

# Meilensteine in der Geschichte der Computerspiele





# 1958: Tennis for two entwickelt vom Physiker William Higinbotham am Brookhaven National Laboratory



Ouelle: www.arstechnica.com



Quelle: www.bnl.gov



William Higinbotham Quelle: www.bnl.gov





## 1962: Spacewar! programmiert von drei Studenten am MIT sagenhafte Größe von 9 KB



Ouelle: www.at-mix.de



Quelle: www.computerhistory.org





1967: TV Gaming Display Ralph Baer konstruiert die erste

Spielekonsole



Quelle: www.gamopat.com



Quelle: www.electrobeans.de





1971: Computer Space von Nolan Bushnell konstruierter Videospielautomat, der auf Space Wars!

beruht



Ouelle: www.stibbe.net



Quelle: www.bmigaming.com





1972

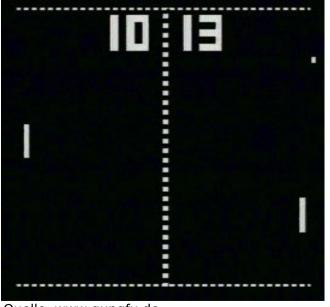
Nolan Bushnell und Ted Dabney gründen Atari und veröffentlichen Pong

Spielanleitung: "Avoid missing ball for

highscore"



Quelle: trecool22.wordpress.com



Quelle: www.gungfu.de





#### 1975 Gun Fight ist der erste Spielautomat mit Mikroprozessor

mit Adventure erscheint das erste Abenteuerspiel (textbasiert)



Quelle: www.homecomputermuseum.de



Quelle: www.retrogames.info

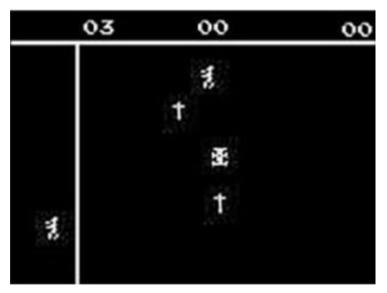




# 1976: Death Race 2000 erstes Spiel, das für Debatten über Gewalt in Videospielen sorgt wird schließlich vom Markt genommen





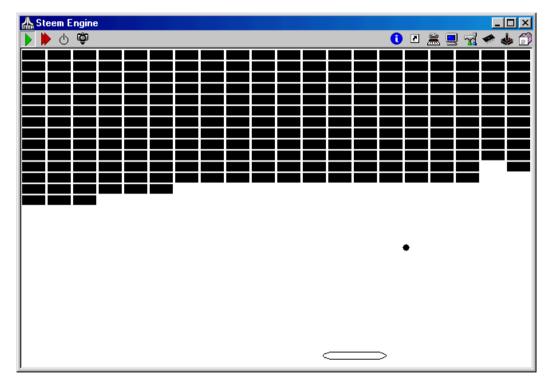


Ouelle: www.bit-tech.net





### 1976: Breakout von Atari veröffentlicht



Ouelle: contraintes.inria.fr



Quelle: www.dirfile.com





# 1977 Atari präsentiert das Video Computer System (VCS) Zork wird programmiert



Quelle: www.bolo.ch

```
ZORK I: The Great Underground Empire
Infocom interactive fiction - a fantasy
story
Copyright (c) 1981, 1982, 1983, 1984,
1985, 1986 Infocom, Inc.
All rights reserved.
ZORK is a registered trademark of
Infocom, Inc.
Release 52 / Serial number 871125 /
Interpreter 8 Version J

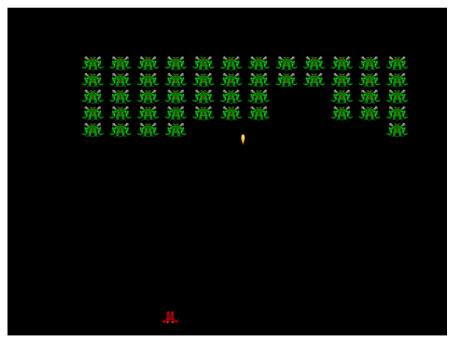
West of House
You are standing in an open field west
of a white house, with a boarded front
door.
There is a small mailbox here.
>_
```

Quelle: forum.ebaumsworld.com

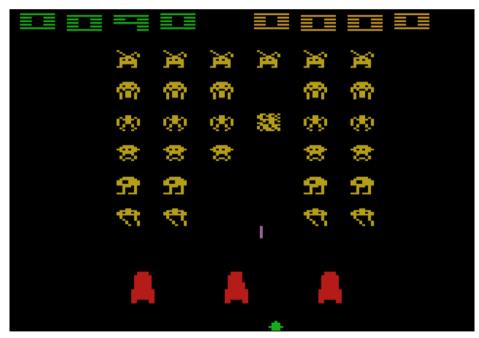




#### 1978 Space Invaders wird als Spieleautomat weltweit erfolgreich



Quelle: www.cokeandcode.com



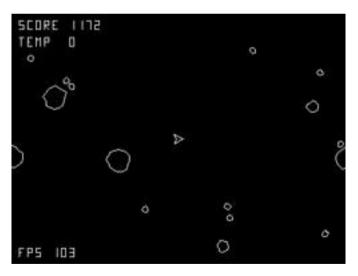
Quelle: www.granneman.com



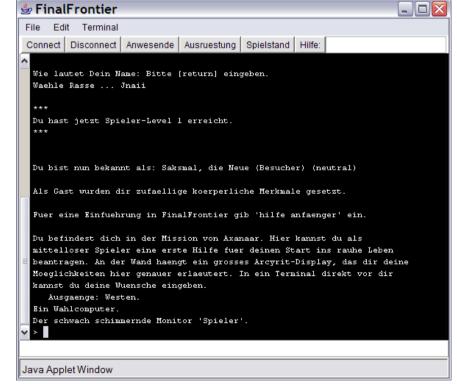


1979 Roby Trubshaw entwickelt ein einfaches

MUD Asteroids



Quelle: gauntlet.ucalgary.ca



Quelle: aphrodite.iwm-kmrc.de





### 1980: Pac-Man bis heute eines der meistverkauften Spiele



Quelle: www.portablegaming.de

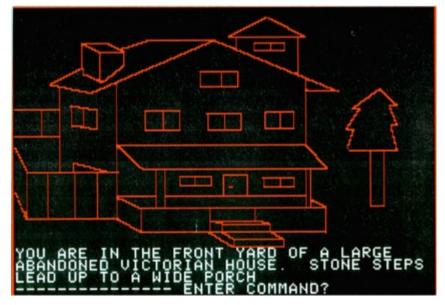


Quelle: home.planet.nl





### 1980: Mystery House das erste Computerspiel, das neben Text auch Grafiken enthält

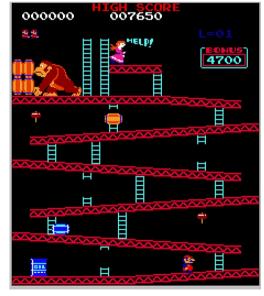


Ouelle: users.utu.fi





1981: Donkey Kong im Spiel dabei: Jumpman, der unter einem anderen Namen zu einer der bekanntesten Videospielfiguren werden wird



Quelle:butourprincess.wordpress.com



Ouelle: www.nintendo-lan.de





1981: der erste PC von IBM

1982: der C 64 von Commodore erscheint

1983: Spielekonsole Famicon von Nintendo

in Japan auf dem Markt

1984: Videospielemarkt quasi zusammengebrochen; Atari vernichtet

Millionen von überproduzierten Spielen;

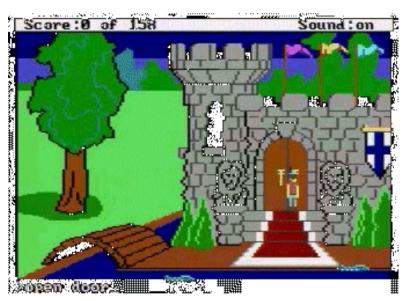
PC-Spiele sind dagegen auf dem

Vormarsch





#### 1984 King's Quest



Quelle: www.linux-france.org

#### **Summer Games**



Quelle: www.for-the-horde.eu





#### 1985 Beginn der Zeit der Grafik-Adventures wie Maniac Mansion oder Indiana Jones



Quelle: www.juegomania.org



Quelle: www.gameology.org





#### 1985 Nintendo bringt den NES auf den Markt







Quelle: www.rpgfan.com





#### 1986: Erster Teil der Zelda-Serie



Ouelle: www.konsolen.net



Quelle: www.did-art.fr





#### 1987: Erster Teil der Final Fantasy-Serie



Quelle: www.supernes.de



Quelle: www.neumann-sippe.de





#### 1988: Sega Mega Drive – erste Konsole mit eigenem Online-Chanel (zumindest in den USA und Japan)



Quelle: http://de.wikipedia.org/wiki/Mega Drive



Quelle: www.dan-dare.org

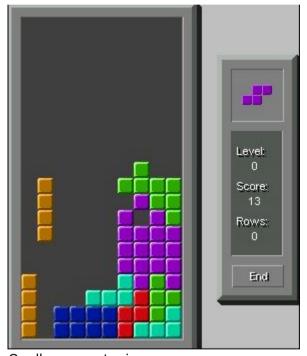




#### 1989: Gameboy mit Tetris



Quelle: www.zock.com



Quelle: www.ztonic.com





#### 1991: Sid Meiers Civilization



Quelle: www.civwiki.de



Quelle: lib.verycd.com





#### 1993: DOOM – die Ära der Ego-Shooter beginnt







Quelle: www.die.de





#### 1994: Playstation in Japan 1995 dann in Europa und den USA



Quelle: www.cybermanuals.com





#### 1995: Tomb Raider



Quelle: www.new-dream.de



Quelle: winfuture.de





#### 1996: Nintendo 64



Quelle: www.mundogamers.com



Quelle: www.aep-emu.de



Quelle: darkdust.net





#### 1997: Ultima Online



Quelle: www.gamesetwatch.com



Quelle: mf.grsu.by





#### 1998: Half-Life

# 100 | 96 15 | 250 |

Quelle: www.halflife-2.nl

#### 1999: Counter-Strike



Ouelle: www.initiative.cc





#### 2000: Die Sims



Quelle: www.boardplanet.net



Quelle: www.boardplanet.net





#### 2000: Playstation 2



Quelle: www.gamion.de



Quelle: playstation2.gaming-universe.de





#### 2001: Xbox und Gamecube



Quelle: www.handys-mobile.de



Quelle: bar.wikipedia.org





#### 2001: Black & White



Quelle: www.application-systems.de/blackandwhite



Quelle: www.application-systems.de/blackandwhite





#### 2003: Eye Toy



Quelle: www.richpsx.com



Quelle: www.gamerevolution.com





#### 2004: Fable



Quelle: www.console-gamez.com





#### 2004: World of Warcraft



Quelle: anited.de



Quelle: www.xonio.com





# 2005: Nintendo DS und Sonys PSP







Quelle: www.mobilewhack.com





#### 2005: Xbox 360



Quelle: www.360xbox.de



Quelle: www.videospiele.com





#### 2006: Nintendos Wii



Quelle: www.mobilebrowser.de



Quelle: www.wiichat.com





# 2007: Playstation 3



Queile: www.snopping-ilga.de



Quelle: www.ps3station.de





2XXX: Duke Nukem Forever seit 1997 angekündigt Veröffentlichungsdatum: "When it's done!"

Fans sprechen von Duke Nukem Fornever oder Whenever

Rekordgewinner des Vaporeware-Award des Wired-Magazines





# Ausblick: Was bringt die Zukunft? mehr Freiheiten? Spore und Little Big Planet

Können Computerspiele dich zum

Weinen bringen?



Quelle: images1.wikia.nocookie.net



Quelle: www.livingps3.com





# 1980: Bildschirmspielgerät BSS01



Quelle: Computer- und Videospiele Museum / Telepolis

einzige Spielekonsole der DDR

Kosten: 500 DDR-Mark (etwa das Monatsgehalt eines Facharbeiters)

"DDR-Pong"





1984: Z9001 / KC 85/1 / KC87



"Volkscomputer" am Volk vorbeientwickelt

Nachbau fast 10 Jahre alter "West-Technik"

ohne Grafik-Chip

Quelle: www.computerspielemuseum.de





Modular aufgebaut

KC85/2 bis KC 85/4

Freizeiteinrichtungen,

"Kleincomputer"

Jugend- und

Büros, Schulen

1985: Die KC85-"Ära"

A state of a state of

Quelle: www.computerspielemuseum.de

©2002 www.computerspielemuseum.de

"DDR-Pac-Man": Hase und Wolf

Speichermedium:



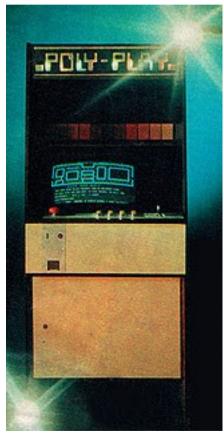
Quelle: www.rft-ersatzteile.de

Quelle: www.polyplay.de





# 1986: Videospieleautomat Polyplay



Quelle: www.polyplay.de

FDGB-Urlaubsheime

SEZ in Berlin/Friedrichshain: "größte Spielhalle der DDR"

50 Pf / Spiel



Quelle: www.polyplay.de





de facto kein Computer(spiele)markt

- teuer
- zu geringe Produktion
- veraltete Technik

#### Die "Renner" waren:







Quelle:www.computerspielemuseum.de





# Let's Play: www.polyplay.de

