

KLASSIKER DER SPIELEGE SCHICHTE

10 GAUNTLET

24. JUNI 2010



Vorgeschichte

GAUNTLET™

FROM THE ENCHANTED WORLD OF ATARI GAMES



The
revolutionary
one, two, three
or four player
role-playing
video
sensation.



SHARE THE ADVENTURE.



Through these controls players are experiencing an evolutionary concept in video games. In locations across the country players are challenging each other to share the adventures of Gauntlet™. Every game is a unique event as different players team up combining new skills and strategies. Four players means four times the fun and excitement and four times the income for operators!

GAUNTLET™



© 1985 Atari Games Corporation. All rights reserved.





Die Dandy-Dungeon-Kontroverse

- 'Vorfahre' Gauntlets, der wesentliche Spielprinzipien bereits vorwegnimmt
- *Dandy Dungeon* basiert wie *Gauntlet* auf dem Prinzip der zellulären Automaten wie etwa John Conways *Game of Life*

Spielmechanismen



Ghosts



Lobbers



Grunts



Demons



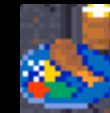
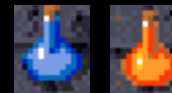
Sorcerors



Death



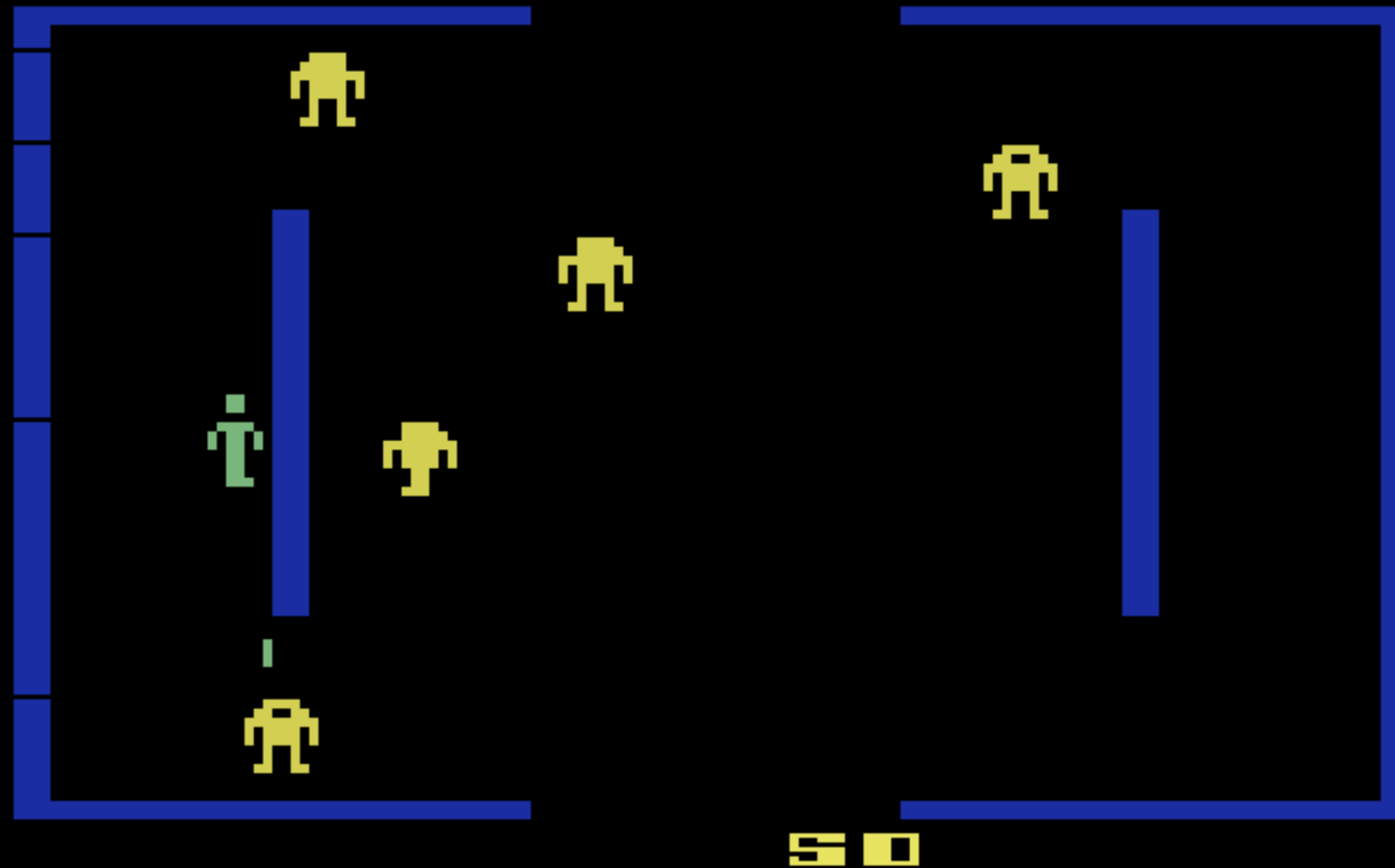
Thief



	Extra Armor	Gives More defense.
	Extra Magic	Potion attacks are better.
	Extra Shot Power	Shot is more powerful.
	Extra Shot Speed	Shot moves faster.
	Extra Speed	Character moves faster.
	Extra Fight Power	Melee is stronger.



Genealogie



Berzerk (1980)

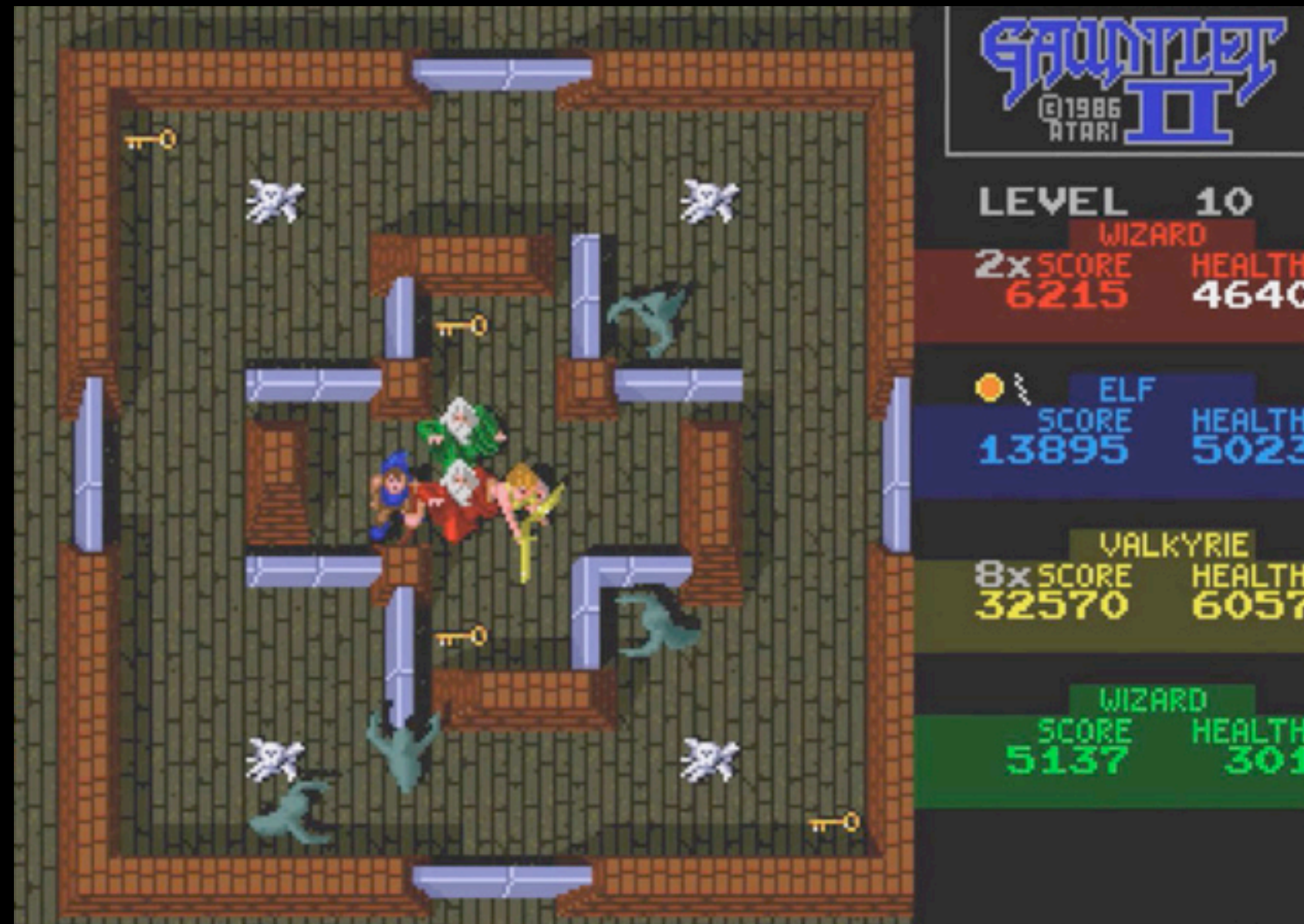


Robotron: 2084 (1982)



Fantasy Zone (1985)

- Prinzip der Monstergeneratoren



Gauntlet 2 (1986)



Toypop (1986)

- Schere-Stein-Papier-Prinzip für Gegner und Power-Ups



Shakkled (1986)
- adaptiert das Options-System von Gradius



Devil World/Dark Adventure (1987)



Crackdown (1989)
- implementiert Multiplayer per Split-Screen



PUNKROCKER
SPEED 20
STRENGTH 5
MISSILES 6



NERD
SPEED 26
STRENGTH 2
MISSILES 4

Gauntlet: The Third Encounter (1990)

- erweitert das Klassensystem um zusätzliche Klassen



Out Zone (1990)

- freie Bewegung aber nur vertikales Scrolling à la Xevious



Dungeon Magic (1994)

- isometrische Umgebungen



Doom II (1994)

- obgleich ein 3D-Spiel, so entspricht das zweidimensionale Gameplay in Doom und Doom II dem Prinzip von Gauntlet (s. Kartenansicht)



Diablo (1997)

- das Genre der Dungeon-Crawler, welches auf *Rogue* und *Hack* zurückgeht, erweitert die Rollenspielelemente des Gauntlet-Konzepts



Gauntlet: Legends (1998)
- verwendet dreidimensionale Level mit Höhenstufen



Zombie Apocalypse (2009)

- das aktuell populäre Genre der Twinstick-Shooter geht im Kern auf Spielprinzipien aus Gauntlet zurück