

# Computerspillets Historie

og hvordan man laver

# Storytelling Game Jams

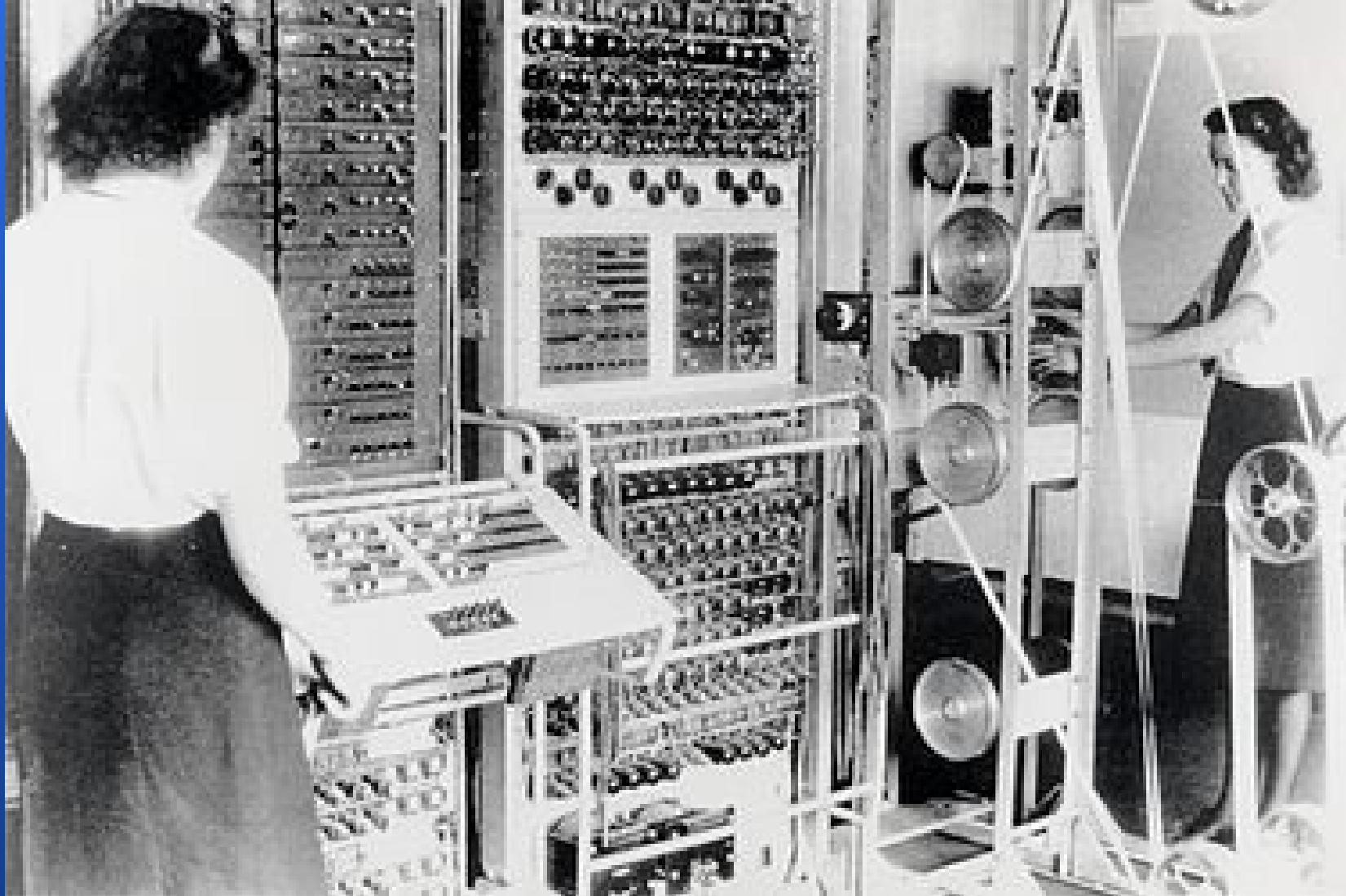
til børn og voksne

Morten Barfod Søegaard

1

# COMPUTERSPILLETS HISTORIE

# 1940'erne



1950'erne

Universiteter, stater og store virksomheder.

Træning, forskning og demonstration.

Spil kunne ikke deles.

Kryds og bolle, skak, nim, dam.

# TENNIS FOR TWO - 1958



# SPACEWAR - 1961



1960'erne

Sport, puzzle, kortspil, brætspil, logik, VR, AR

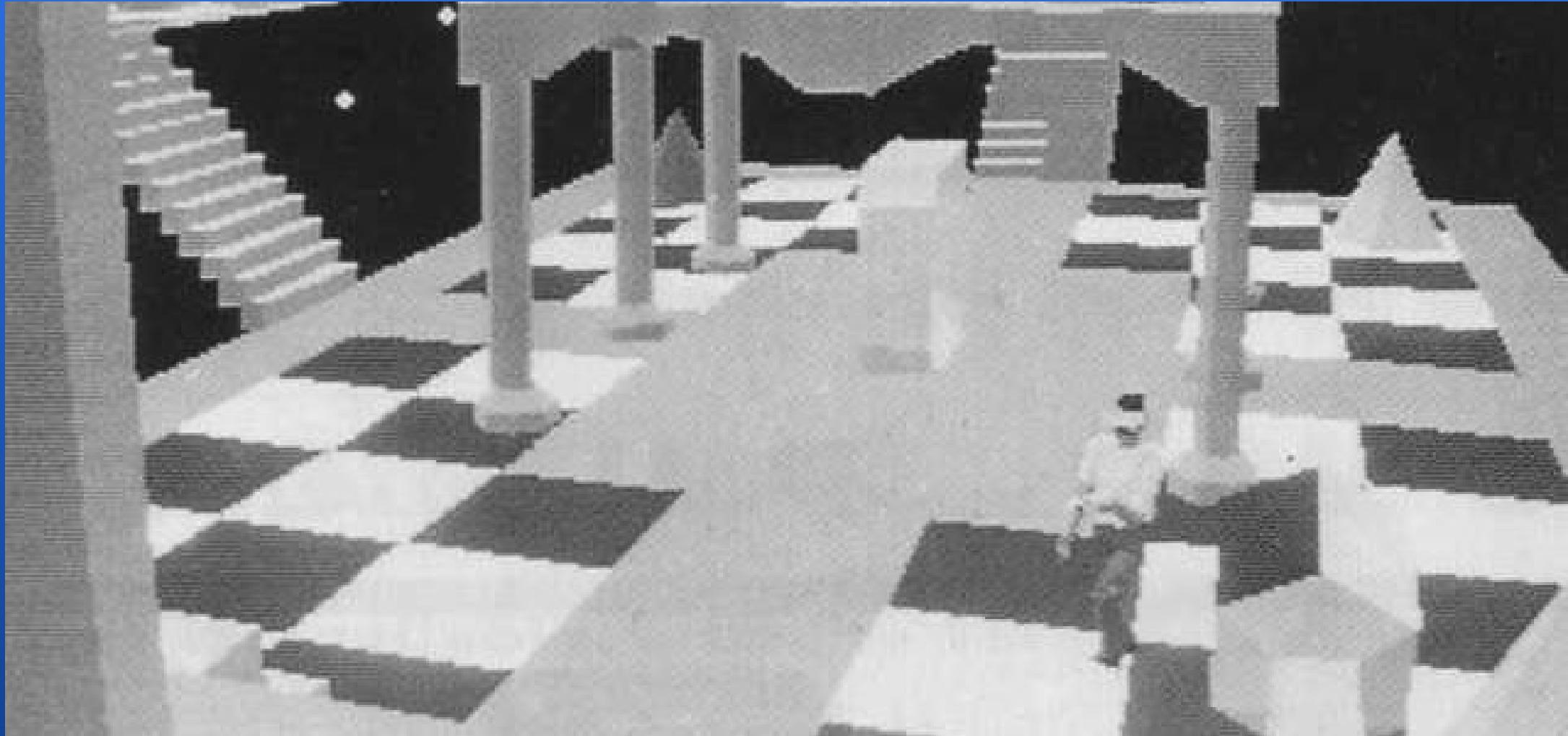
Transistorer til microchips > under \$10.000 > arkadehaller

Pasningsinstitutioner.

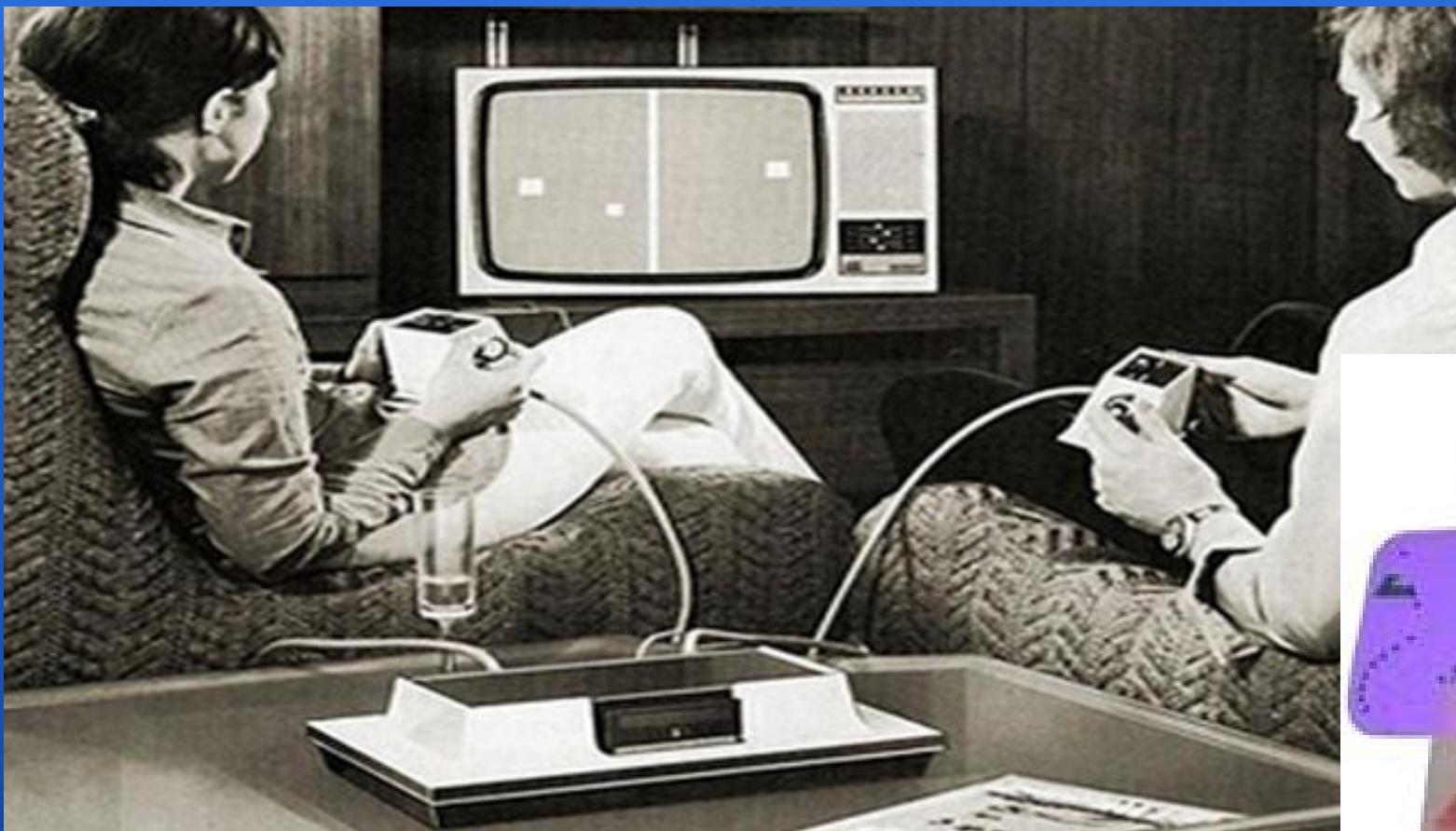
# SEGA PERISCOPE - 1966



# THE SWORD OF DAMOCLES - 1968



# MAGNAVOX ODYSSEY (første konsol) - 1971



# PONG - 1972



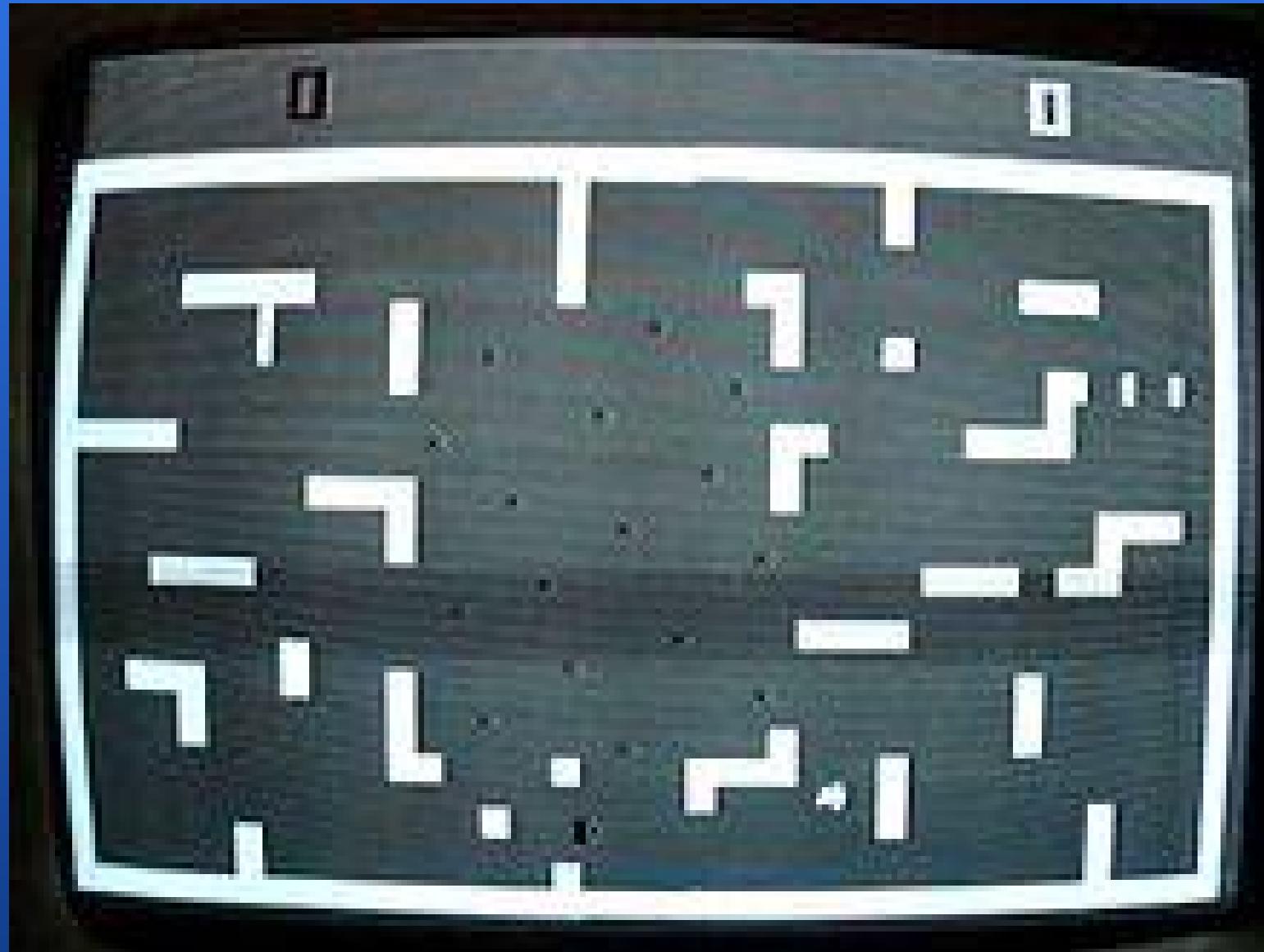
# 1974 - CRASH!



# GRAN TRAK 10 (første racerspil) - 1974



# TANK (første skydespil) - 1974

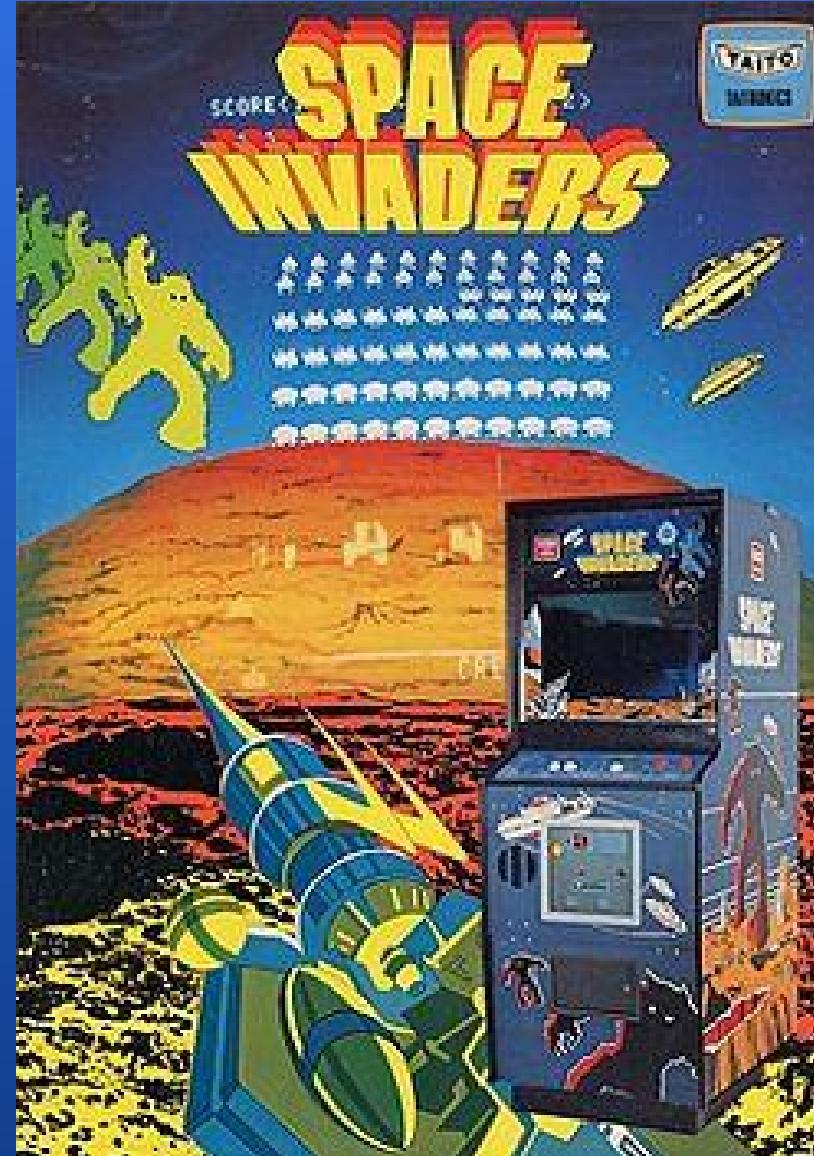


# MAZE WAR (første online FPS) - 1974



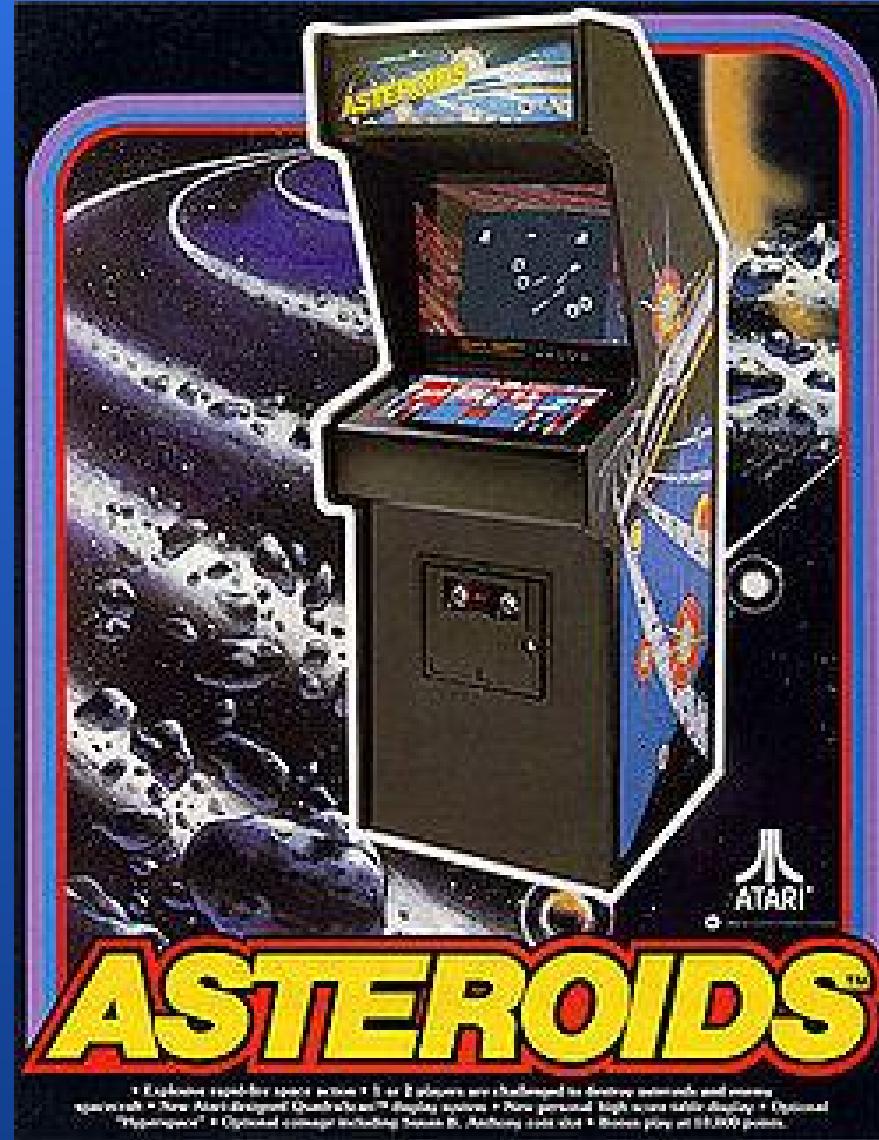
# SPACE INVADERS (første gyldne tidsalder) - 1978

“Liv” i stedet for tid  
eller forudbestemt  
score > highscore!

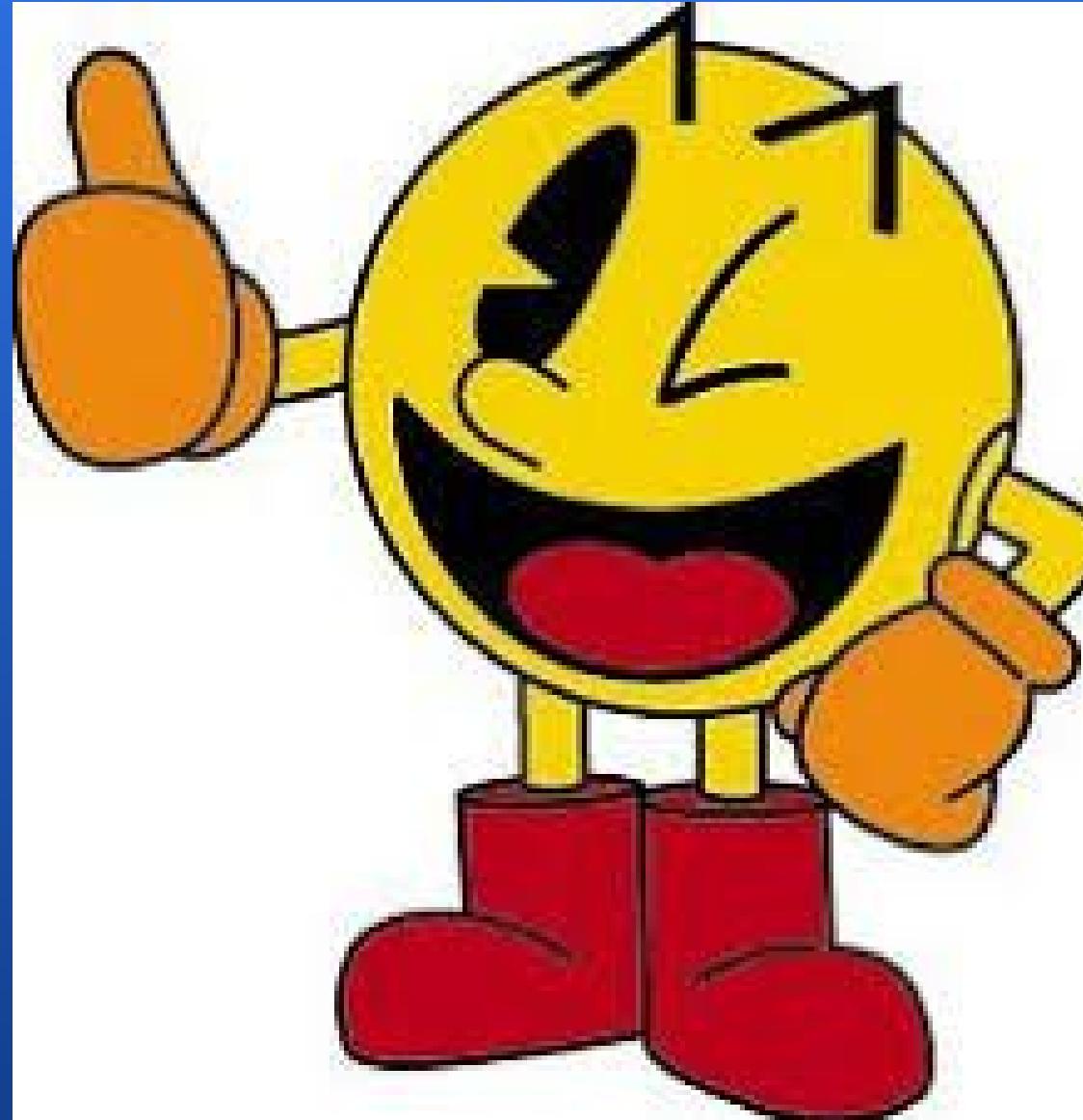


Første spil med  
computer der  
skød, og musik.

# ASTEROIDS - 1979



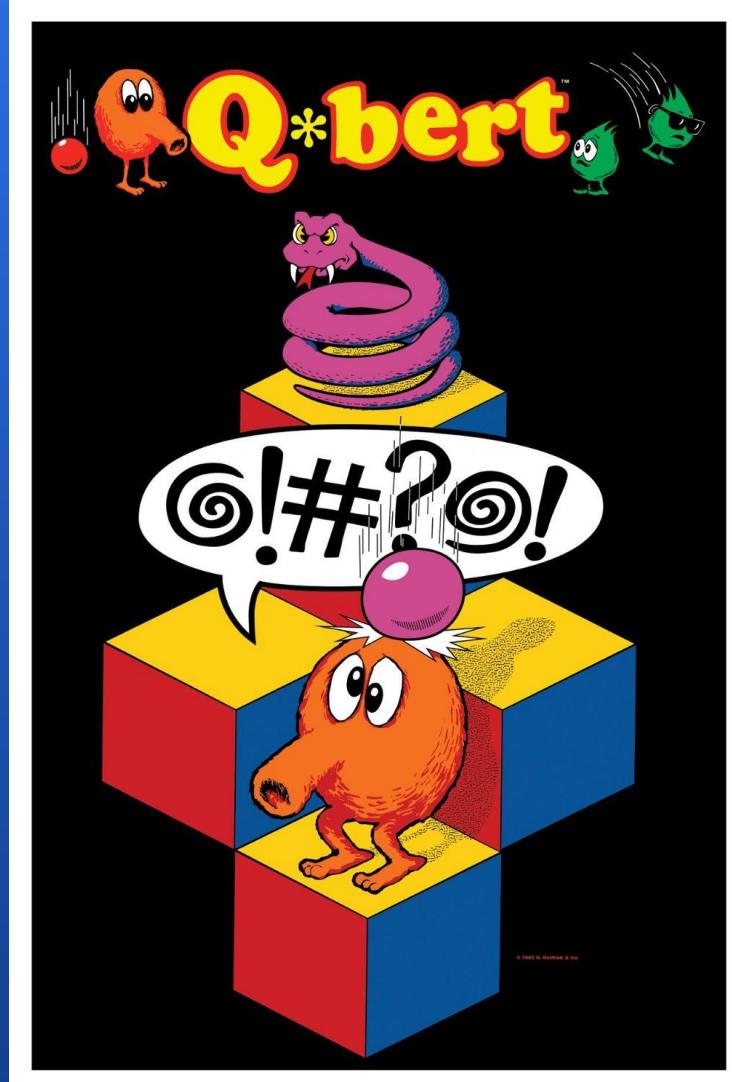
# PAC MAN - 1980



# DONKEY KONG - 1981



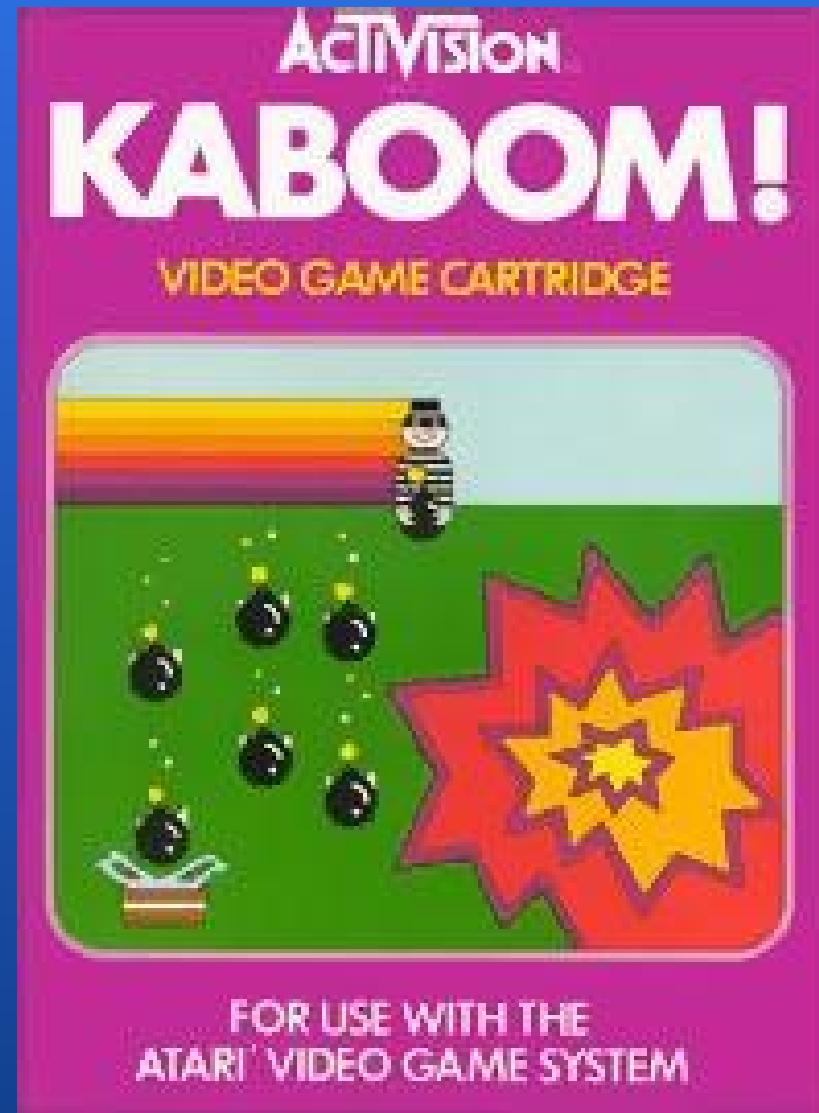
# Q\*bert - 1982



# GAME&WATCH (første håndholdte) - 1980



# KABOOM! (første sidescroller) - 1981



# COMMANDORE 64 (mest sælgende computer) - 1982



# SNIPES - 1983

Populariseret online spil

> Ataris MIDI Maze i '87

> Doom '93

> iDoom '95



## 1980-83 - VILDT!

Arkadeindtægten (U.S.A.): \$308 mio. '78 > \$8.9 mia. '82  
Musikbranchen på \$4 mia. og Hollywood film på \$3 mia.

I '82 havde hjemmespilbranchen en andel på 31% af den samlede legetøjsindustri.

Antal arkadehaller gik fra 10.000 i '81 til 25.000 i '83.

# 1983 - CRASH!



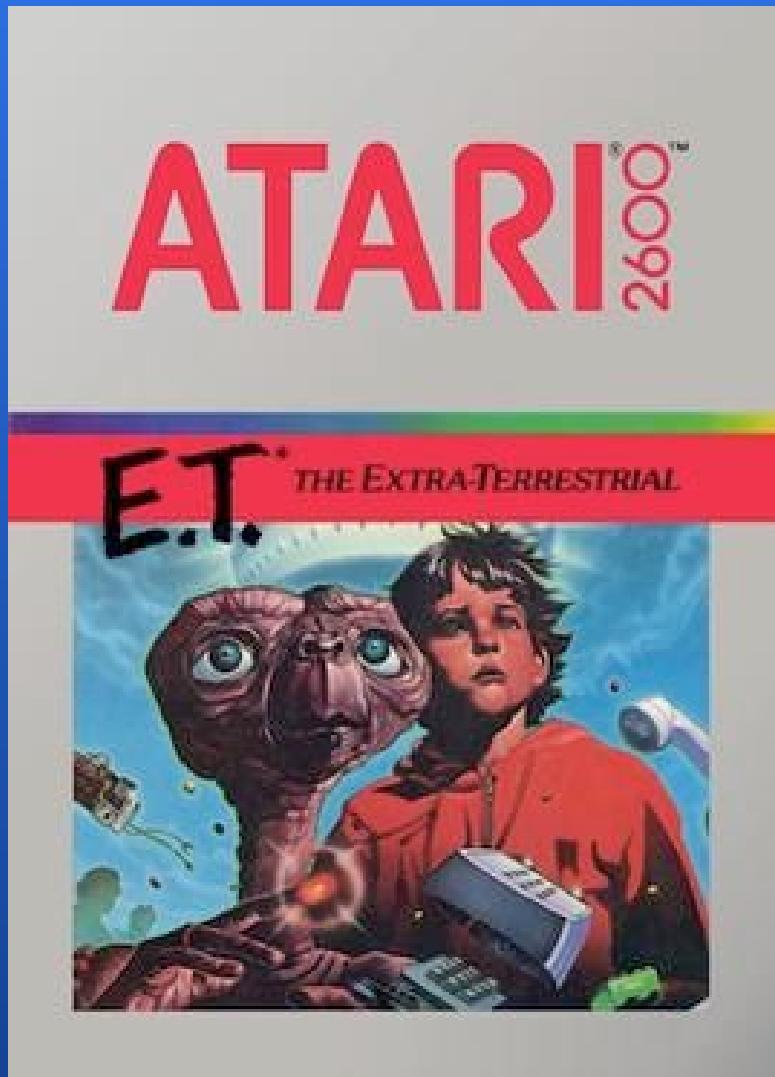
# 1983 - CRASH!



# 1983 - CRASH!



# E.T. - 1982



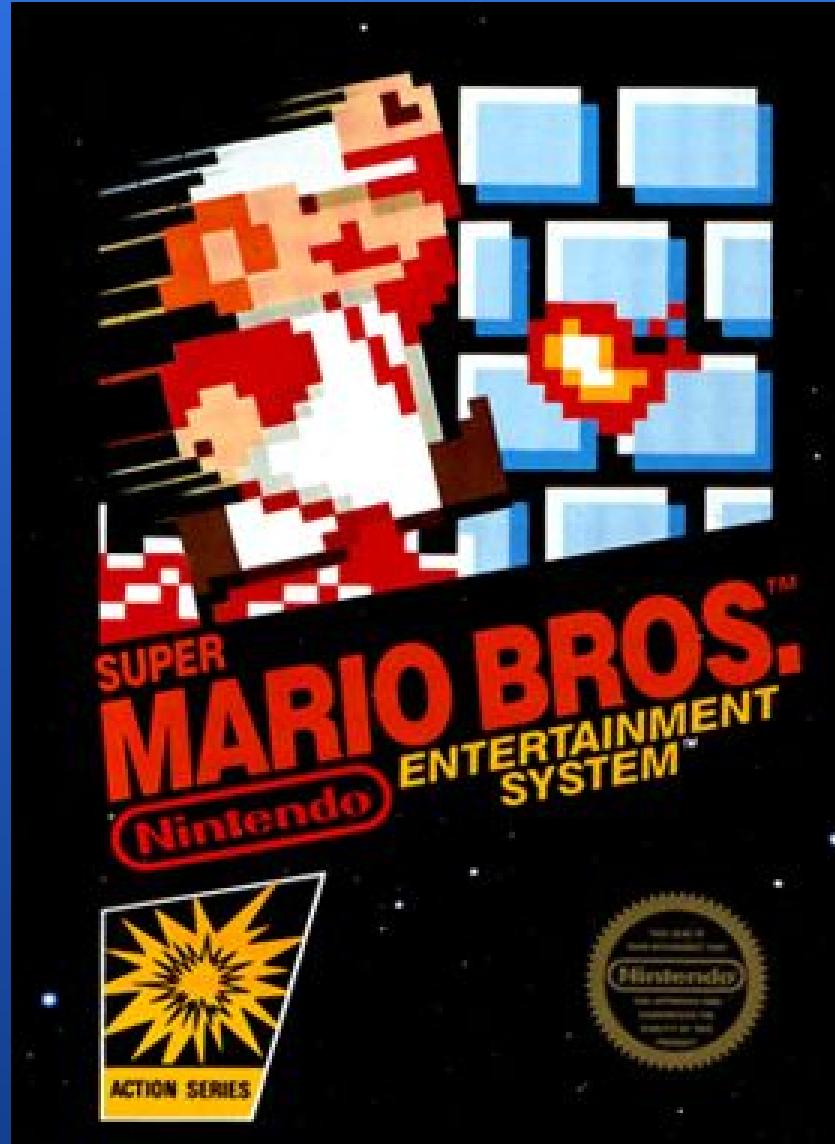
# 1983+ - REBOOT



# NES (bedste konsol) - 1983



# SUPER MARIO BROS. (bedste spil) - 1985



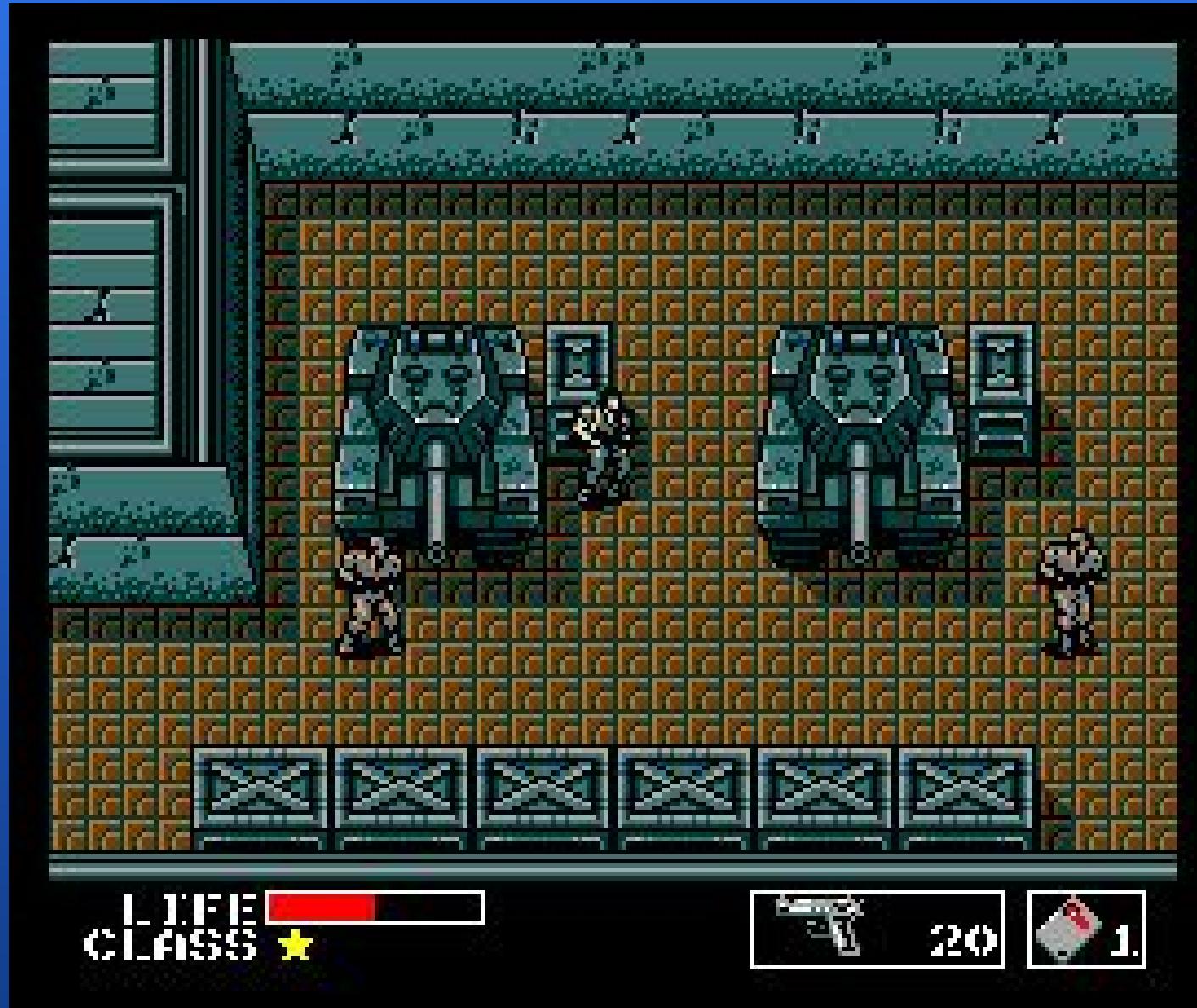
# THE LEGEND OF ZELDA (bedste spilserie) - 1986



# FINAL FANTASY - 1987



# METAL GEAR (første stealth) - 1987



# SWEET HOME (første survival horror) - 1989



# GAME BOY (bedste legetøj) - 1989



# 1990'erne - MERE POWER



Deep Blue (1997)

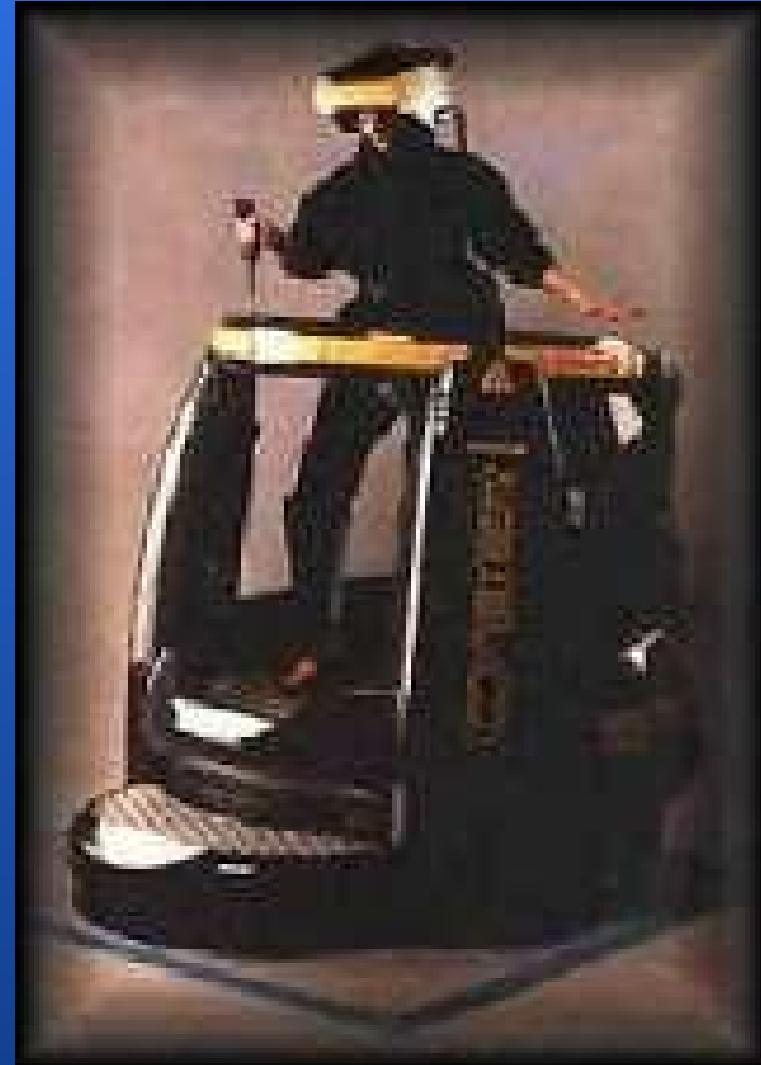


Gari Kimovitj Kasparov

# 1990'erne - ARKADEHALLER



# ARKADEMASKINER - 1991



# 1990'erne - FIGHTING GAMES



# RTS: DUNE 2 - 1992



# TURN-BASED STRATEGY: HEROES OF MIGHT AND MAGIC - 1995



# SIMCITY - 1989, 1993



# ONLINE FPS: QUAKE - 1996



# EKSKLUSIV KONSOL FPS: GOLDENEYE - 1997



# 1990'erne - MERE STORYTELLING



# MMORPG: Neverwinter Nights - 1991



# ADVENTURE: REALISME



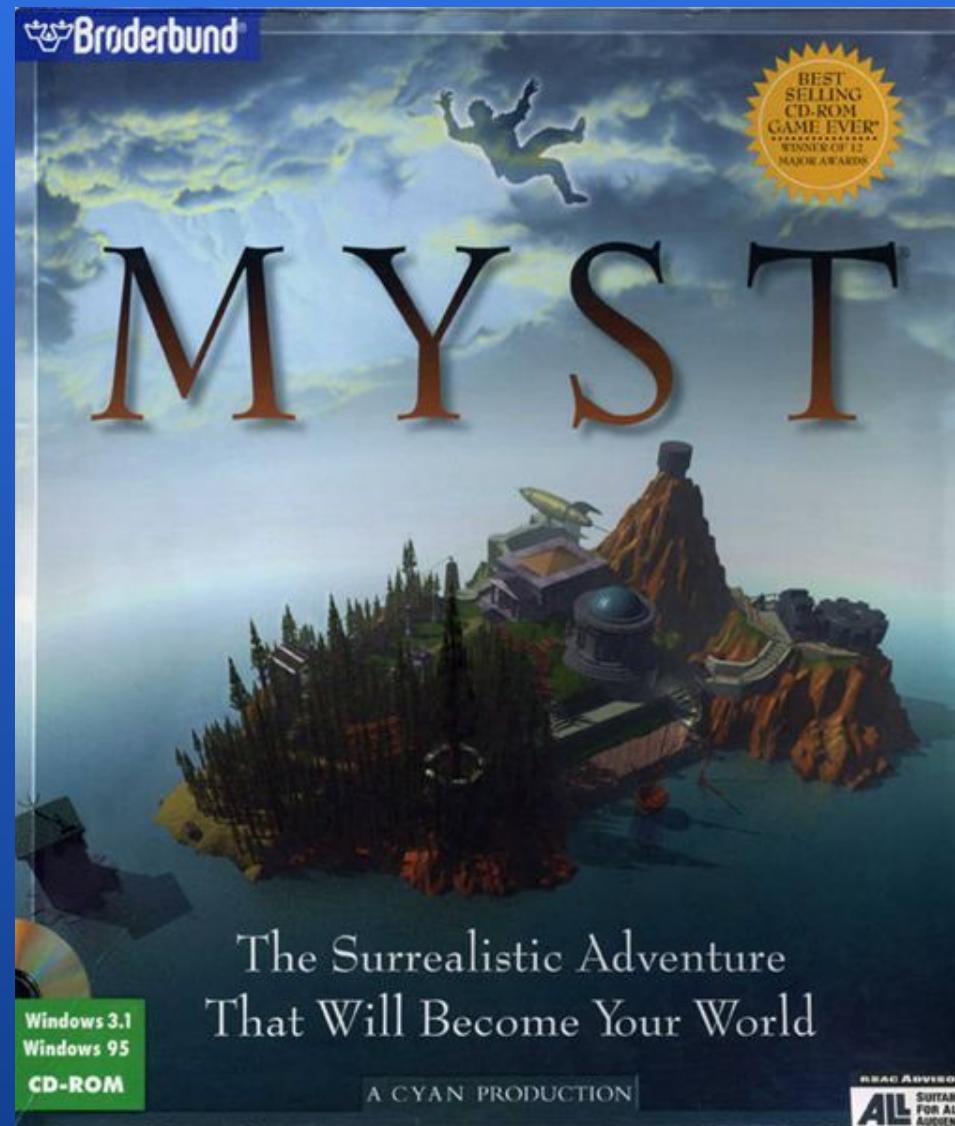
Gabriel Knight (Sierra) - 1993

# ADVENTURE: CARTOONEY



Day of the Tentacle (Lucas Arts) - 1993

# ADVENTURE: ÆSTETISK



Myst - 1993

# RPG: Pokémon - 1996



## 2000-06 - POWER, KONSOLLER OG ONLINE

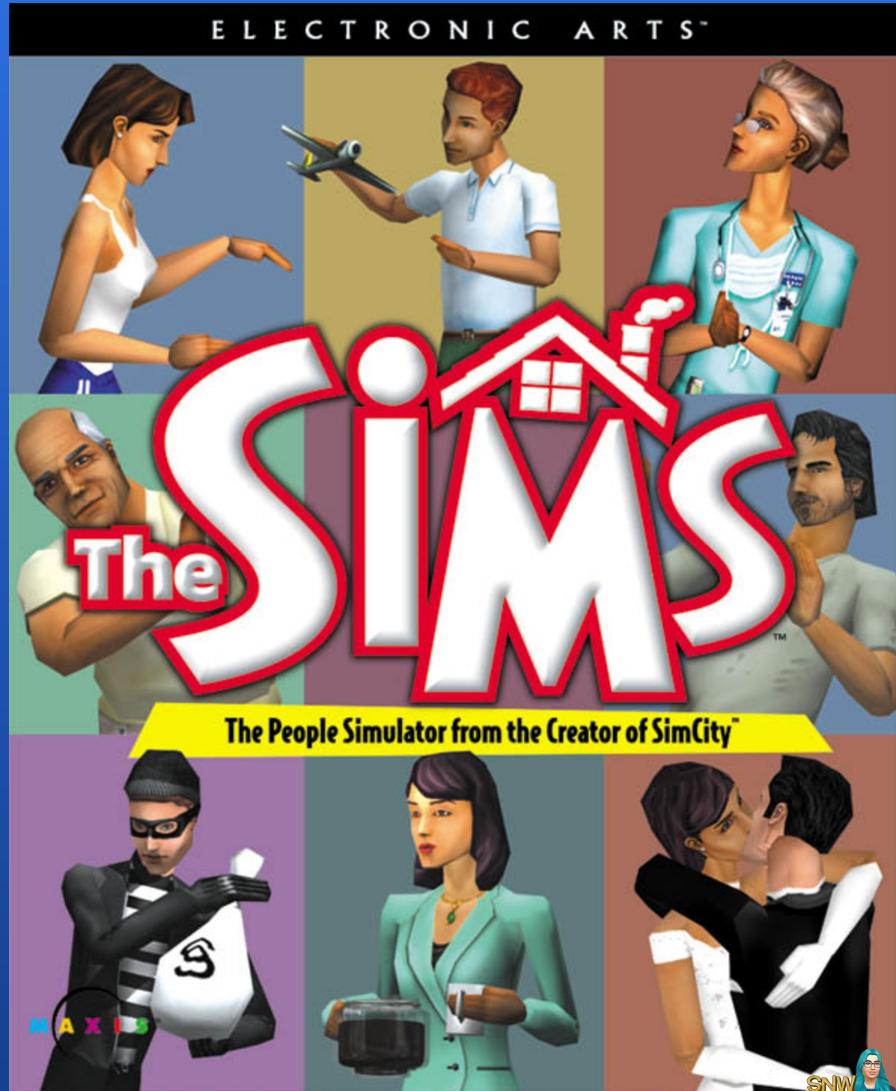
- PlayStation 2 '00 > PlayStation 3 i '06
- Xbox + Halo '01 > Xbox 360 i '05
- Steam '03 > Mac '10
- Nintendo Wii i '06

# COUNTERSTRIKE - 1999

# GTA3 - 2001



# THE SIMS - 2000



# WORLD OF WARCRAFT - 2004



# MOBILSPIL

2003: \$1 mia.

2007: \$5 mia. 25% af spilbranchens omsætning.

2008: Halvdelen af alt solgt via App Store er spil.

2017

Spilbranchen: \$128 mia. Mobilspil 42%

Musikbranchen: \$15 mia.

Filmbranchen: \$38 mia.

# SNAKE PÅ NOKIA 6110 - 1997



## FREEMIUM OG CASUAL

- Bejeweled '01
- Diner Dash '04
- Angry Birds '09
- Plants vs. Zombies '09
- Farmville '09
- Candy Crush '12
- Hay Day '12
- Subway Surfers '12
- Clash of Clans '12

# HAY DAY - 2012



# CANDY CRUSH - 2012

## 2010'erne - FLERE KONSOLLER

- WiiU '11
- PlayStation 4 '13
- Xbox One '13
- VR; Vive, Oculus, PSVR '16
- Nintendo Switch '17

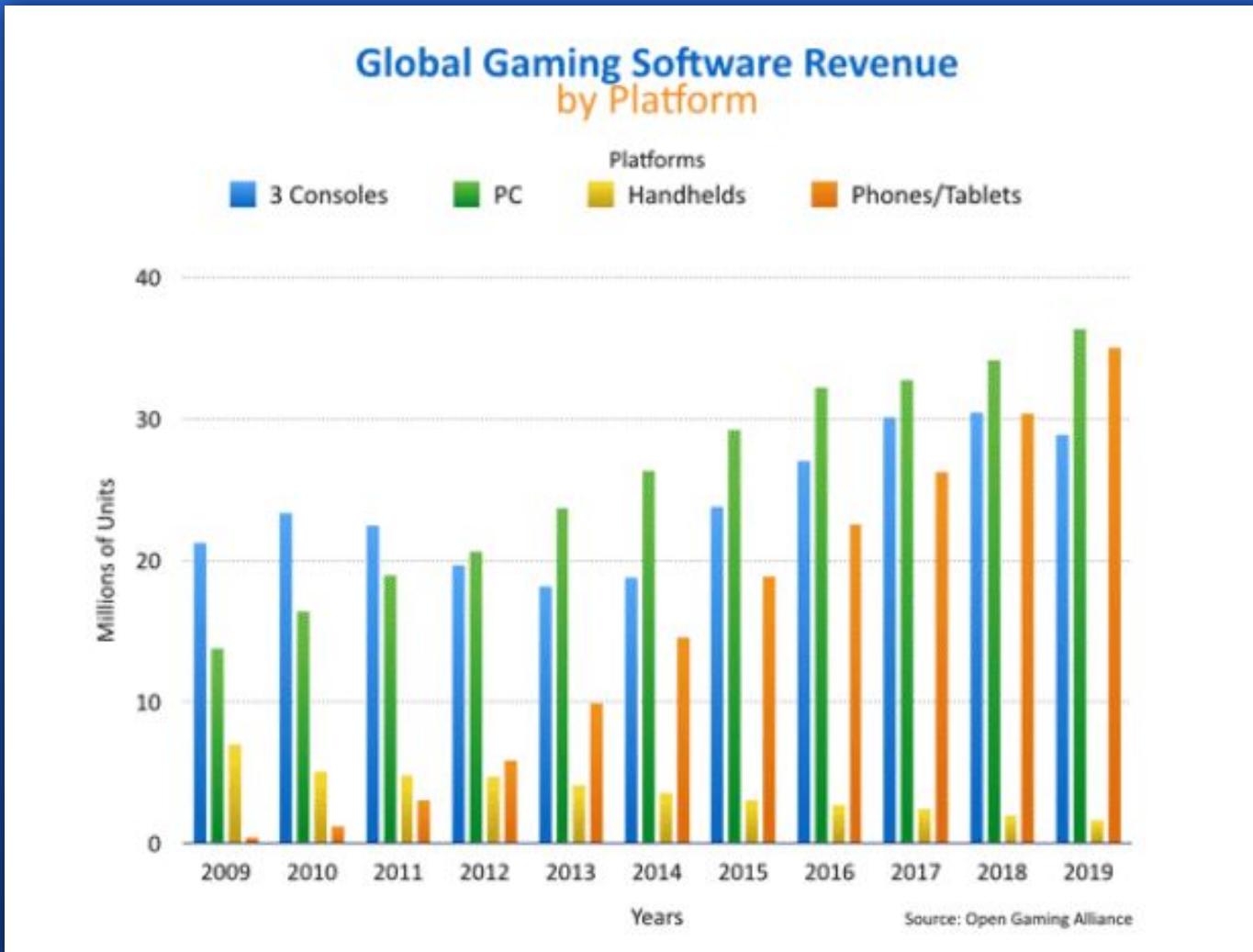
# E-SPORT



# SPILBRANCHEN I DAG



# FREMTIDIG VÆKST



# HYPER-REALITET



# TILBAGE TIL HISTORIEN

KONGREGATE ARCADE

CATEGORY: Staff Favorites

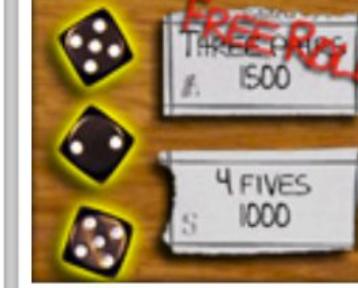
SORT BY: RATING NEWEST

FEATURED GAME:

**Vampire Physics Mobile** ★★★★☆ (3.85) 

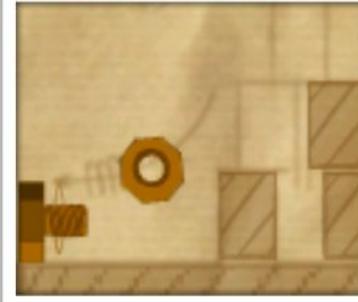
**Cat God vs Sun Kin...** ★★★★☆ (4.14) 

**Monster Slayers (M...** ★★★★☆ (4.05) 

**Zilch Mobile** ★★★★☆ (3.97) 

 **Vampire Physics M...** ★★★★☆ (3.85) 

 **Ninja Hamsters vs...** ★★★★☆ (3.78) 

 **Screw the Nut Mobile** ★★★★☆ (3.74) 

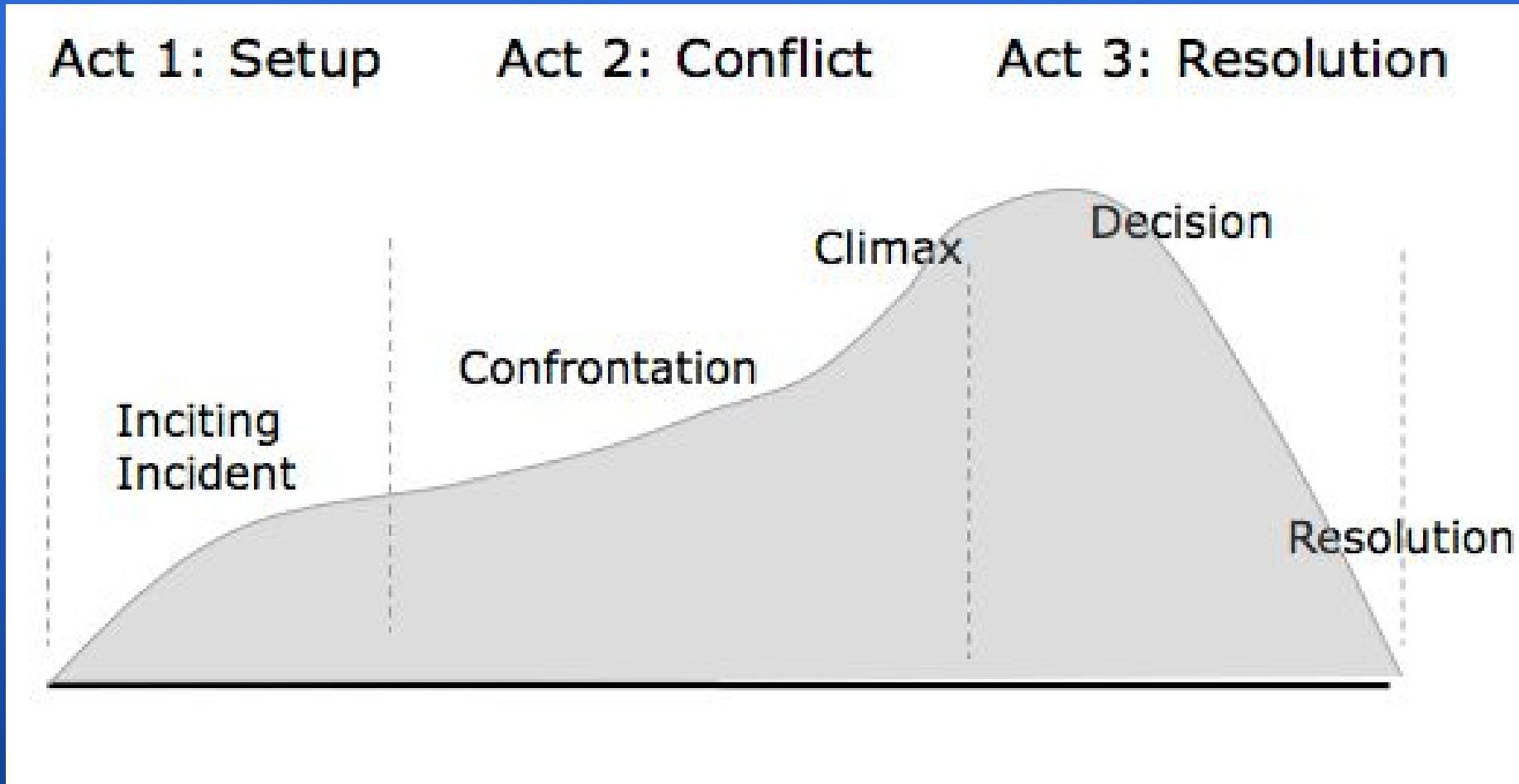
 **Dibbles: For The Gre...** ★★★★☆ (3.74) 

 **Flood Fill Mobile** ★★★★☆ (3.72) 

INTERAKTIV  
STORYTELLING



# FORTÆLLINGENS VERDEN



# INTERAKTIVE HISTORIER

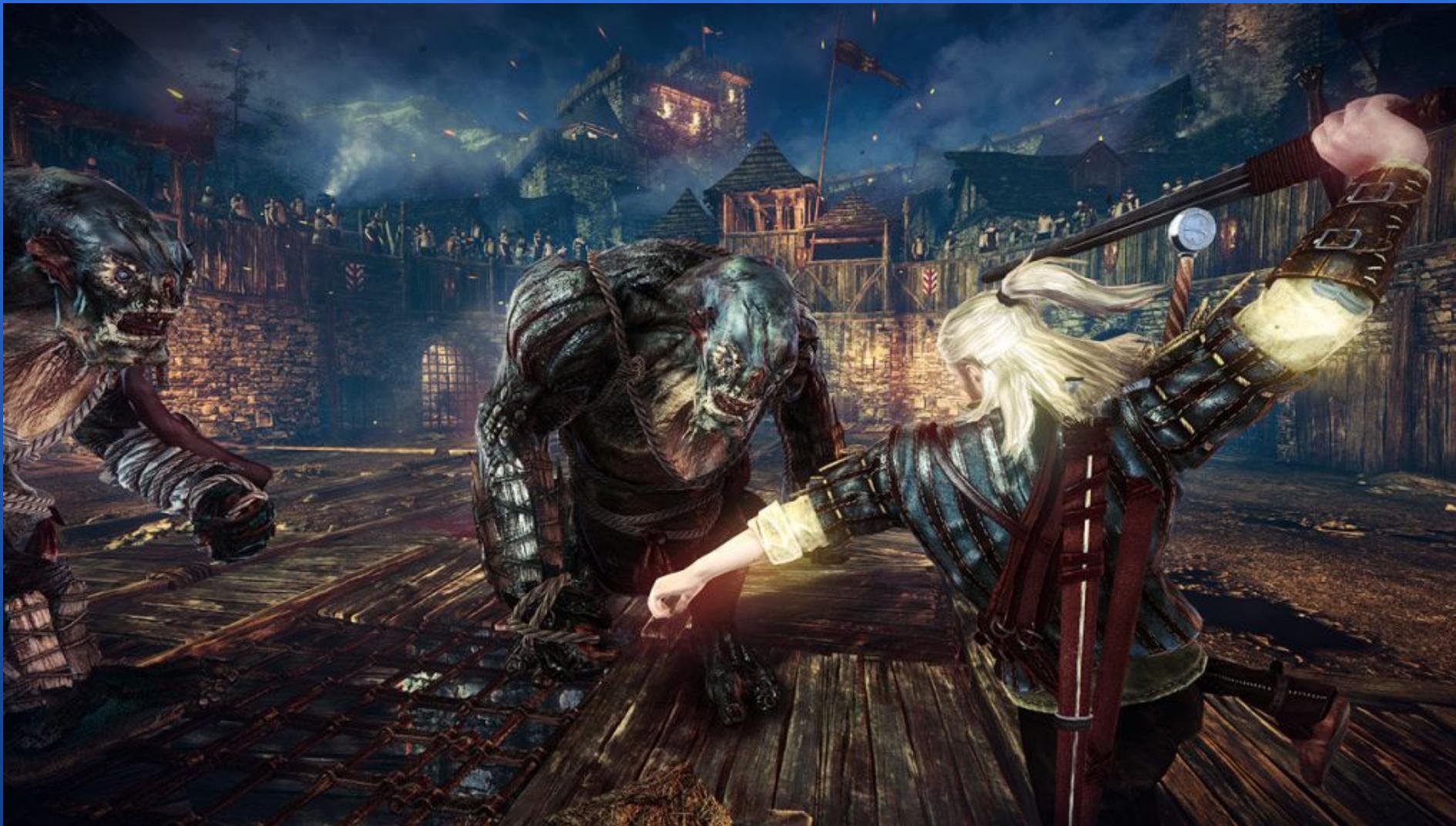


Ultra-simpel



Sandbox

# INTERAKTIVE HISTORIER - OPEN WORLD



# INTERAKTIVE HISTORIER - OPEN WORLD



# INTERAKTIVE HISTORIER - RAILROADING



# INTERAKTIVE HISTORIER - RAILROADING



# INTERAKTIVE HISTORIER - RAILROADING



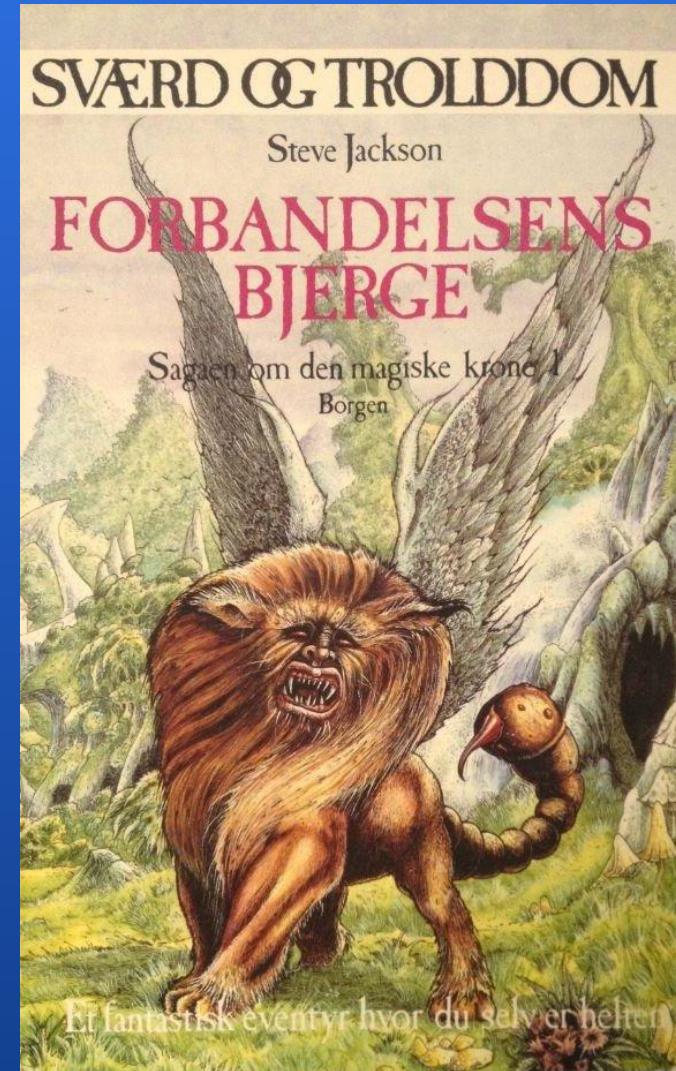
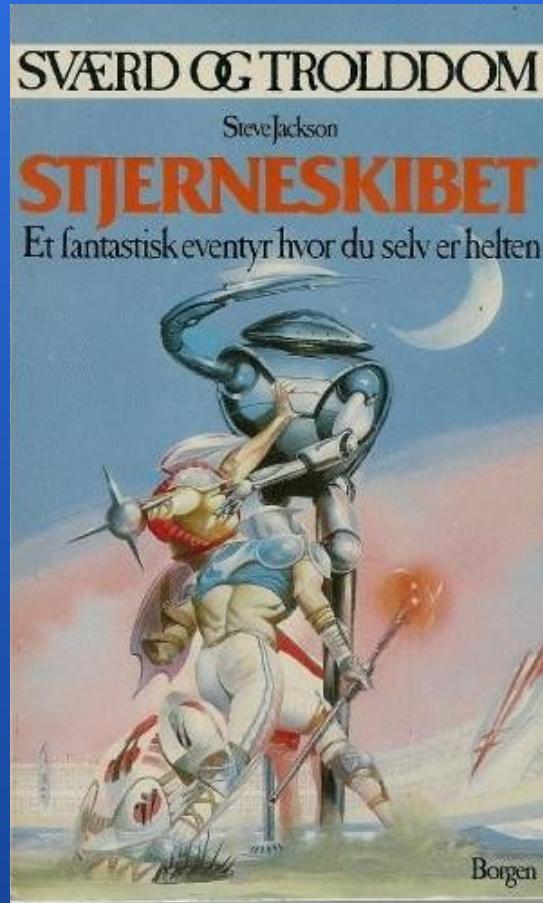
# UNIVERSETS CENTRUM



# TILFÆLDIGHED



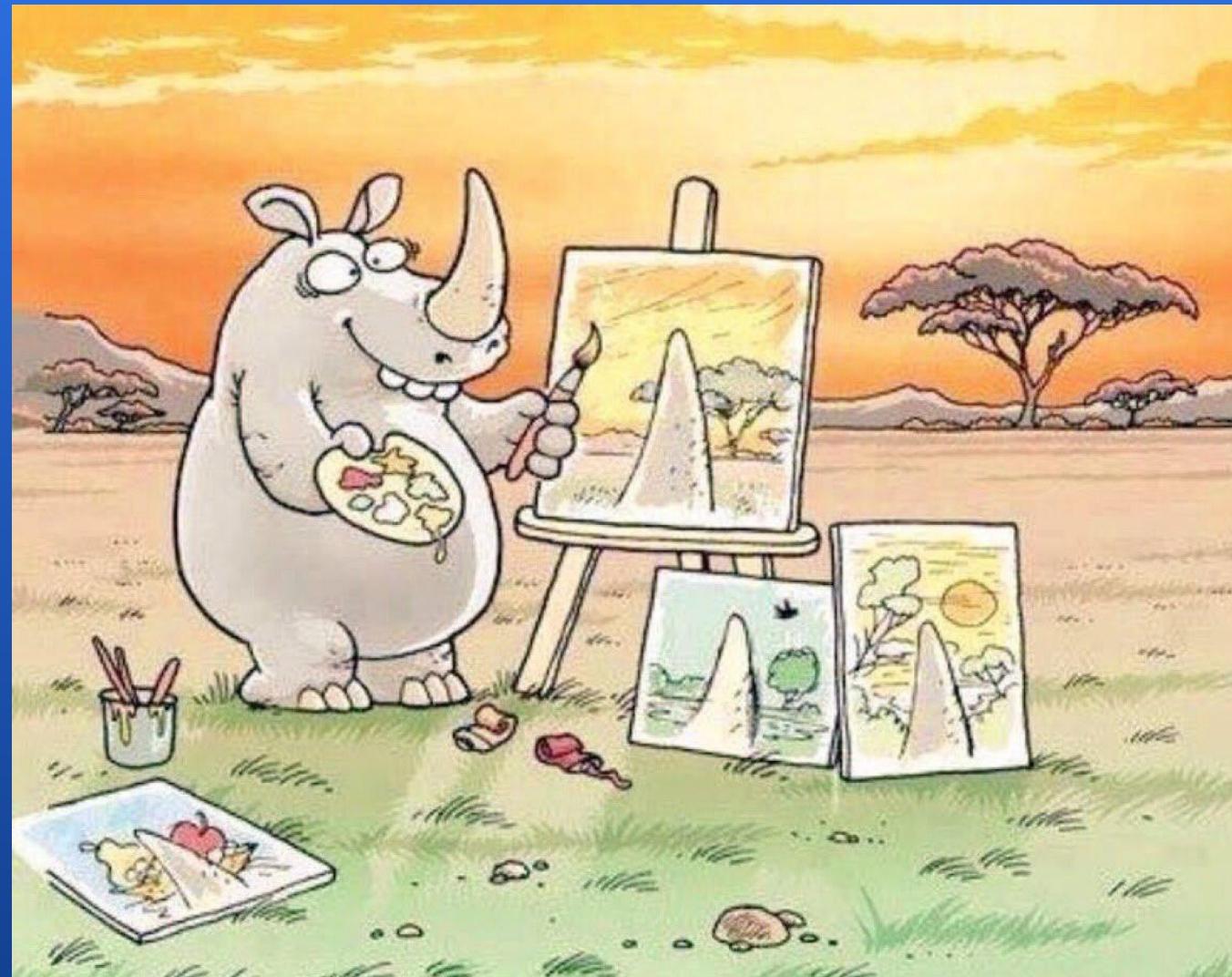
# FORGRENINGER MED KONSEKVENSER



# FORGRENEDE HISTORIER: EN SLUTNING



# DEN SUBJEKTIVE VERDEN



GAME JAMS



# NEMT, BILLIGT OG HURTIGT

Mange gode engines at vælge mellem

- Begynder: Scratch, RPG Maker, Adventure Game Studio.
- Trænet: Roblox, Game Maker, Construct 2.
- Ekspert: Unity, Unreal.
- Apps: Pop, Marvel, Aquro.

# ANALOG GAME JAM



# ROLLEFORDELING



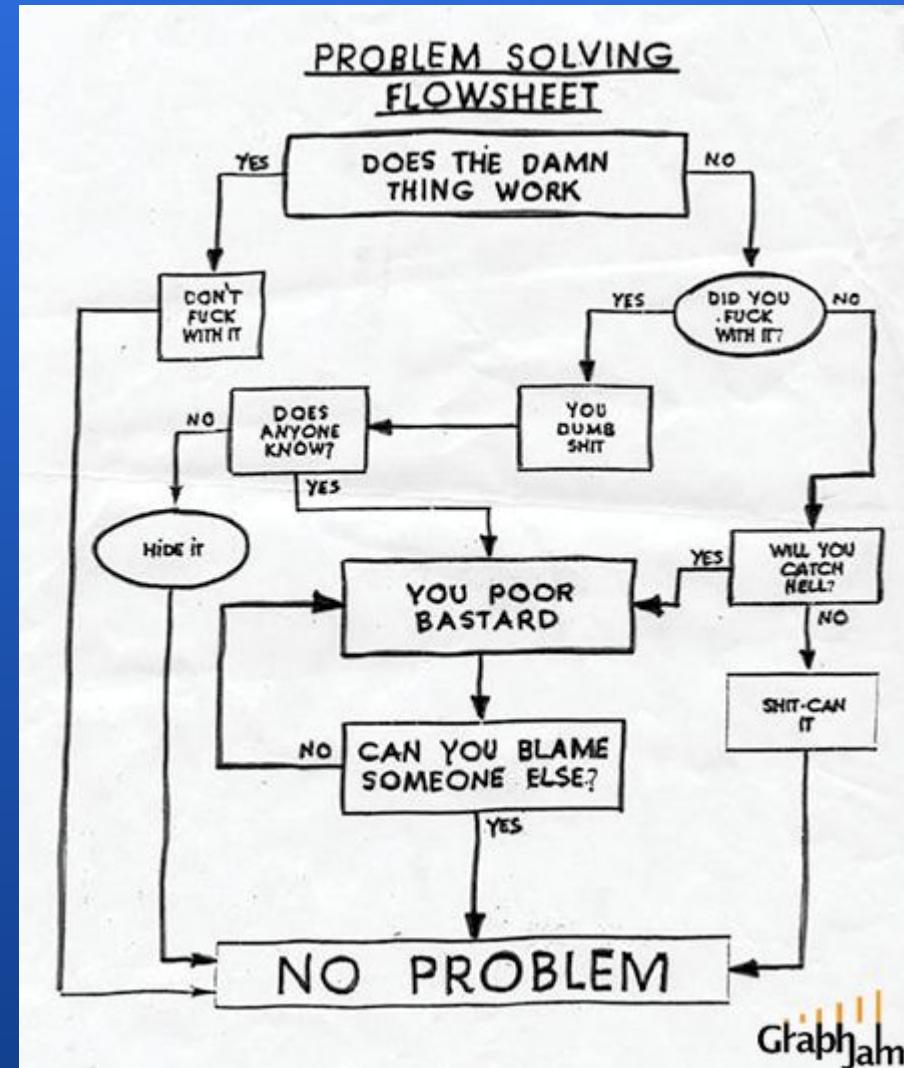
# REDSKABER

Brainstorming

Story board

Berettermodel

Flow charts



# STILLADSERING - EKSEMPLER

Svært emne

- F.eks. skilsmisses, med hele familien

Oplevelse/reflektion

- F.eks. udflugt (både før og efter)

Undervisning/faglighed

- F.eks. dansk (eventyr), Matematik, Sprog, Historie

# PÆDAGOGISKE GEVINSTER

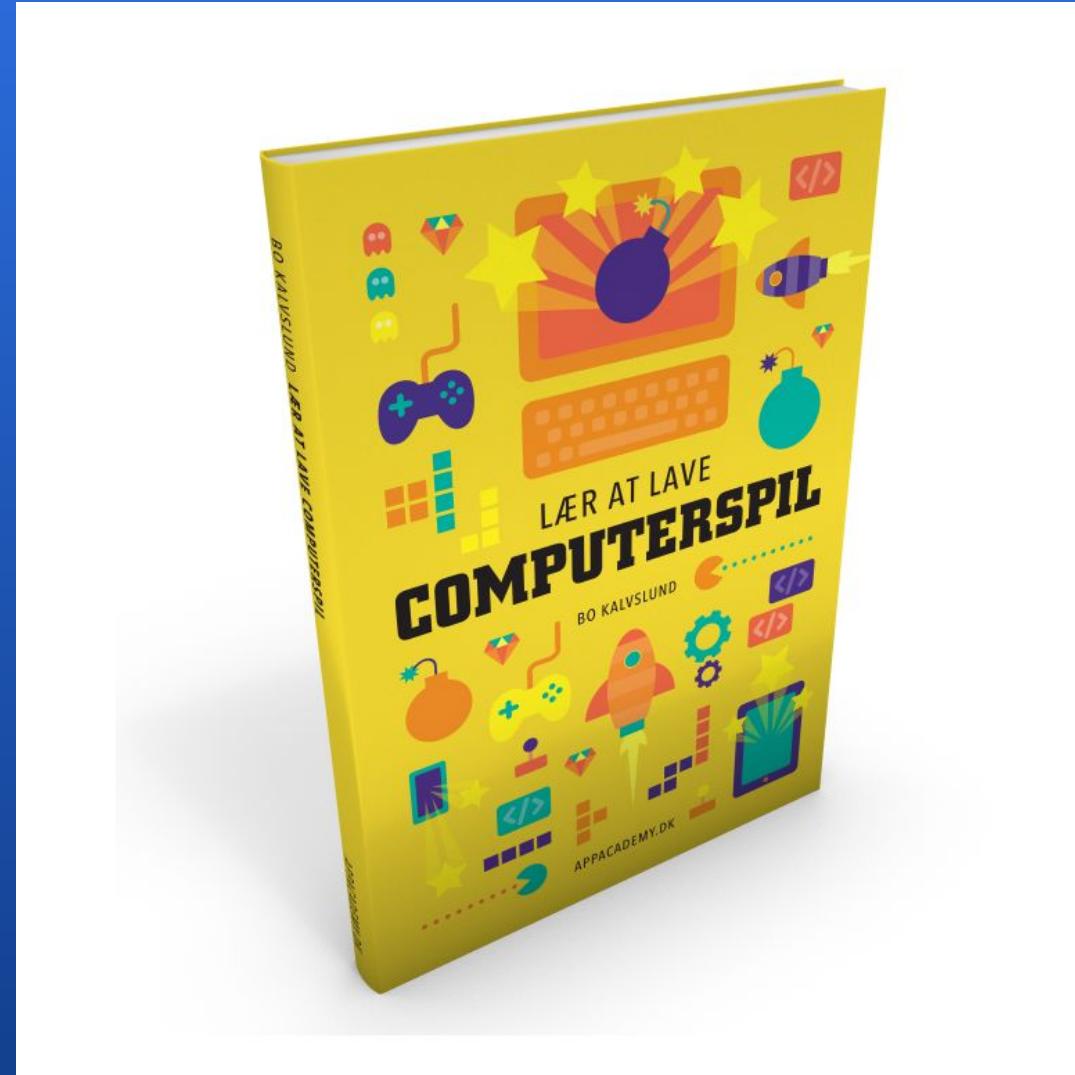


# KREATIVITET

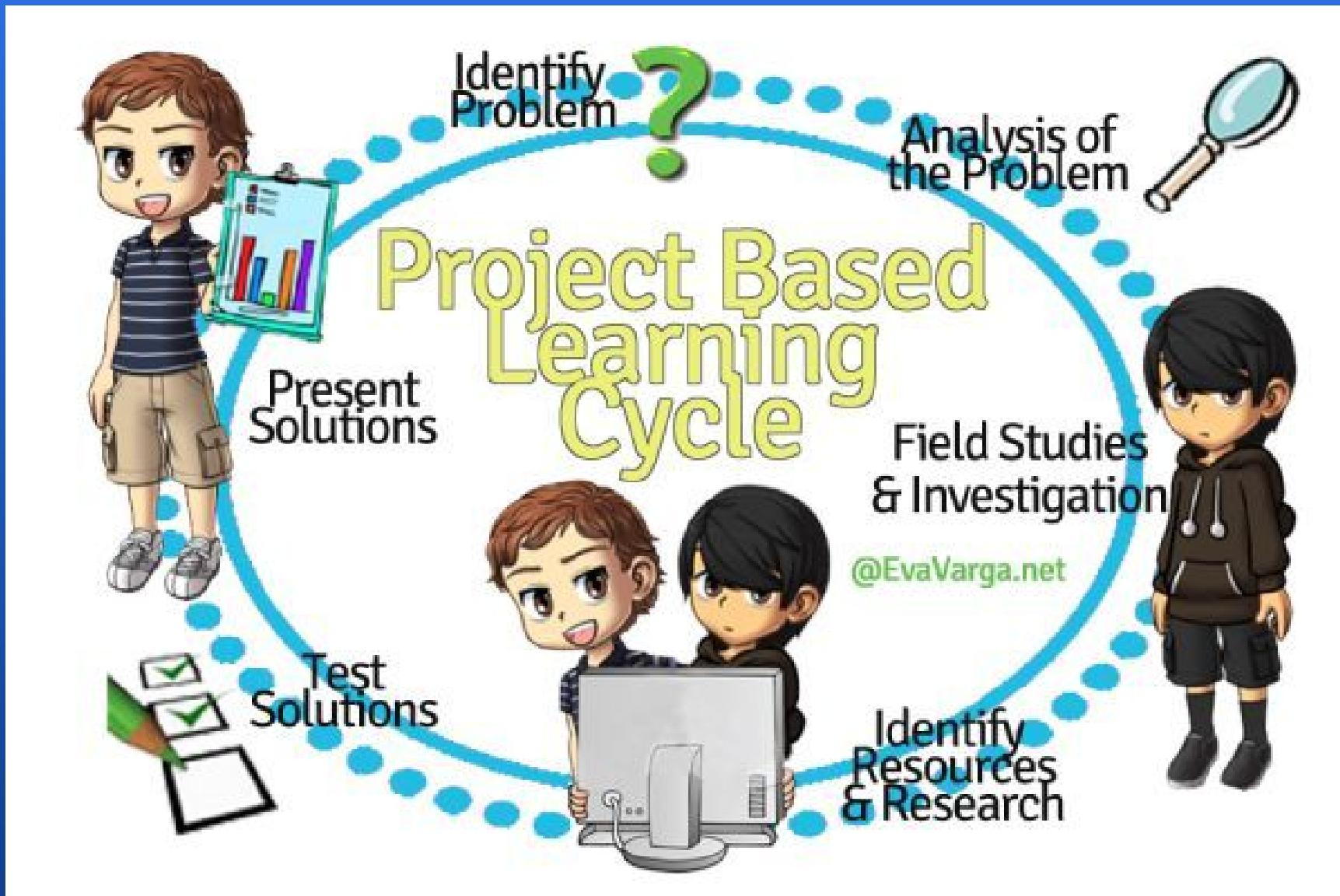


The sky is not the limit.  
Your imagination is.

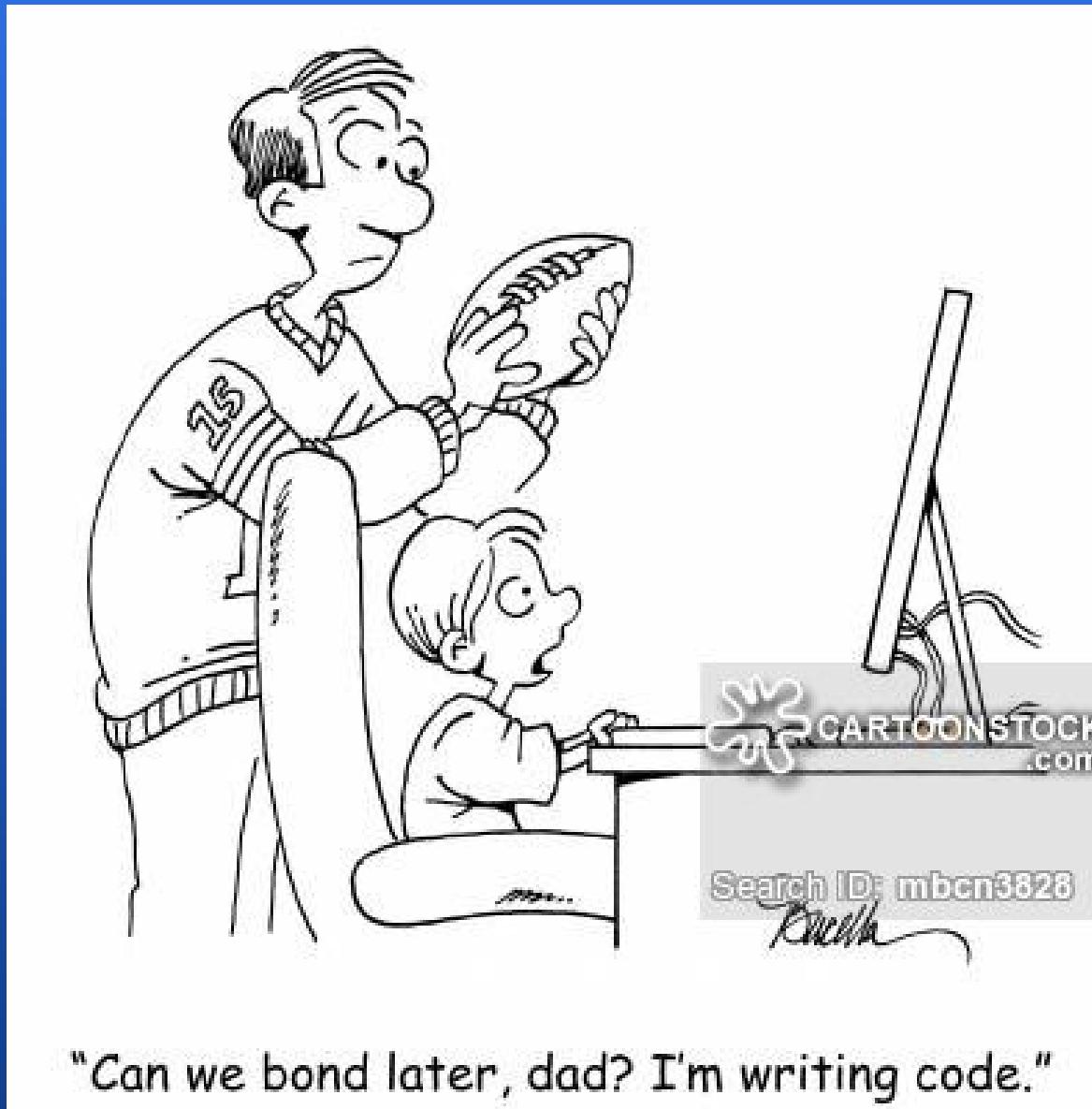
# VIDEN OM IT



# PROJEKTBASERET LÆRING



# FÆLLES TREDJE



"Can we bond later, dad? I'm writing code."

# INKLUSION OG ANSVAR

Alle kan bidrage

- Koncept
- Grafik
- Historie
- Lyd
- Tekst
- Kodning
- Test



# ITALESÆTTE SVÆRE EMNER



# FRA FORBRUGER TIL PRODUCENT



DIY GAME JAMS



# DIY GAME JAM - RAMMER

## Praktiske

- Tid & Sted
- Værktøj
- Gruppessammensætning
- Konkurrence eller ej
- Præsentation

## Stilladserede

- Overordnet mål
- Tema / spilgenre
- Intro (f.eks. Ja og)
- Efterliv

# DIY GAME JAM - FORDYBELSE



# DIY GAME JAM - HUSK STORYTELLING



- TAK -