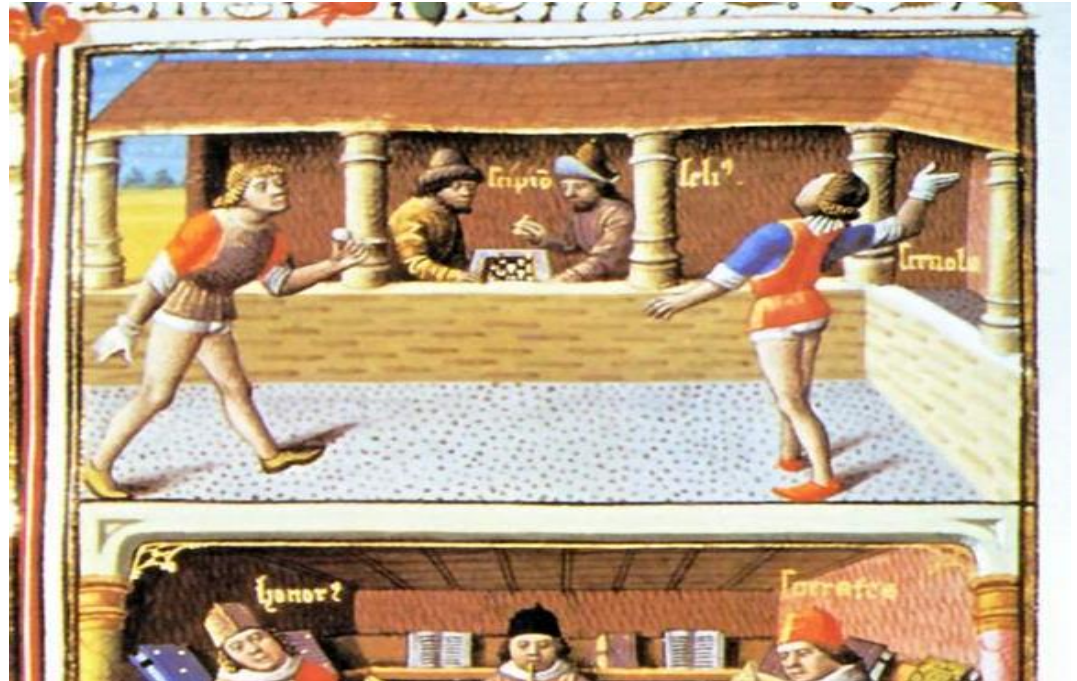
Dipl.- Ing.(FH) Jörg Niebel

Frühzeit, Antike

- Wettspiel, Geldeinsatz
- Olympische Spiele: Wetten auf Athleten → Wettkampf
- China: „Keno“ zur Finanzierung der Chinesischen Mauer
- Das Glück herausfordern ... um jeden Preis
- Kraftspiel
- Körperliche Leistungsmessung
- Gottesurteil
- Bsp: Strebkatzenspiel

Mittelalter

- Frühes Mittelalter
- Ritterspiele
- Ballspiele
- Gesellschaftsspiele
- Brettspiele (Schach, Dame)
- Karten-, Würfelspiele
- Spätes Mittelalter
- Gotteslästerung
- aber: Möglichkeit der Refinanzierung leerer Staatskassen ...



Erste bekannte Darstellung eines Tennisplatzes aus der französischen Übersetzung eines Werks von Valerius Maximus. Um 1400

(Quelle: Wikimedia)

16. - 19. Jhd

- Lotterien
- Bspw. Genua 1620
- Spielhäuser (Kasino, Spielbank), 18. Jhd
- Roulette
- Mechanische Lotteriemaschinen
- Penny Arcade Automaten, 19. Jhd
- Geldspielautomaten, spätes 19. Jhd



Britischer Allwin Penny-Arcade-Automat,
Patent von 1915
(Quelle: Wikipedia)

20. Jhd

- Simulation
- von Reisswitz: Spieltisch für „denkwürdige Schlachttheater“ (1812)
- Ab 1824: Strategie- und Taktiktraining
- Freies Gelände
- Holzklötze, Metallfiguren
- 1915/16 Flugsimulator (Döbritz)
- Steuerknüppel → Lagevariation



(Quelle: Matthias Horx,
Theorie der Trend- und Zukunftsforschung,
<http://www.horx.com/Zukunftsforschung/2-11.aspx>)

Frage

Durch welche Triebfedern wurde der Mensch zum Spielen motiviert?

Der Einfluss von Computerspielen

Warum gehen die Leute da hin?



Abb. 2.1: Verschiedene Arcade-Spielautomaten

Quelle:

Geschichte der digitalen
Spiele und Aspekte der
Computerspielindustrie

Dipl.- Ing.(FH) Jörg Niebel

links: Ballistics Arcade, Multiplayer-Gaming über Netzwerk verbundener Automaten, „IAAPA November 2002 Convention“

Mitte: Arkade-Automat mit „Donkey Kong“-Spiel

rechts: 1971, erster Arcade-Automat mit dem Spiel „Galaxy“

Die Bezeichnung „Arcade-Spiel“ stammt aus der Zeit, als münzbetriebene elektronische Spielautomaten in den öffentlichen Spielhäusern der USA, den Penny Ar-

Konsolen: Möglichkeiten? Neuerungen?

Warum kaufen sich Leute sowas?

Quelle:

Geschichte der digitalen
Spiele und Aspekte der
Computerspielindustrie

Dipl.- Ing.(FH) Jörg Niebel



Abb. 2.2: Spielekonsolen
Von links unten im Uhrzeigersinn nach rechts unten:
Magnavox Odyssey, Atari 2600, NES, Xbox, PSP 3, Wii und Xbox 360

Was würden Sie
sich noch kaufen?

Handhelds: Wirklich überall spielen?



Abb. 2.3: Handheld-Konsolen
Von links unten im Uhrzeigersinn nach rechts unten:
Nintendo Game Boy, Atari Lynx, Sega Game Gear, NeoGeo Pocket Color,
Nintendo Game Boy Advance, Nokia N-Gage, Nintendo DS „Fat“ in Blau,
Sony PSP 2000, Nintendo 3DS in Aqua Blue und die Pandora

Quelle:

Geschichte der digitalen
Spiele und Aspekte der
Computerspielindustrie

Dipl.- Ing.(FH) Jörg Niebel

Was ist daraus
geworden?

Handhelds: Wirklich überall spielen?



Abb. 2.4: Personal Computer (Benennung jeweils von oben nach unten)

Linke Spalte: Altair 8800, Apple II, IBM PC 5150

Mittlere Spalte: Sinclair 48K ZX Spectrum, Commodore C64, Amstrad CPC 464, Commodore Amiga 500

Rechte Spalte: Osborne 1, HP 2133 Mini-Note PC mit Größenvergleich anhand eines Bleistiftes, Nokia Communicator 9210, Samsung Q1 Ultra UMPC, iPad 2

Quelle:

Geschichte der digitalen
Spiele und Aspekte der
Computerspielindustrie

Dipl.- Ing.(FH) Jörg Niebel

PC: Erfolg auch
ohne Spiele?

Recherche

- Was hat vor 30 Jahren zum Spielen motiviert? → Spielelemente, USPs
- Welche Spielkonzepte gab es? Welche (noch) nicht? → Taxonomie
- Genres, Spielmechaniken
- Was hat sich weiterentwickelt?
- Was wird besonders angepriesen? → Highlights
- Spielerlebnis
- Technologie; Kultur (?)
- Weitere Auffälligkeiten? → Ökonomie, Branche, Vermarktung ...
- <https://archive.org/details/happycomputer> (1983 - 1990)
- https://archive.org/details/asm_magazine (1986 - 1995)
- https://archive.org/details/64er_magazine (1984 - 1996)