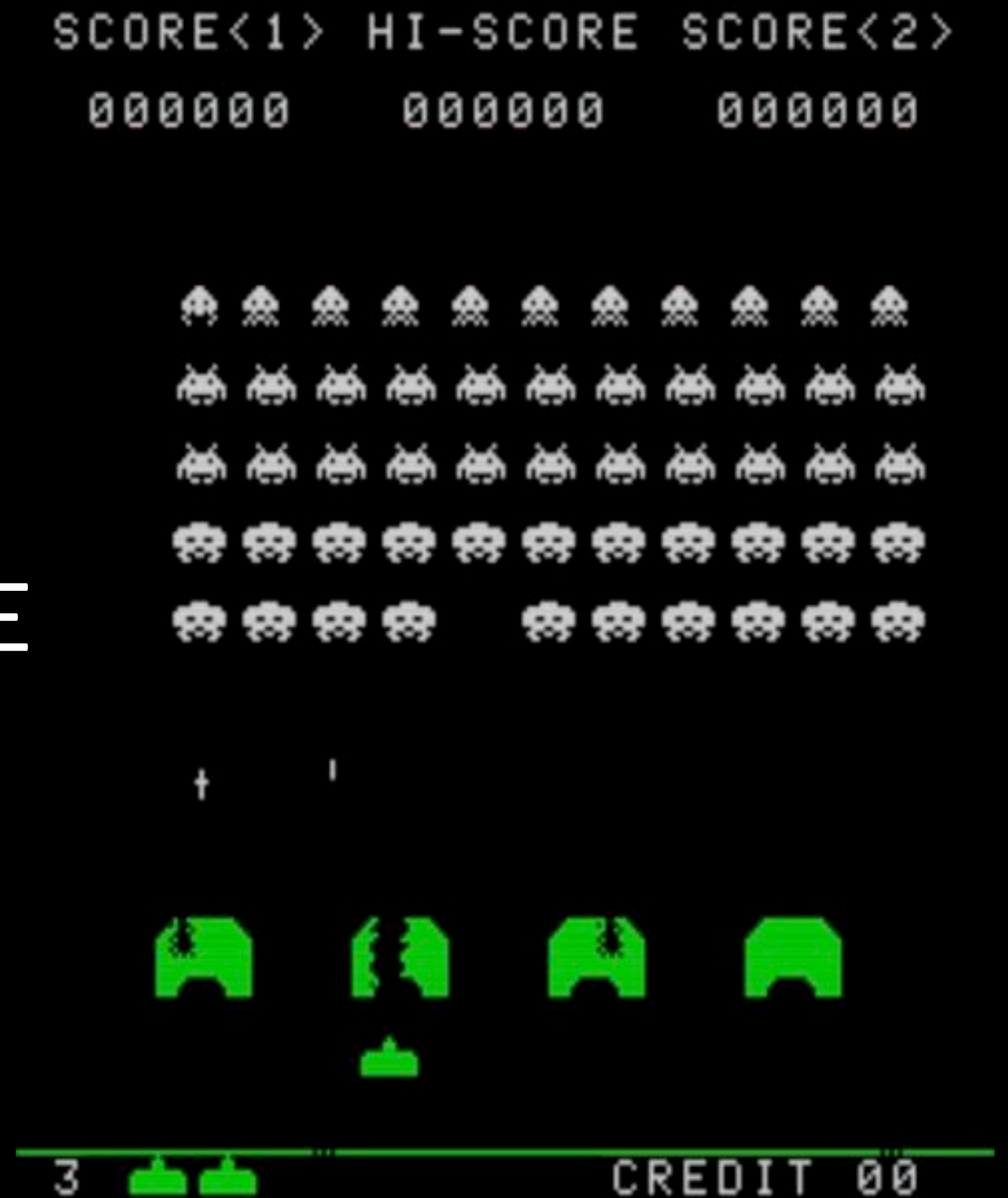


KLASSIKER DER SPIELEGESCHICHTE

01 SPACE INVADERS

21. APRIL 2010

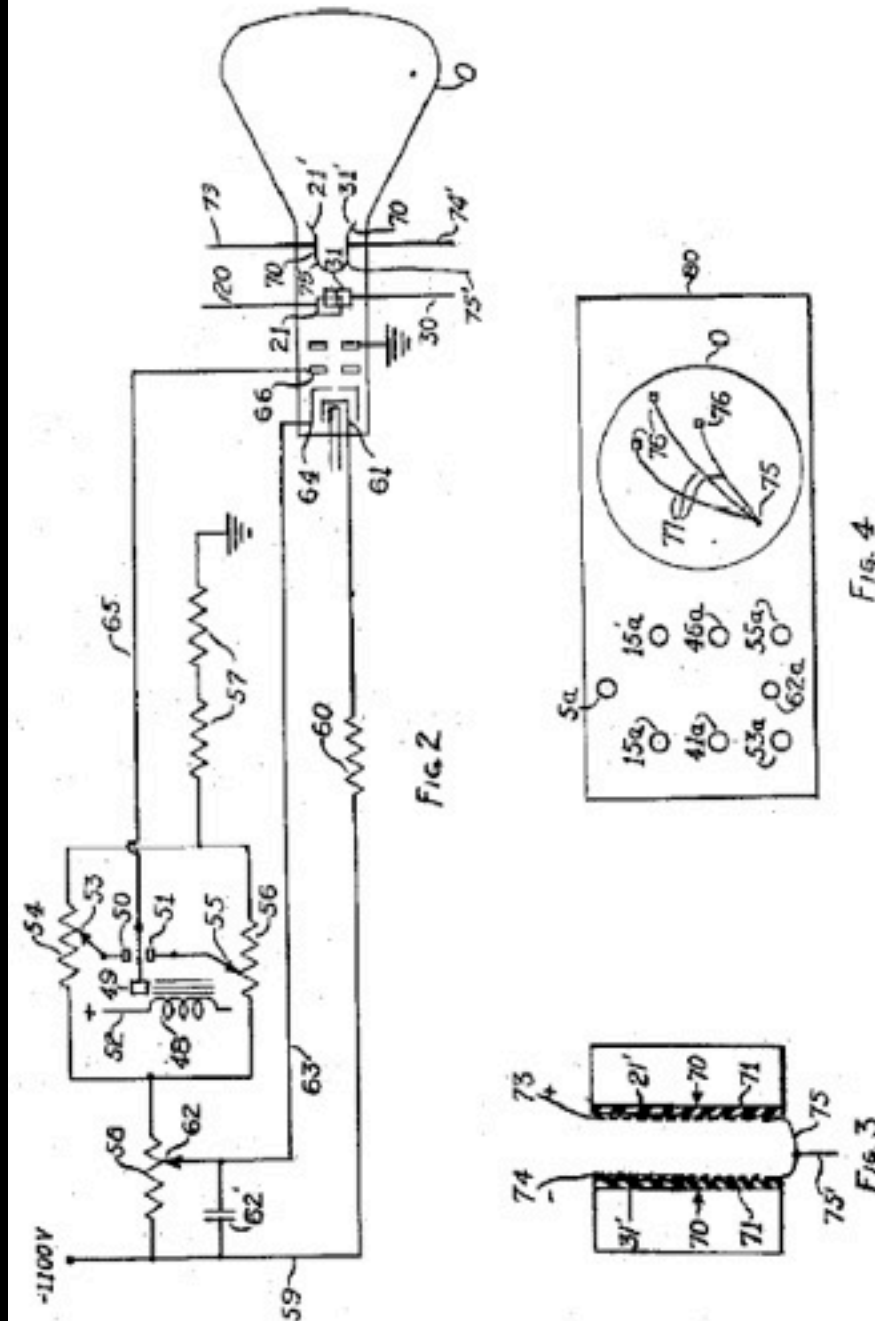


Vorgeschichte

Cathode Ray Tube Amusement Device

»The object of the game is for the player to adjust the controls within a specified predetermined interval of time so that one of the parabolic traces of the beam will start from the gunner's position and hit a selected target or airplane and explode on the selected target.«

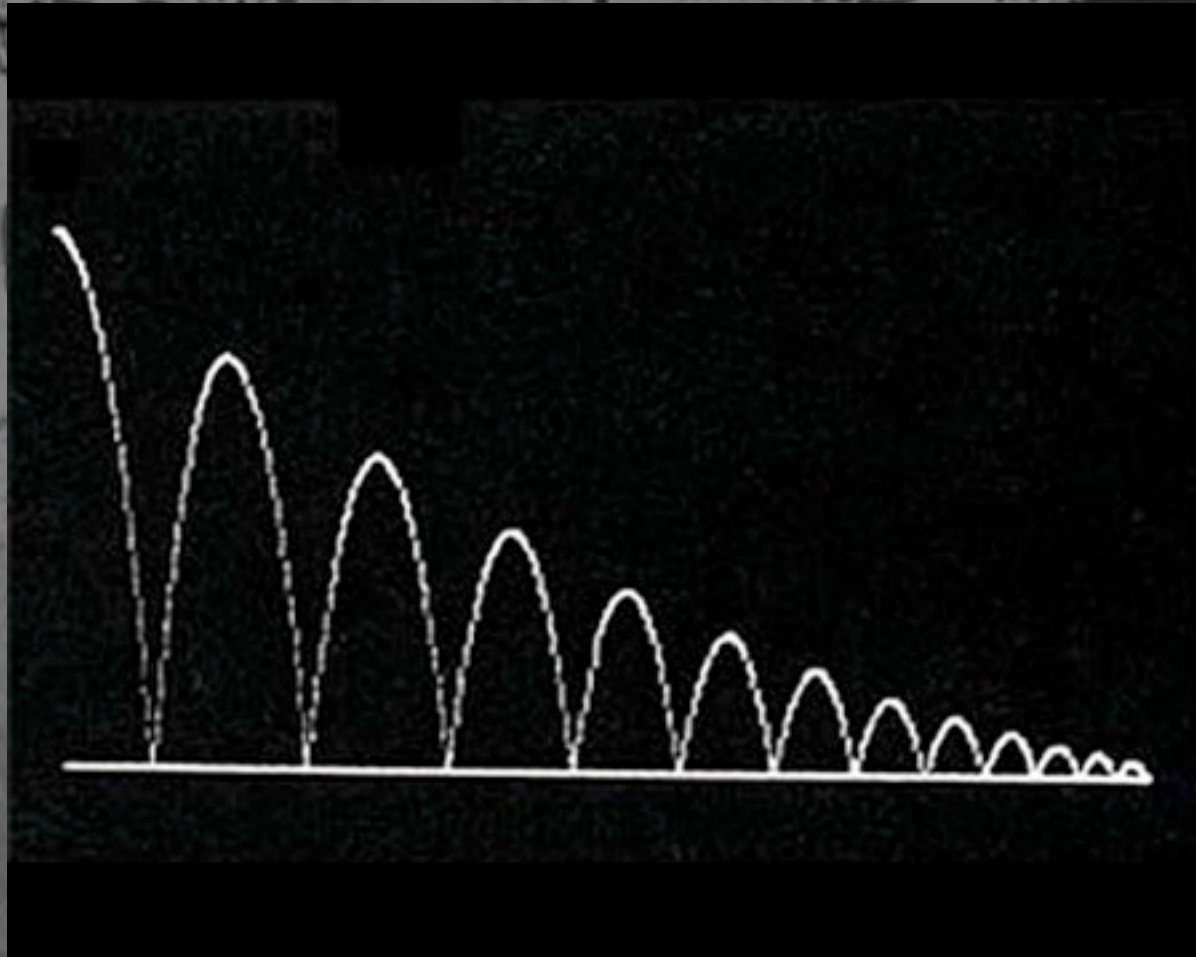
T. T. Goldsmith Jr.; Estle Ray Mann, 1947



Thomas T. Goldsmith Jr.
Estle Ray Mann, INVENTORS

BY
Charles W. Mortimer

Bouncing Ball



Adams; Gilmore: 1949

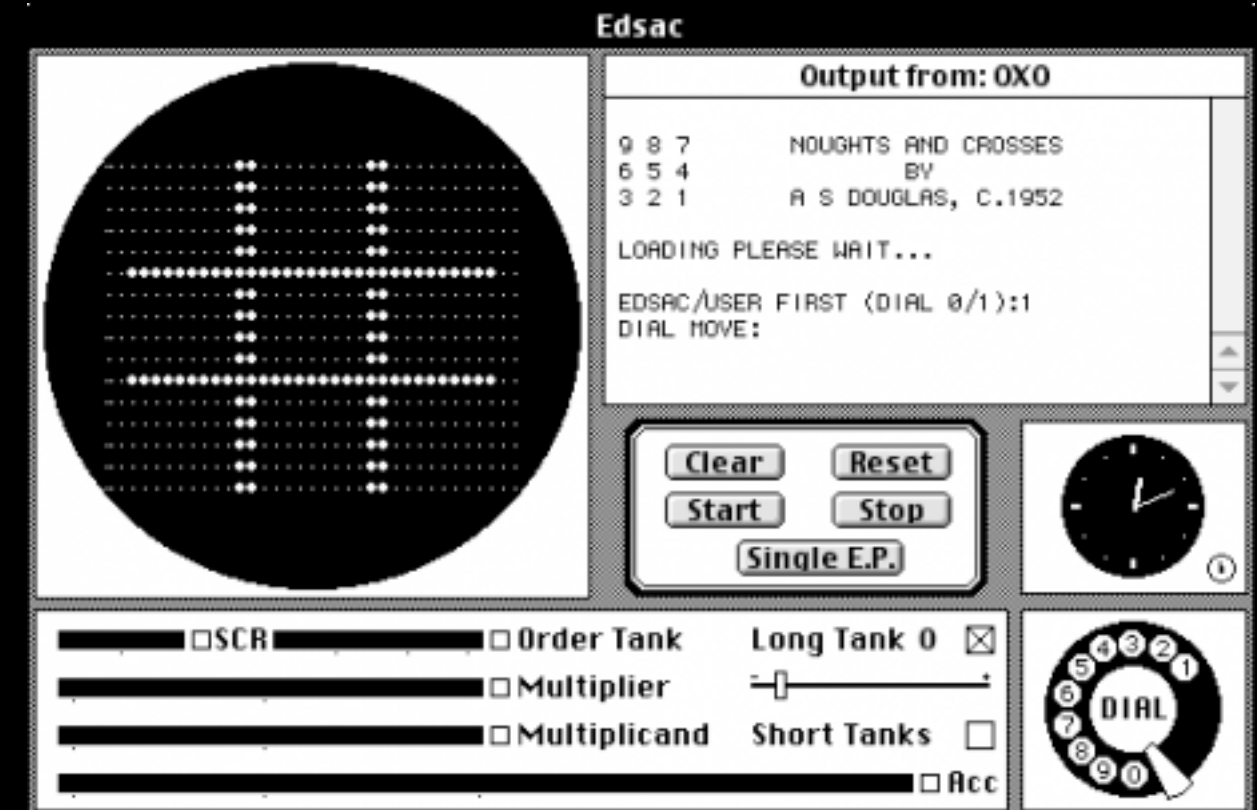
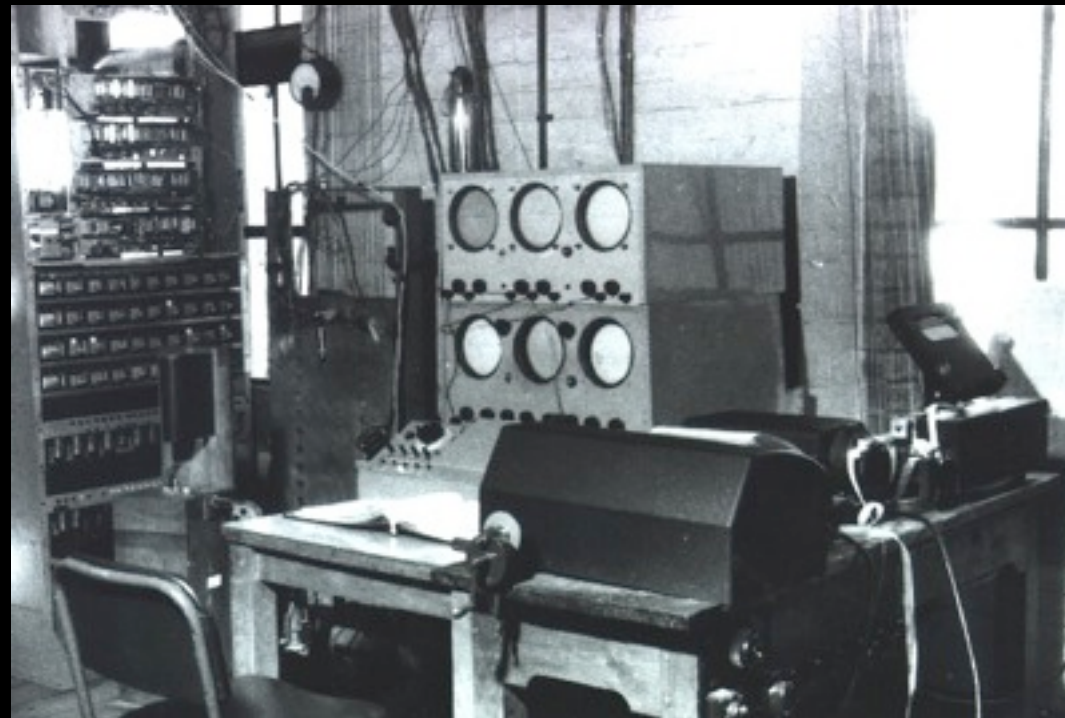


Nimrod



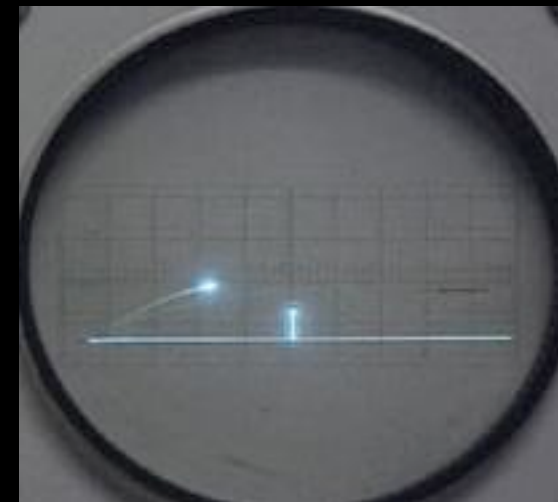
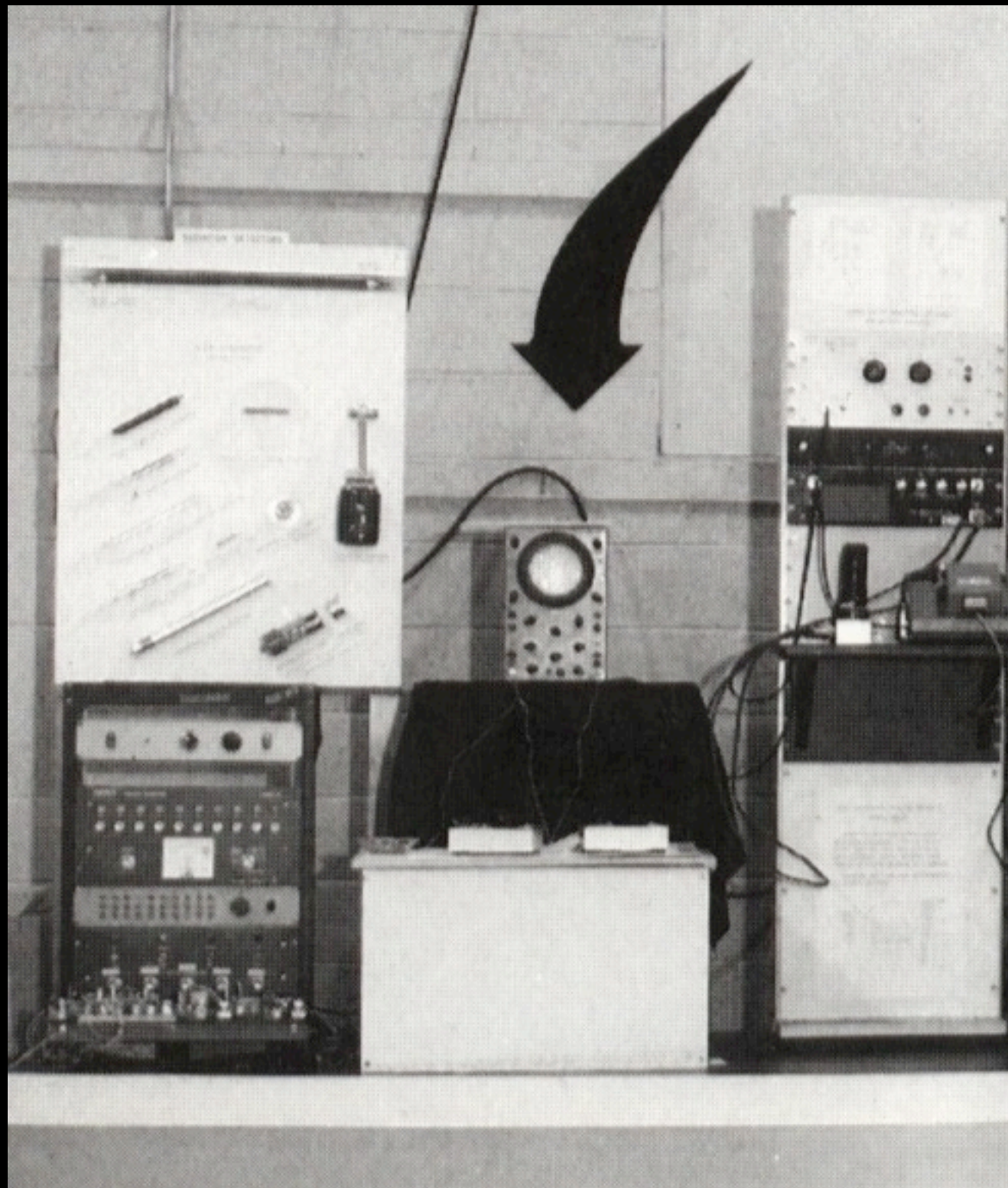
Ferrati, 1951

Noughts and Crosses (OXO)



Alexander Sandy
Douglas, 1952 EDSAC

Tennis for Two :: 1958



William A. Higinbotham & Robert V. Dvorak, 1958

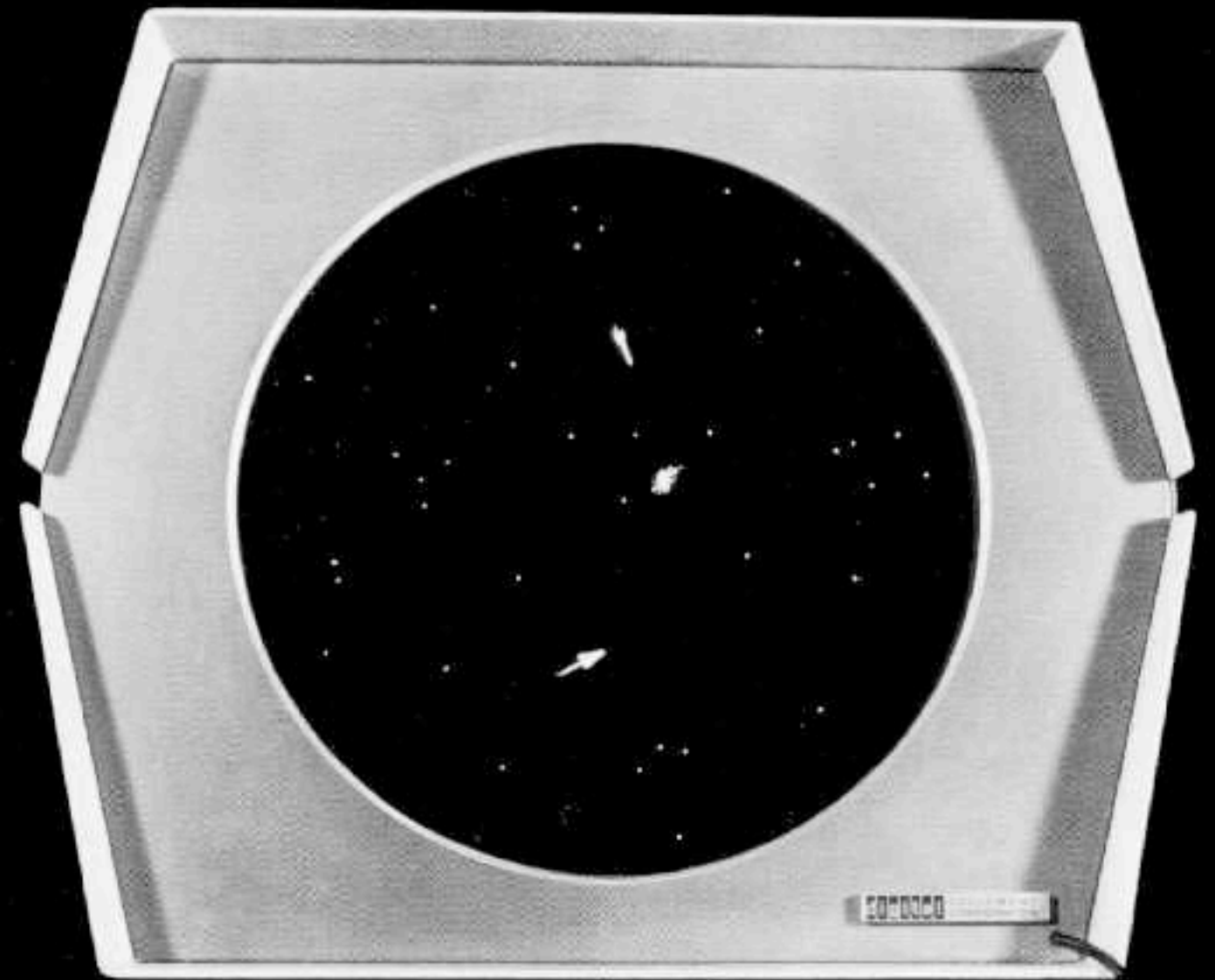
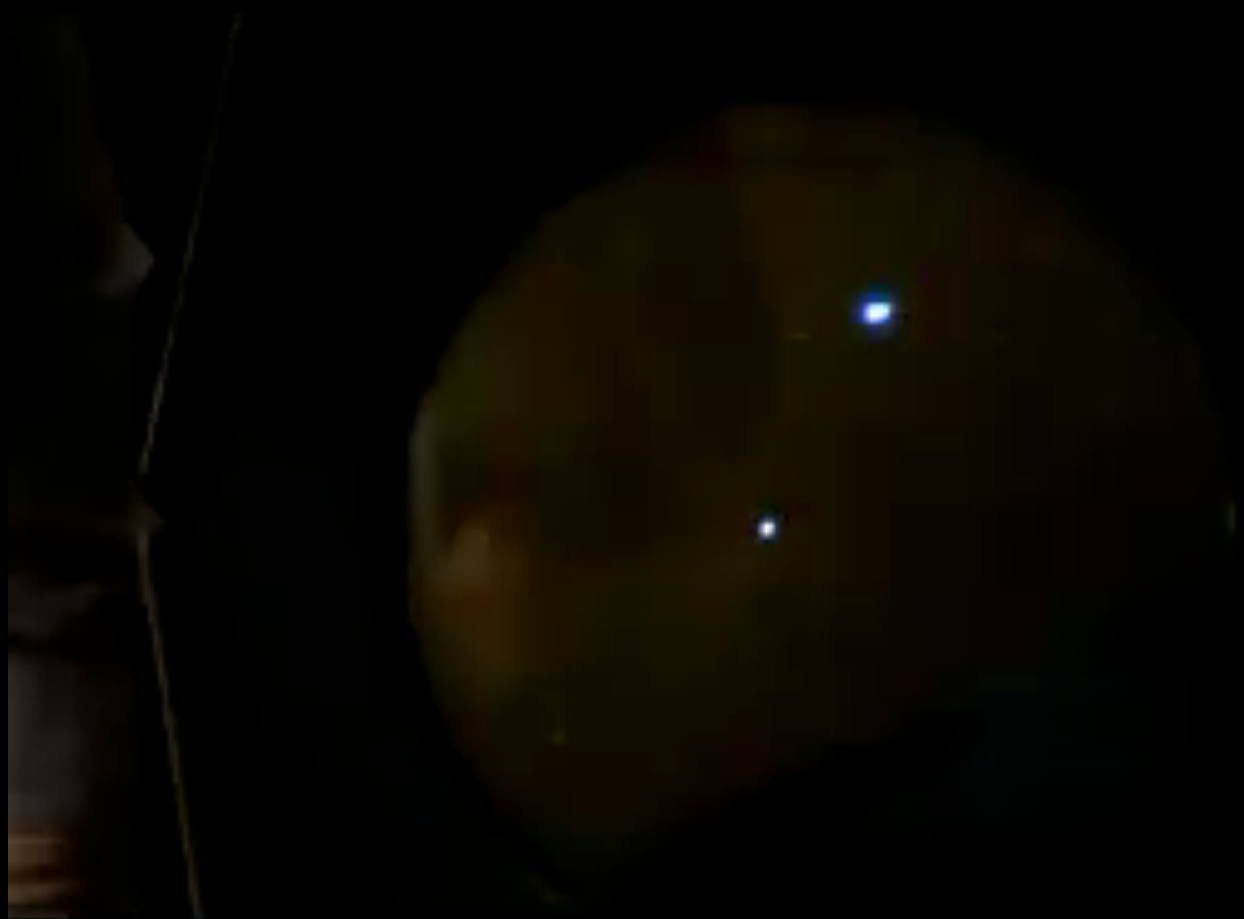
Tennis for Two

William A. Higinbotham & Robert V. Dvorak

Spacewar!



Steve Russel, J. Martin Graetz und Wayne Witanen: Spacewar. MIT, 1961-62.



Steve Russel & Freunde vom »Tech
Model Railroad Club«

Spacewar!

Odyssee zum Spielen und Lernen

Das elektronische Fernsehspiel für die ganze Familie



Odyssee bringt das vierte Programm auf den Bildschirm.

Sie können dabei aktiv mitmachen.

Durch diese neue Idee wird Ihr Fernsehgerät zum Fußballstadion, zum Tennisplatz, zum Schießstand oder gar zum Weltraum.

Auf Ihrem Bildschirm-Spielfeld agieren elektronische Spielfiguren. Sie schlagen – natürlich elektronisch – Bälle, schießen Torpedos ab, rasen eine Skiabfahrt hinab.

Jetzt durch
Großserienfertigung
anstatt DM 398.-
298.-



Das Odyssee-Spielzentrum wird einfach an die Antennenbuchse Ihres Fernsehgerätes angeschlossen.

Und damit können Sie das elektronische Drum und Dran vergessen. Auf dem Bildschirm erscheinen zwei kleine leuchtende Quadrate. Sie stellen die Spielfiguren dar und werden von zwei Spielpulten aus bewegt. Nach allen Richtungen, schnell oder langsam – ganz nach Ihrer individuellen Spielanlage. Nach dem Druck auf die Start-Taste erscheint der Ball. Als leuchtender Punkt fliegt er von einer Spielhälfte zur anderen und kann natürlich auch in Flugrichtung und Geschwindigkeit verändert werden.

Mit den Knöpfen am Spielpult lenken Sie „Ihre“ Spielfigur und versuchen, den heranfliegenden Ball zu erreichen. Er wird dadurch wieder „zurückgeschlagen“ und geht nicht ins „Aus“.

Konzentration und Geschicklichkeit entscheiden das Spiel

Abb. links Das „Gehirn“ des Odyssee-Spieles befindet sich im Spielzentrum (Mitte), an das die beiden Spielpulte angeschlossen werden.

Abb. rechts Zum Odyssee-Spiel gehört alles, was für die einzelnen Spiele gebraucht wird: Farbige Bildschirm-Folien für verschiedene Bildröhrengößen von 43 bis 63 cm (mit den jeweils erforderlichen Spielfeld-Markierungen), Spielkarten, Spielchips, ein 20seitiges Heft mit den genauen Spielregeln, Anschlußkabel und vieles mehr.



Universum® TV-Multi-Spiel 2006



ab 1977

THE NEWEST ² PLAYER
VIDEO SKILL GAME

PONG

from ATARI CORPORATION
SYZYGY ENGINEERED

The Team That Pioneered Video Technology

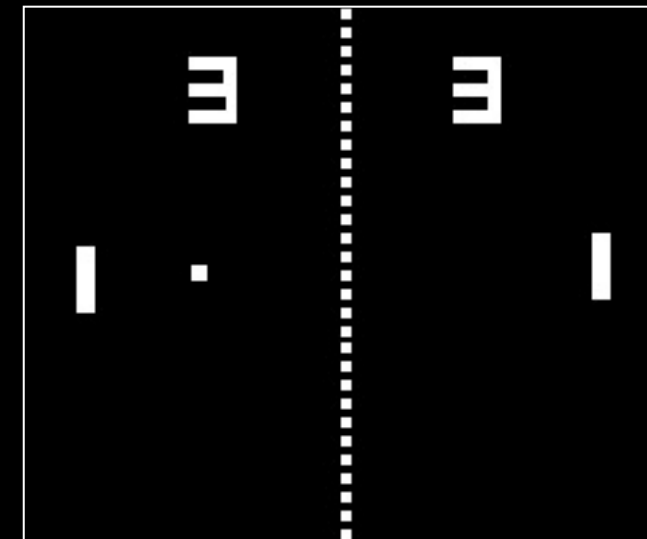
FEATURES

- STRIKING Attract Mode
- Ball Serves Automatically
- Realistic Sounds of Ball Bouncing, Striking Paddle
- Simple to Operate Controls
- ALL SOLID STATE TV and Components for Long, Rugged Life
- ONE YEAR COMPUTER WARRANTY
- Proven HIGH PROFITS in Location After Location
- Low Key Cabinet, Suitable for Sophisticated Locations
- 25¢ per play

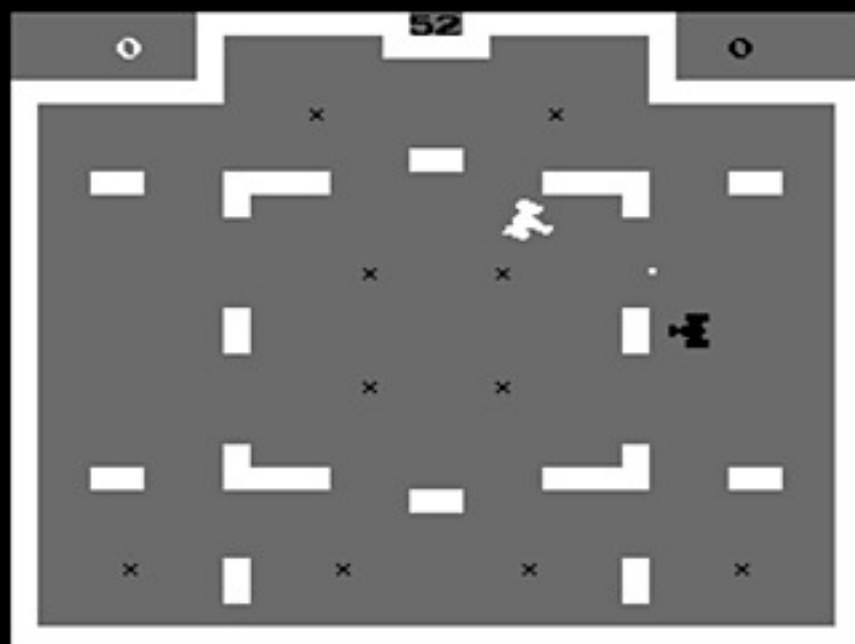
THIS GAME IS AVAILABLE FROM YOUR LOCAL DISTRIBUTOR

Manufactured by
ATARI, INC.
2962 SCOTT BLVD.
SANTA CLARA, CA.
95050

Maximum Dimensions:
WIDTH - 26"
HEIGHT - 50"
DEPTH - 24"
SHIPPING WEIGHT:
150 Lb.



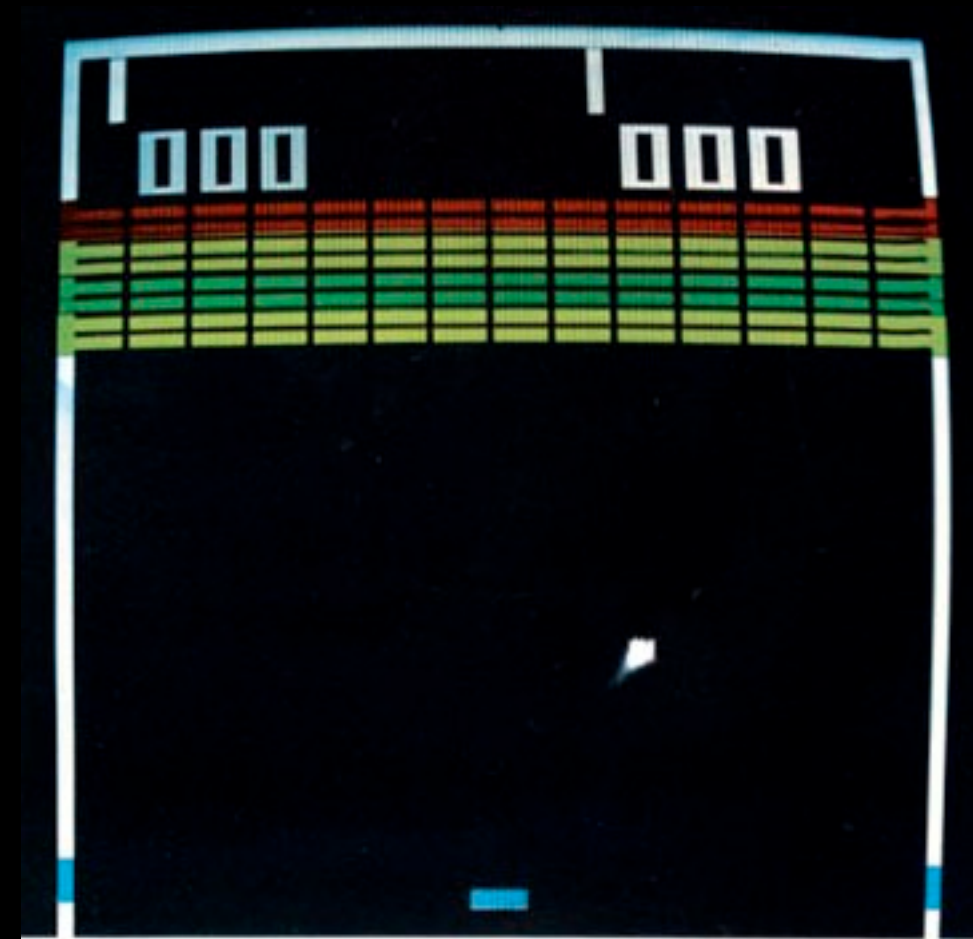
Nolan Bushnell,
1972



Kee Games
Tank, 1974



Breakout :: 1976



SPACE INVADERS

1978



SPACE INVADERS

INSTRUCTIONS

- ONE OR TWO PLAYERS.
- INSERT COIN(S)
- SELECT ONE OR TWO PLAYER GAME
- TO MOVE 'LASER BASE' LEFT OR RIGHT, OPERATE THE CONTROL LEVER.
- TO FIRE LASER, PUSH 'FIRE' BUTTON
- UFO HIT GIVES PLAYER MYSTERY SCORE
- EXTENDED PLAY FOR 1500 POINTS
- GAME OVER WHEN PLAYER'S LASER BASE IS HIT 3 TIMES BY INVADER MISSILES OR WHEN INVADERS OVERRUN THE BASE
- IN TWO PLAYER MODE, PLAY ALTERNATES BETWEEN THE TWO



???



10 PTS



20 PTS



30 PTS



TAITO CORPORATION

Tomohiro Nishikado

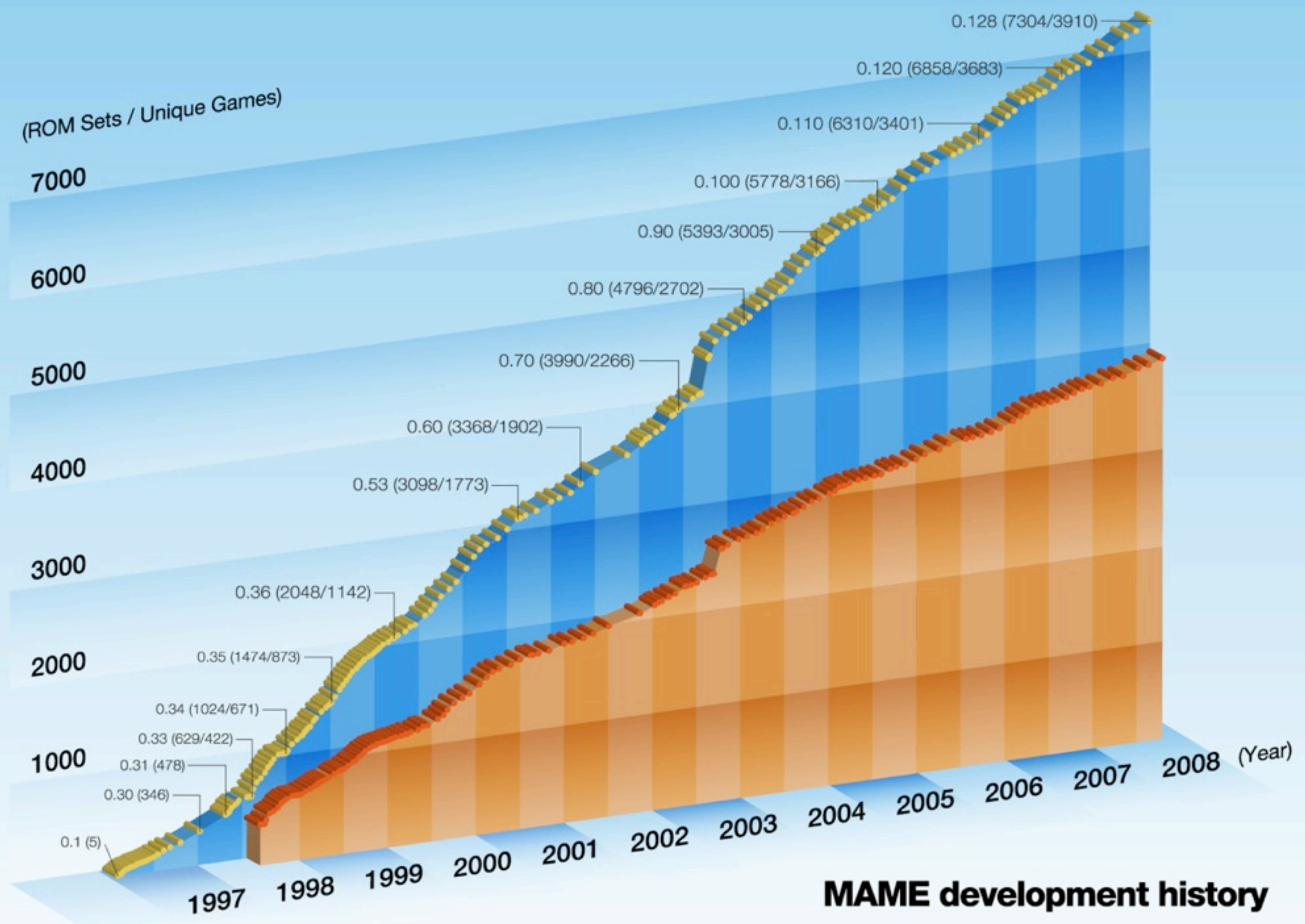


"At the time, Atari's block-breaking game Breakout was popular in Japan. I thought the game was fun, too, and so I began making a game using [Breakout] as inspiration. I decided to change the blocks to targets that had shapes and make a shooting game--a shoot-out between those targets and the player. For the targets, I tested out tanks, planes, and soldiers, but I was stuck because none of them seemed to fit the image of the game. But then a movie called Star Wars came out, so I took a note from that and made it a space game, and when I tried changing the targets to aliens, it looked very smooth--that settled it."

M.A.M.E.

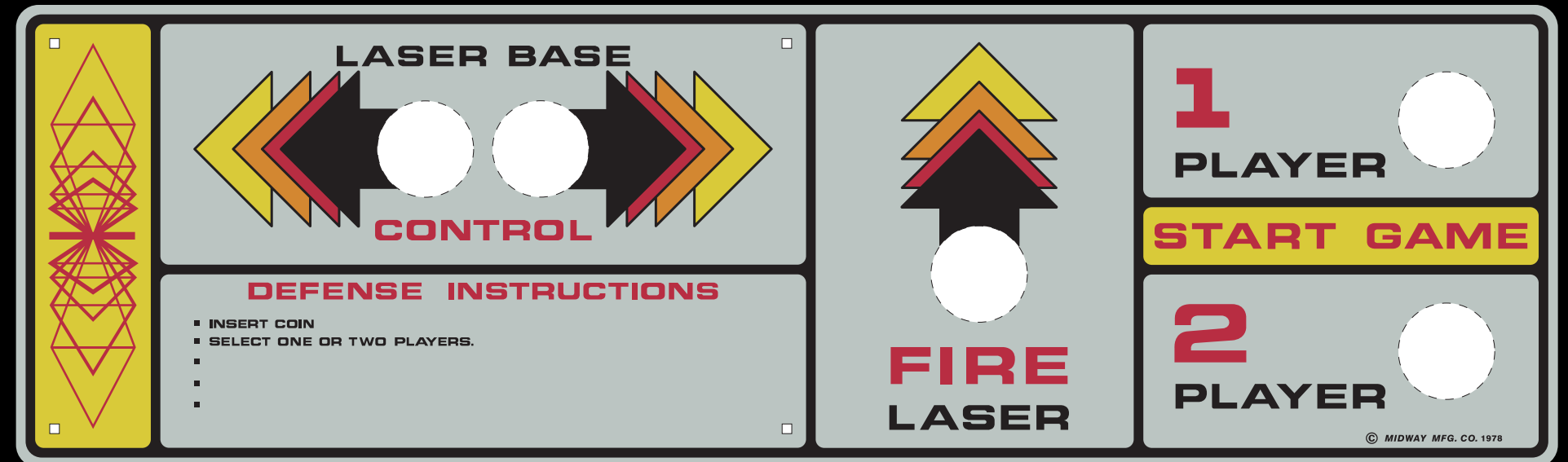
Multiple Arcade Machine Emulator







Kontrollfeld



Arbeitsblatt: Spielprinzipien, eine erste Annäherung

5 Reihen mit je 11 Aliens, 3 Typen + Extraschiff

die von oben nach unten wandern

Ziel: Alle Aliens abschießen

Differenzierung zwischen der Aliens

Schüsse: Senkrecht nach oben, nur ein Schuss auf dem Bildschirm, Schüsse heben sich auf.

Unterschiedliche Gegnerschüsse

3 Leben (Laserstationen)

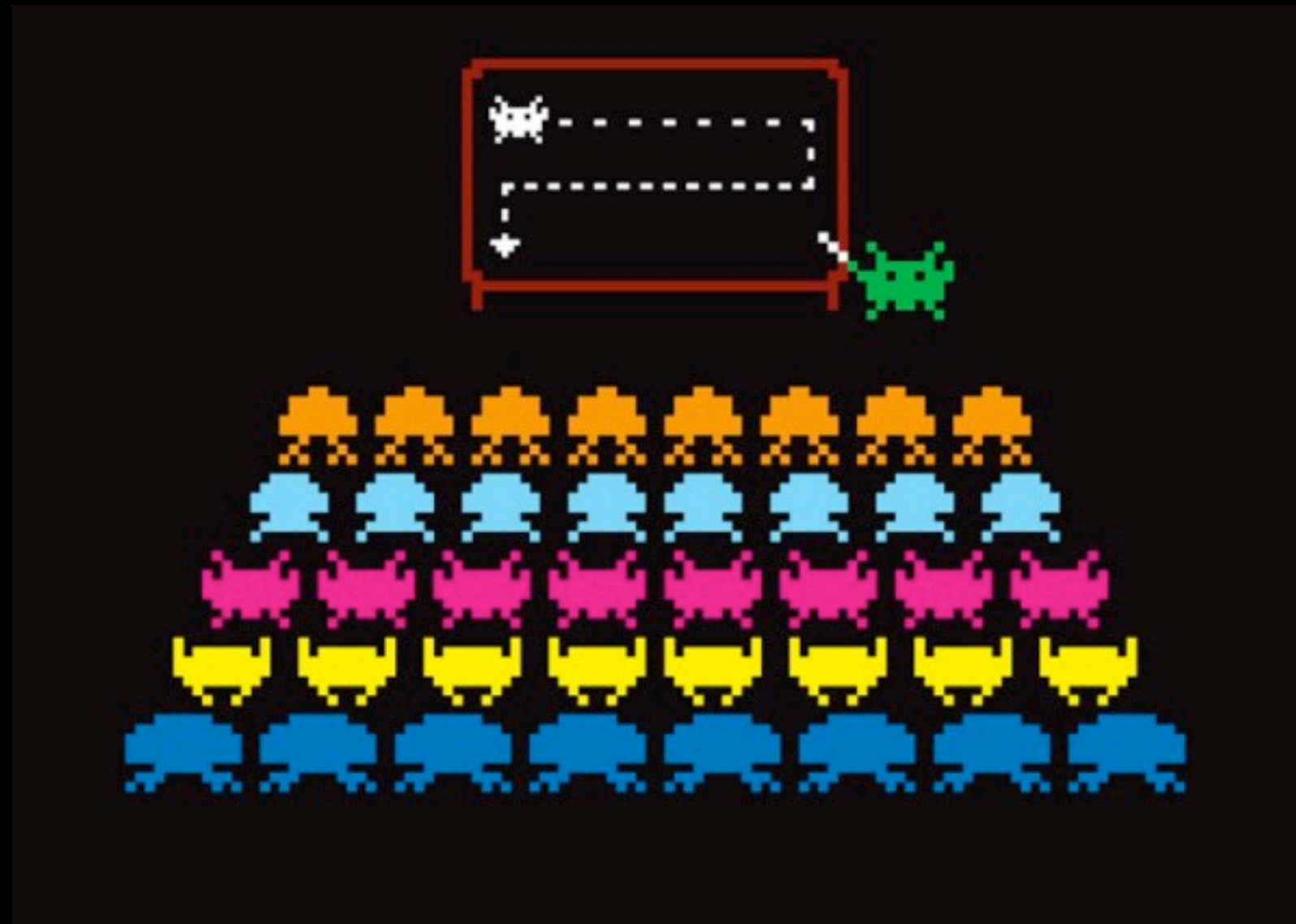
4 Schutzschilde, die von beiden

Ton begleitet den Spielrhythmus: 4 Töne + Extraschiff, Schuss, Explosion Laserstation, Explosion Alien, Explosion Extraschiff.

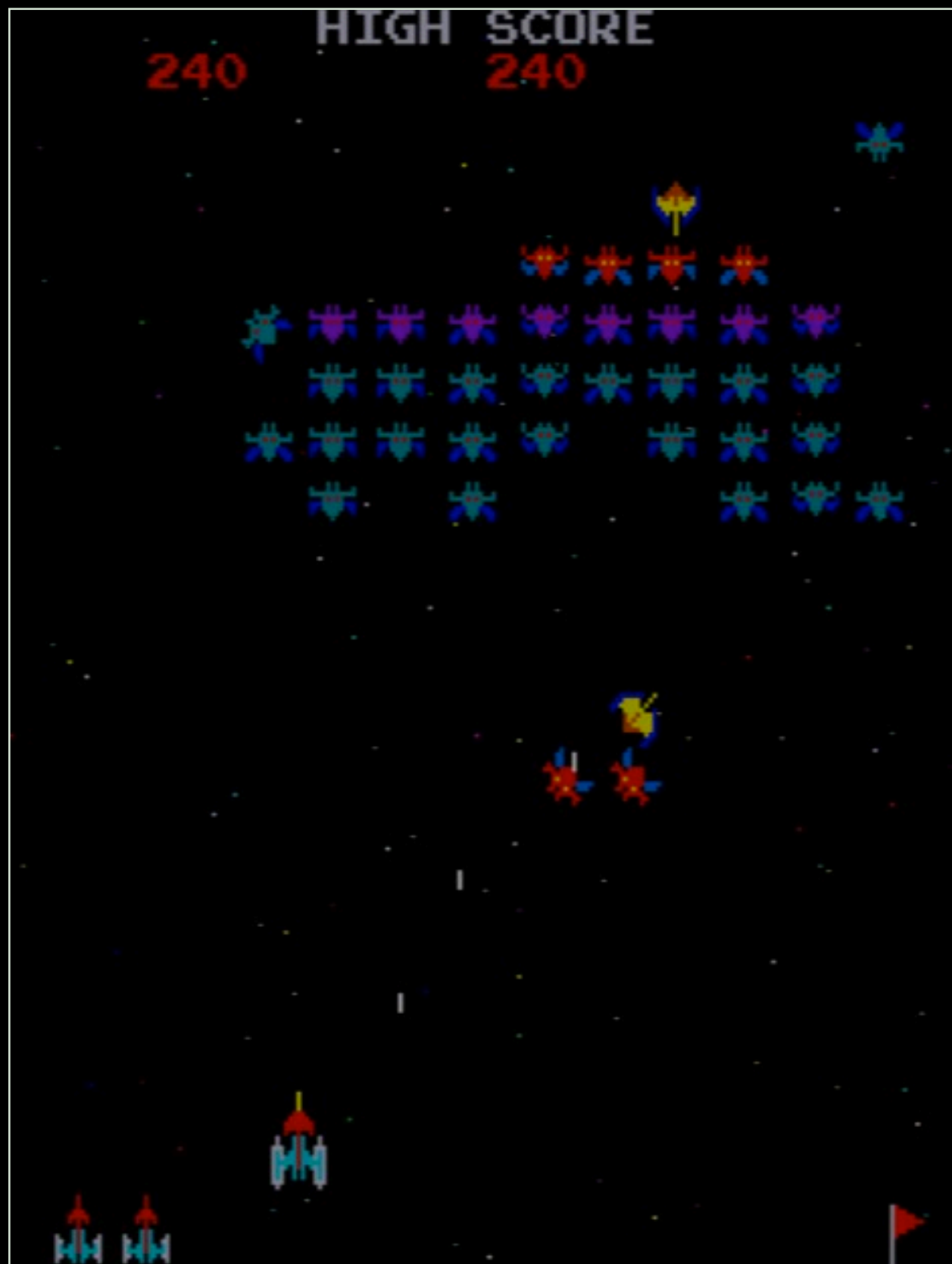
Highscore

Dramaturgie: Wer ist wer? Was ist die Hintergrundgeschichte?

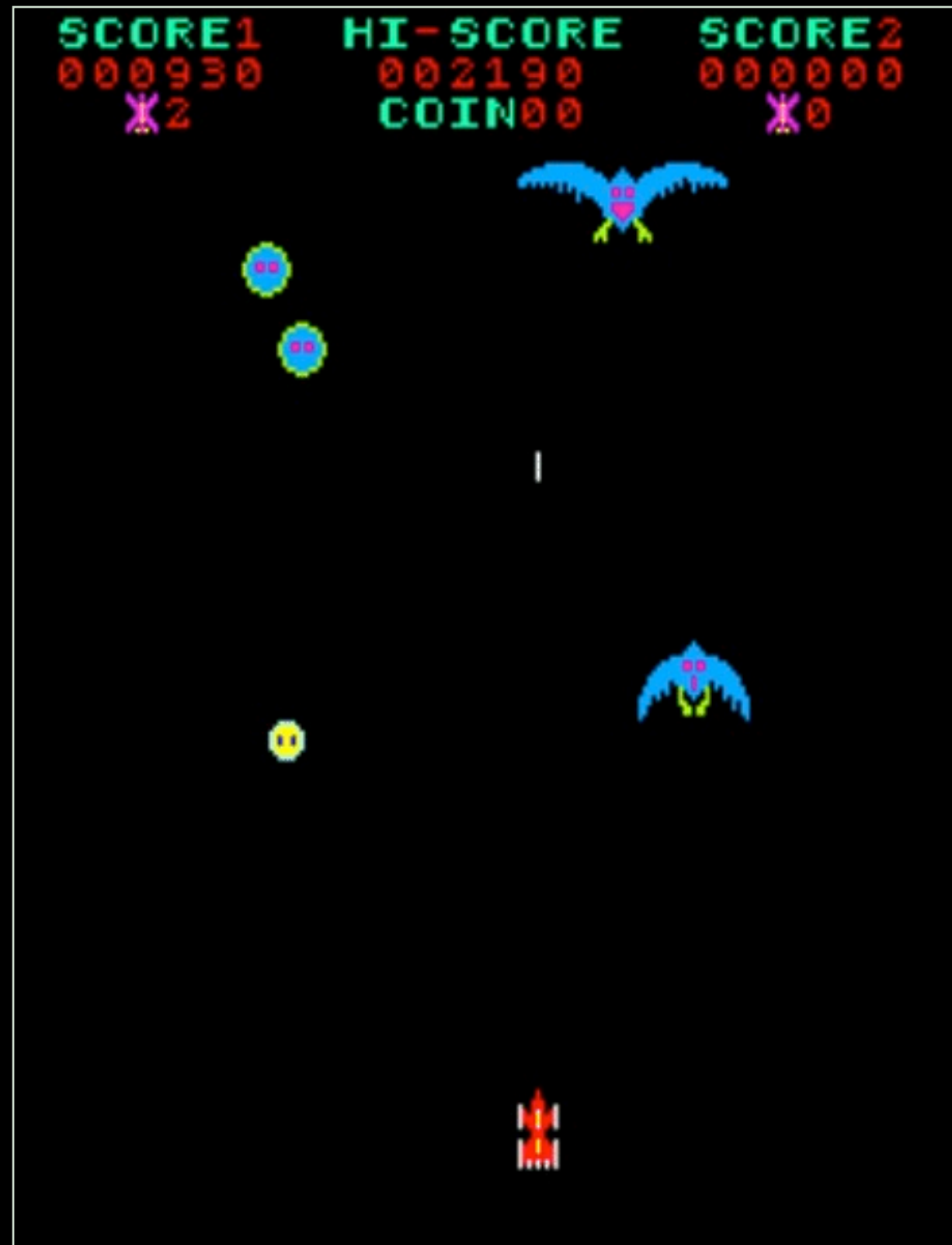
Dramaturgie



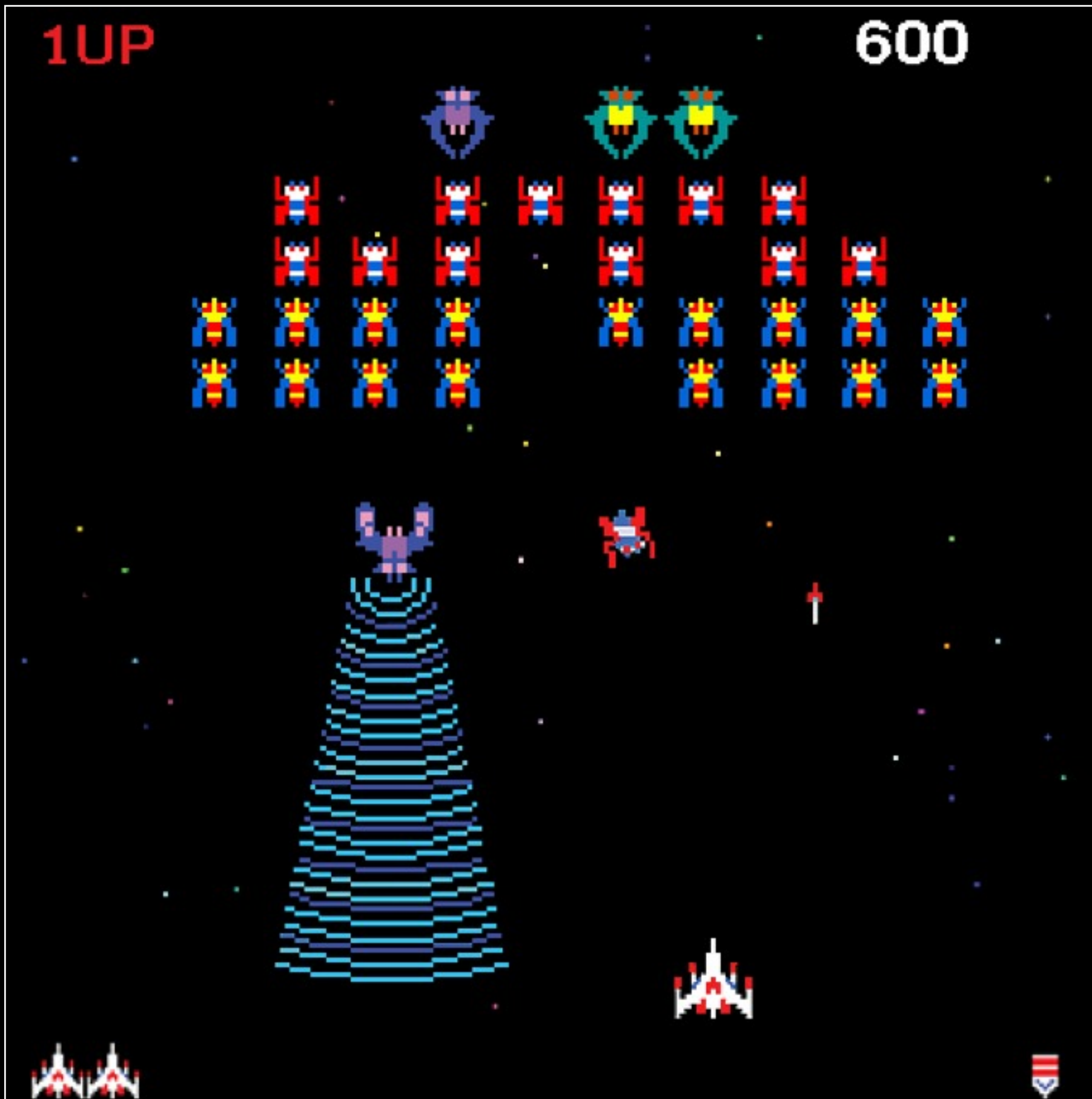
A Simple Plan



Galaxian :: 1979

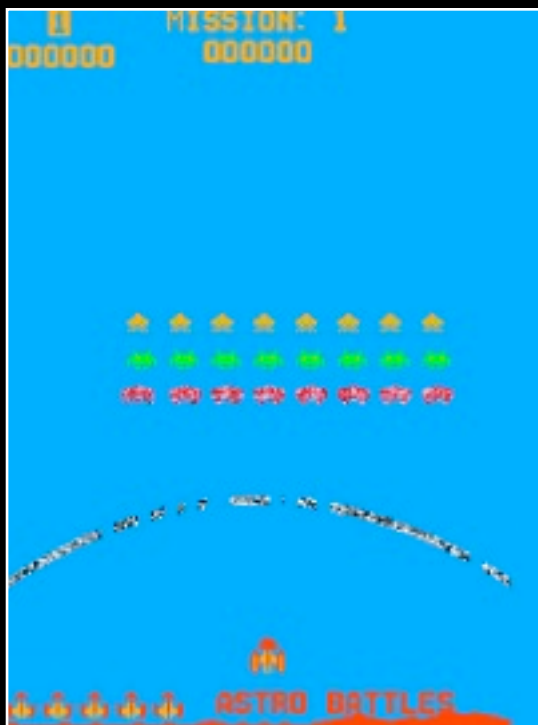


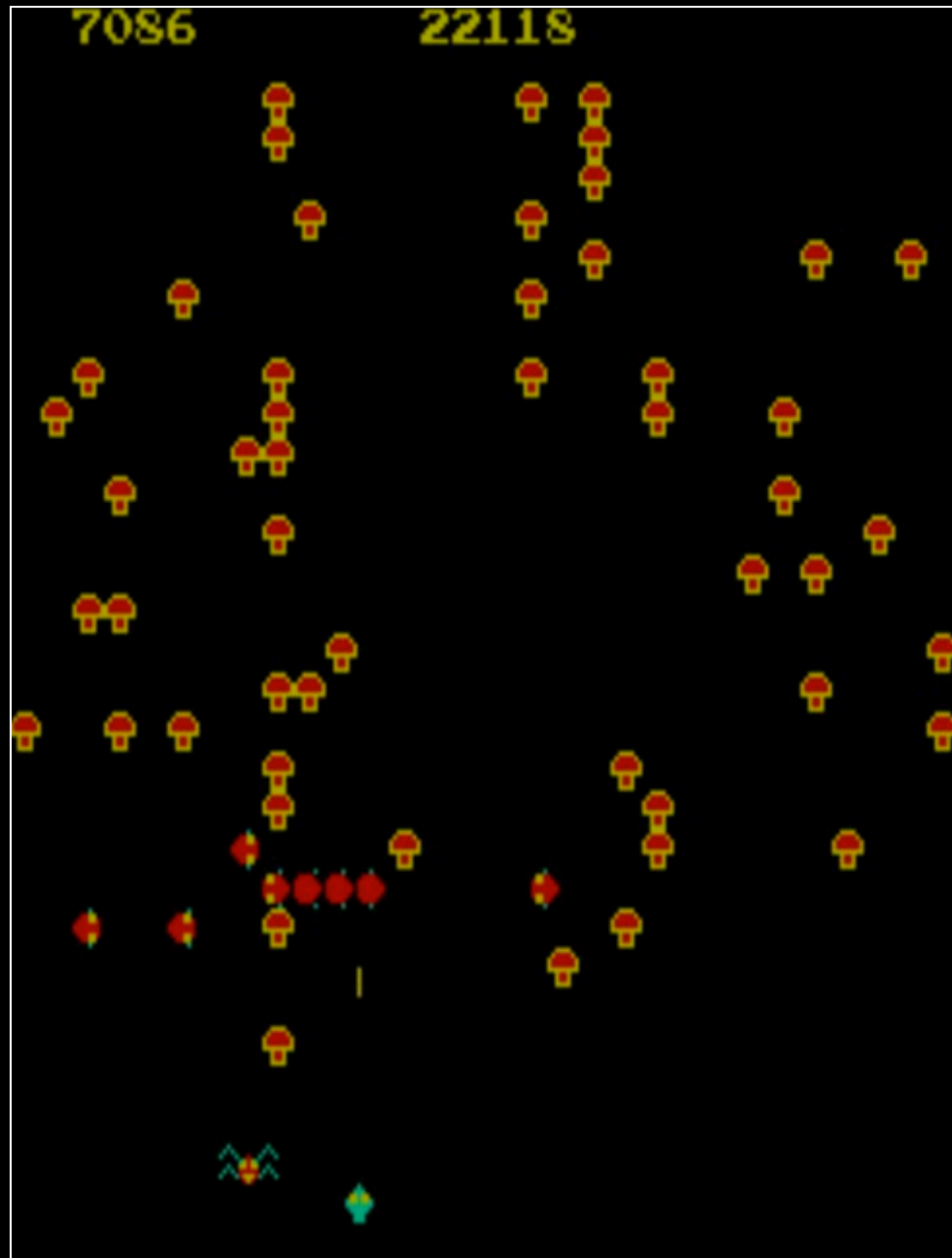
Phoenix :: 1980



Galaga :: 1981

Gorf :: 1981





Centipede :: 1980

Konsolen



Intermedialität

Royksopp: Happy Up Here



<http://vimeo.com/3281558>

GPS Painting



Vicente Montelongo

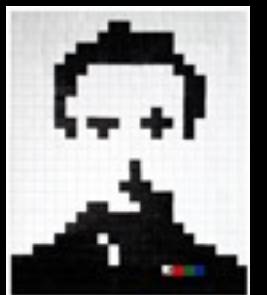
Kunst

INVASION NEWS LETTER 35



Invader

<http://www.space-invaders.com/som.html>





Street Art

Urban Art



Subversive Art



The Many Faces of a Space Invader



STANDARD



CHICKEN POX



AMERICA



SUNGLASSES



ANGRY HITLER



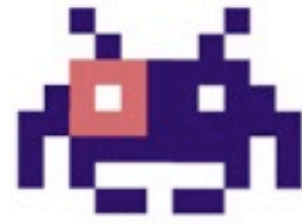
JAIL BIRD



RAINBOW



RUDOLPH



PINK EYE



SURPRISED



BORG



HOMER J.



FRENCH FRIES



RAMBO



CRYING



BATMAN



JOKER

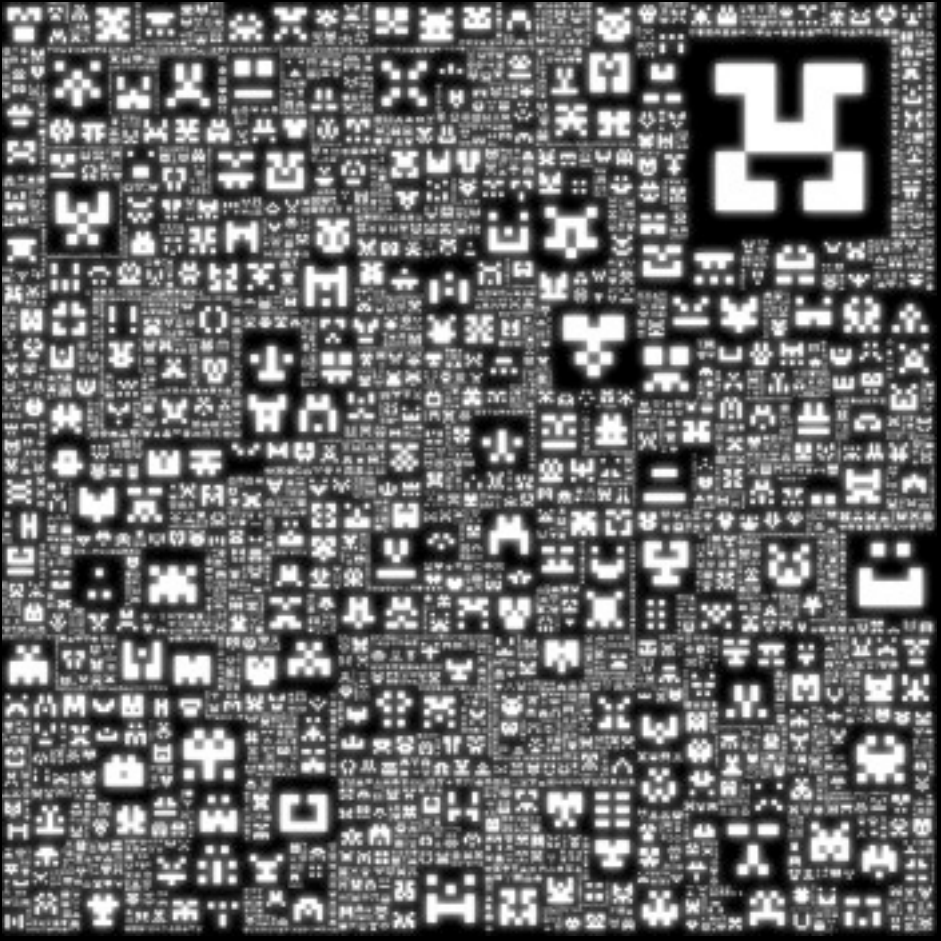
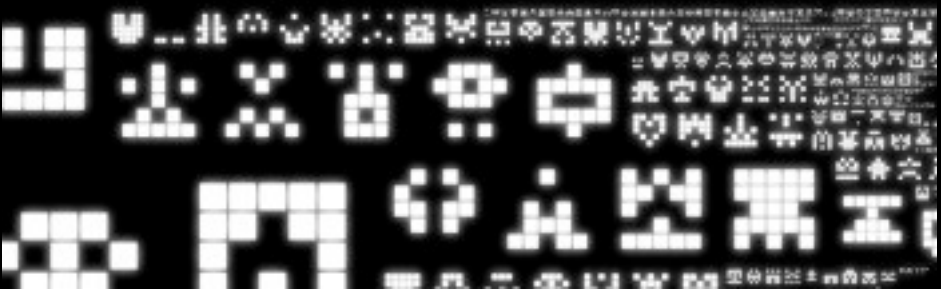
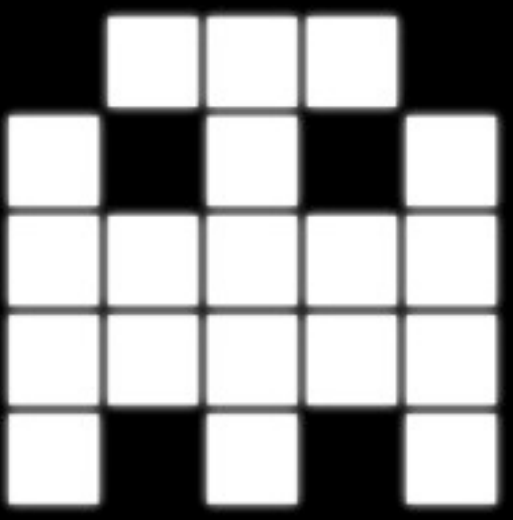


TWO FACE

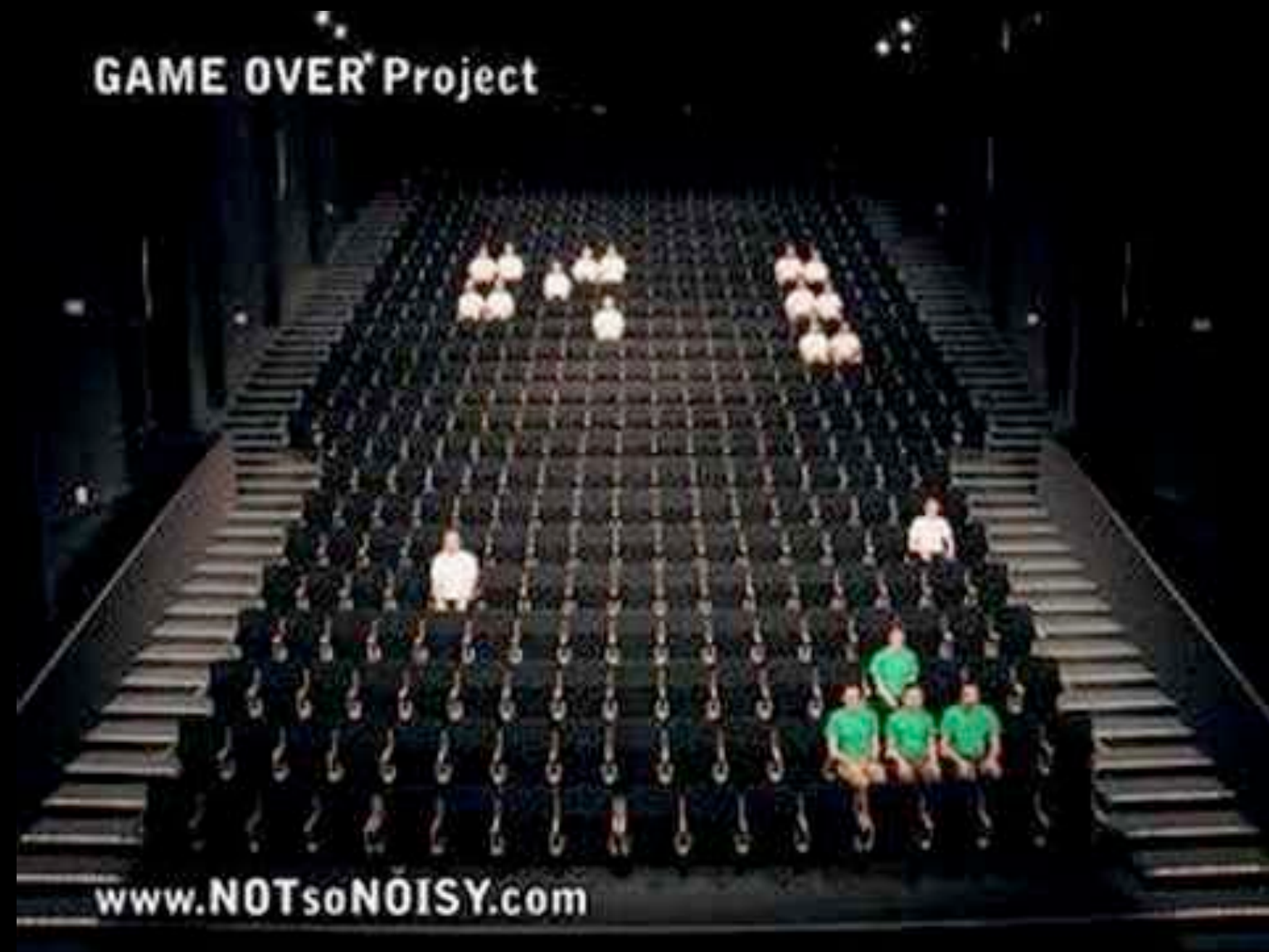
Intertextualität



THE UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS
CHICAGO, ILLINOIS 60637
U.S.A.

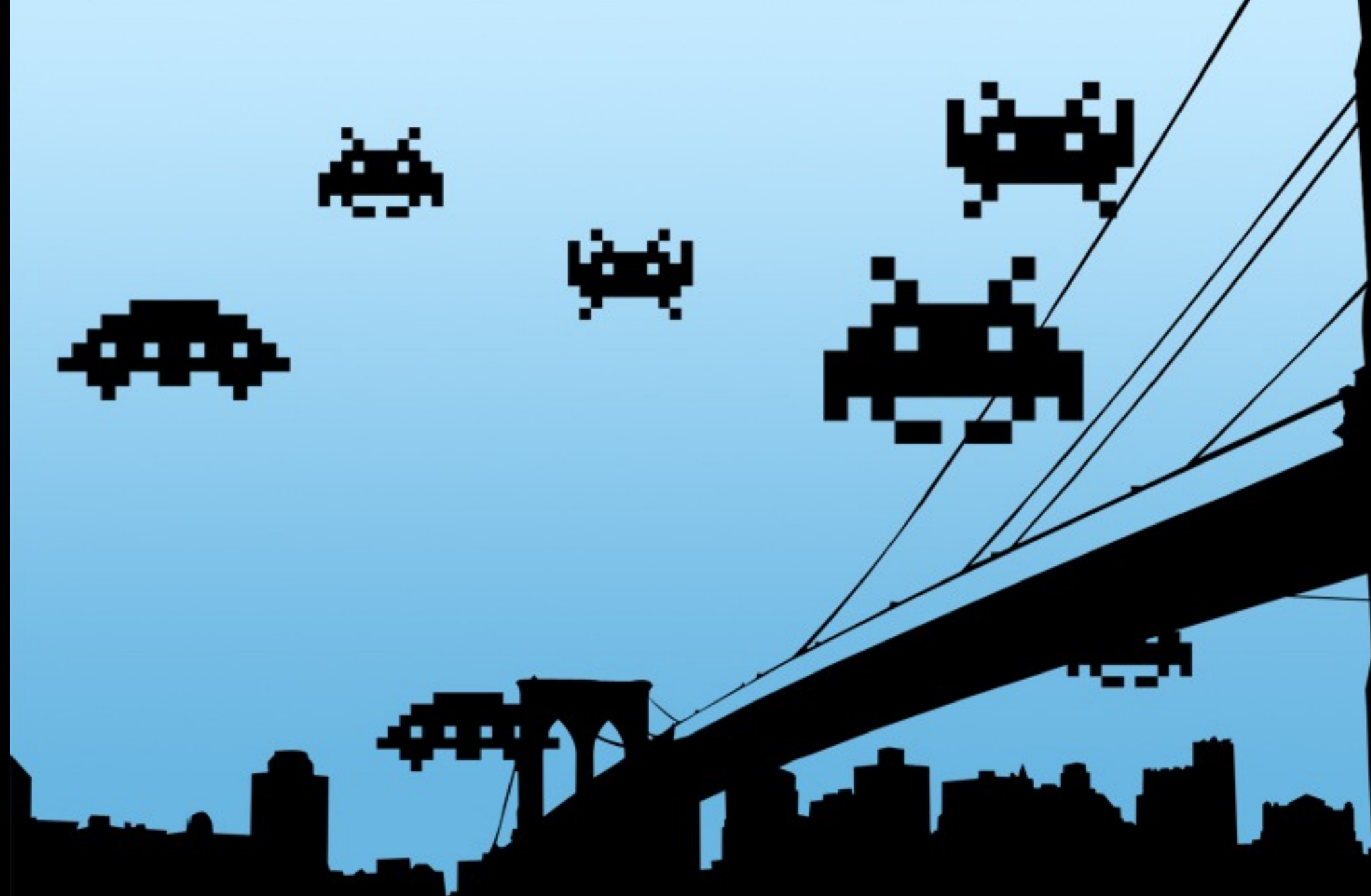


Game Over Project

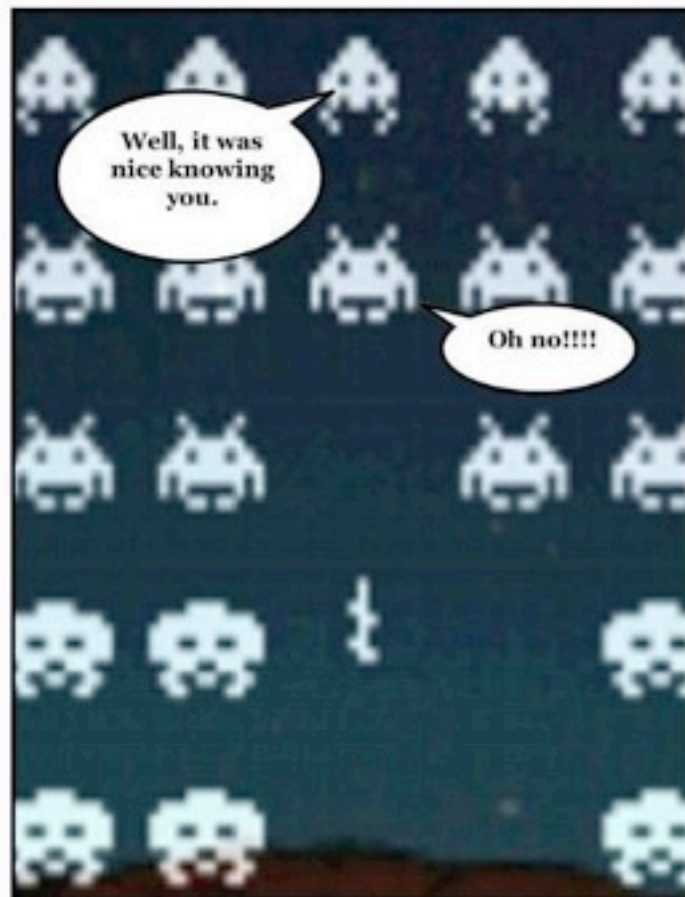
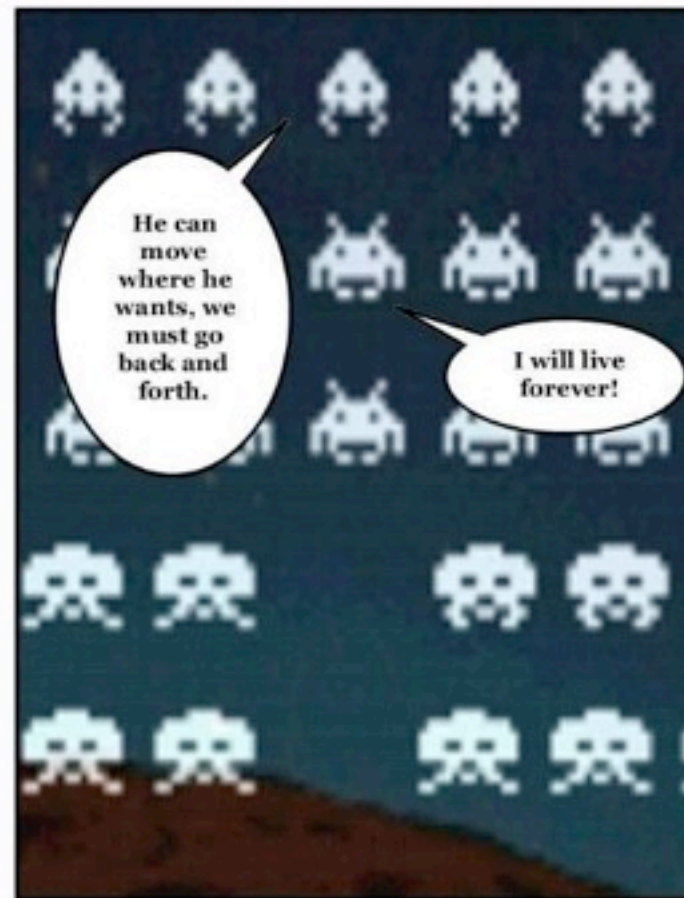
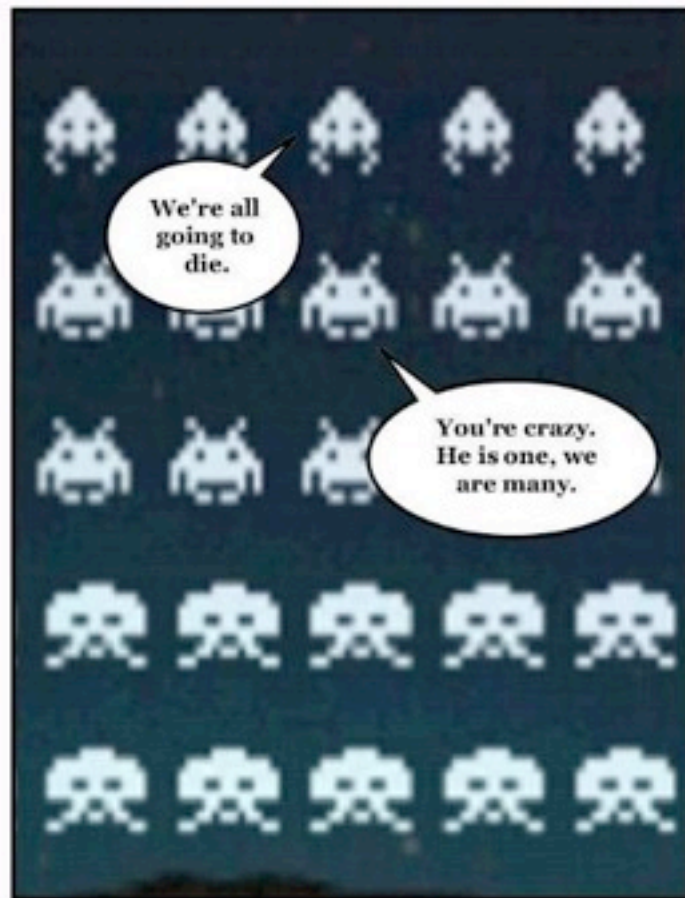


Merchandising





.INVADERS.



Comic