

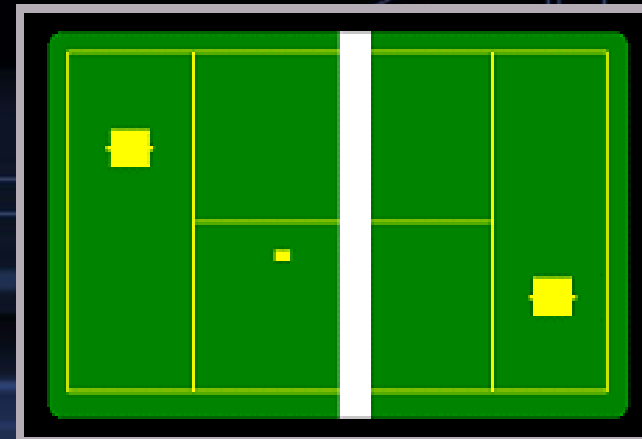
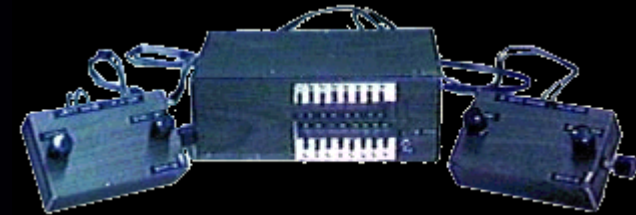
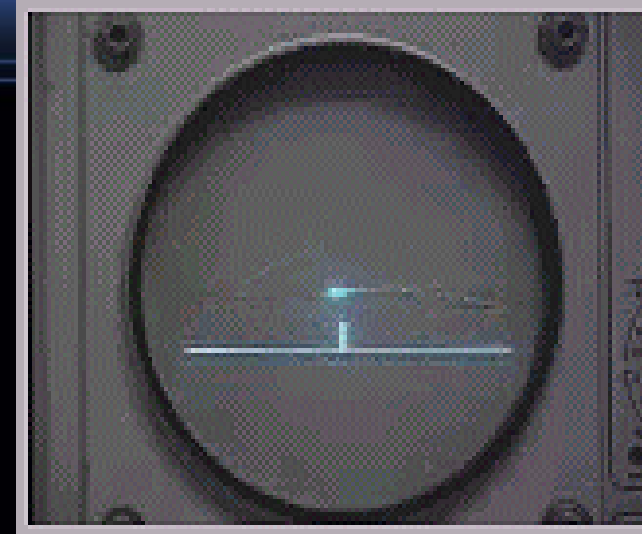


Die Pionierzeit

1958: Willy Higinbotham, Physiker für Bombenflugbahnen in N.Y. erfindet erstes analoges Videospiele auf dem 5" Bildschirm eines Oszilloskop - Zur Unterhaltung der Besucher am Tag der offenen Tür der Universität. Einige Personen stellen stundenlang an um zu spielen.

1961: Gruppe von Computertechnikern am MIT entwickelt Spacewar – erster Joystick wurde gebaut.

1966: Erstes Videospielegerät für den Heimgebrauch kommt auf den Markt. PING PONG mit verschiedenen Schablonen für den Fernseher.





Beginn des Videospielmarktes

- 1972 Gründung der Firma Atari.
- Erster Automat in einer Bar - PONG
Am ersten Abend voll mit Münzen
- 1973 werden 30 Videospiele von 11 Herstellern produziert. Von 1974 bis 1975 sind es 57 Spiele
- 1975 macht Atari 40 Mio.\$ Umsatz, wird daraufhin 1976 von Warner gekauft

1978:Taitos erstes Videospiele - Space Invaders

In den frühen 80ern ist der Höhepunkt der Automaten Spielsucht:

1982 macht die Videospieleindustrie dreimal soviel Umsatz wie das Film-Business mit doppelt so vielen Automaten wie noch 1980 vorhanden waren.

1983 brachen dann aber die Umsätze ein und 50% der Videospielehallen wurden geschlossen.





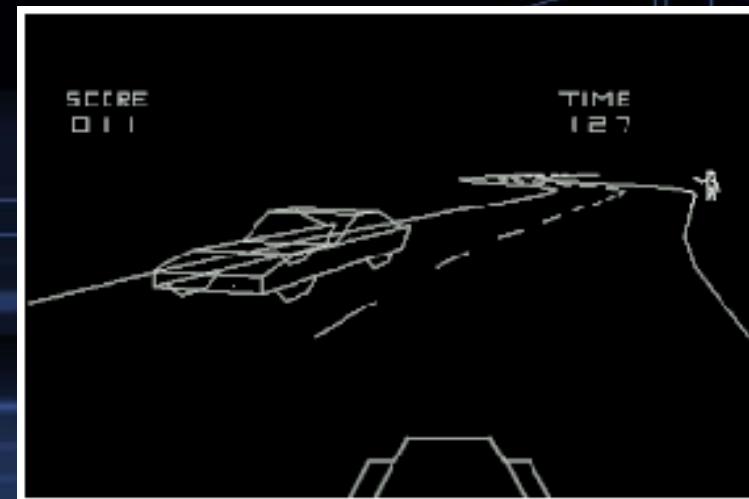
Entwicklung der Spielgenres

Gebunden war die Entwicklung neuer Spiele an die technische Machbarkeit:

1975: Das erste Spiel mit Mikroprozessor war Gunfight, es ermöglichte mehr Abwechslung und der Computer reagierte unvorhergesehen. Ziel des Spiels war wie bei allen ersten Spielen, das Abschießen des Gegners

Ein weiterer wichtiger Schritt war die Einführung der Vektorengraphik, die 1977 das erste Rennspiel

„Speed Freak“ ermöglichte.





Space Invaders

- 1978 von Taito, einer japanischen Firma gebaut
- Die Spieler sollen den Planeten vor grausamen Horde von Aliens beschützen.
- Das Spiel sorgte für Massenaufläufe und Münzknappheit in USA und Japan
- Es war einer der größten Erfolge in der Geschichte der Videospiele





Farbe und Sound in den Spielen

1979 kam das erste Spiel in Farbe auf den Markt.

„Galaxian“ basierte auf Space Invaders hatte aber eine verbesserte Grafik.

1980 gab es im Spiel „Stratovox“ erstmals auch eine Sprachausgabe. Eine verzerrte Stimme gibt spöttische Bemerkungen ab.



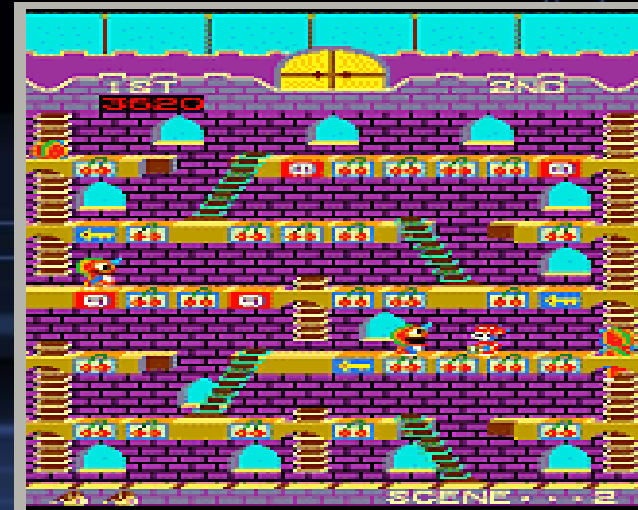


Ein neues Genre

Universal bringt mit Space Panic , einem Plattformspiel, 1981 einen weiteren Meilenstein heraus.

Plattformsiele sind Spiele, bei denen der Spieler Leitern erklimmen und Plattformen entlanglaufen muss, wobei er Zusammenstöße mit irgendwelchen Monstern oder anderen Objekten vermeiden sollte.

Das Spiel war Vorbild für hunderte von anderen Plattformsielen die den Markt überfluteten, wie zum Beispiel Donkey Kong von Nintendo.





Geschichte der Videospiele

Die Superstars



Pac Man

Ein Spieleentwickler bei Namco war die Ballerspiele leid und entwickelte 1980 ein Spiel, das zuerst Puckman hieß, nach der japanischen Phrase „pakupaku“, was den Mund auf und zumachen bedeutet.

- Bekanntestes Videospiele aller Zeiten
- 100.000 verkauften Einheiten in den U.S.A.
- Flut von Fanartikeln: T-Shirts, Jacken, Sweater...



Donkey Kong & Super Mario

- Nintendo japanischer Spielkartenhersteller seit 1889
- Meistverkauftes Spiel 1981
- Viele weitere Erfolge mit Super Mario Bros.
- Merchandising mit TV-Serien, Kinofilm





Geschichte der Videospiele



Machtwechsel

Die Entwicklung der Heimcomputer und Heimvideospiele führte dann aber zum Ende der Ära der Videospelautomaten.

Die Spielideen und Genres blieben aber häufig die gleichen. Nur spielte man zukünftig auf einem C64, Atari, Nintendo, und zuletzt auf der Playstation 2.

Die Genres reichen von eher männlich besetzten Ego-Shootern über Rennspiele bis zu Spielen wie Sims, die eher von weiblichen Spielern gekauft werden.

Die letzten Entwicklungen der Spieleindustrie:

- 2002 überholte die Spieleindustrie wieder die Filmbranche
- 24% mehr verkaufte Konsolen in AT (Jänner-September)
- Über 40jährige bereits 18% der Spieler

