

# SPIELEGESCHICHTE

## SHOOTER

19. APRIL 2018

SCORE<1> HI-SCORE SCORE<2>  
0070 0880



# Shooter

[http://en.wikipedia.org/wiki/Shooter\\_game](http://en.wikipedia.org/wiki/Shooter_game)

## **Subgenres**

Shoot 'em up (Shmup)

Shooting gallery

First-person shooters

Third-person shooters

Tactical shooters

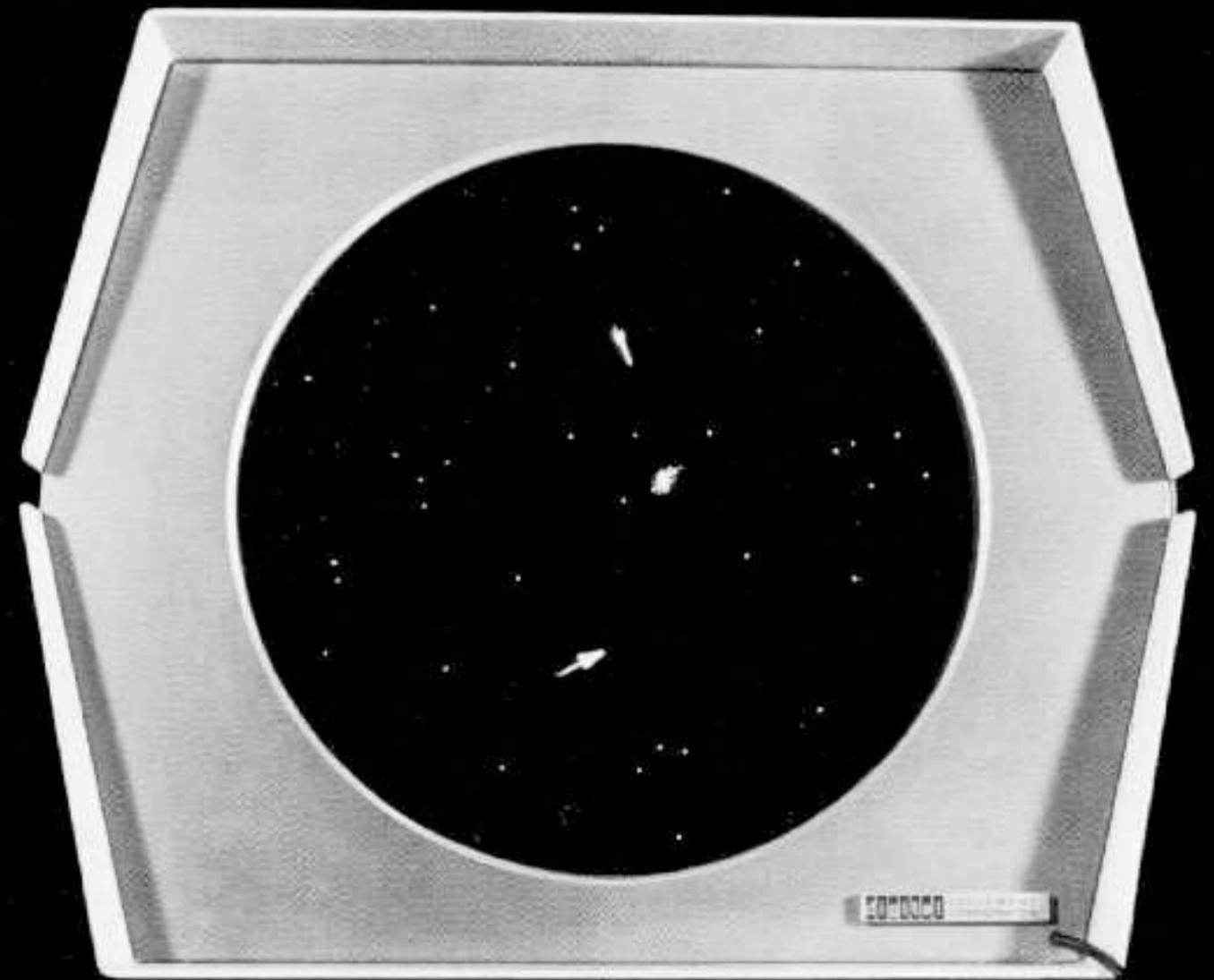
# Shmup

[http://en.wikipedia.org/wiki/Shoot\\_%27em\\_up](http://en.wikipedia.org/wiki/Shoot_%27em_up)

# Spacewar!



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



Steve Russel & Freunde vom »Tech  
Model Railroad Club«

Spacewar!, 1961

# Galaxy Game 1971

Bill Pitts, Hugh Tuck



**Galaxy**  
1971 Computer Recreations Inc., United States

Galaxy was one of the first coin-operated video games. Using a DEC PDP-11/15 microcomputer, designers Bill Pitts and Hugh Tuck produced a reprogrammed version of the classic SpaceWar! game. The original machine was installed in Stanford University's Therman Student Union in September 1971 and quickly became tremendously popular. From 1971 to 1978, Tuck and Pitts had a second version of the game, known as Galaxy II, that could include up to four displays. Galaxy was re-installed at Stanford in the Wilson Green Computer Science Building from 1987 to 2005.

Students at Stanford University playing Galaxy, 1971

© 1971 DEC PDP-11/15

# Computer Space

<http://www.computerspacefan.com/>



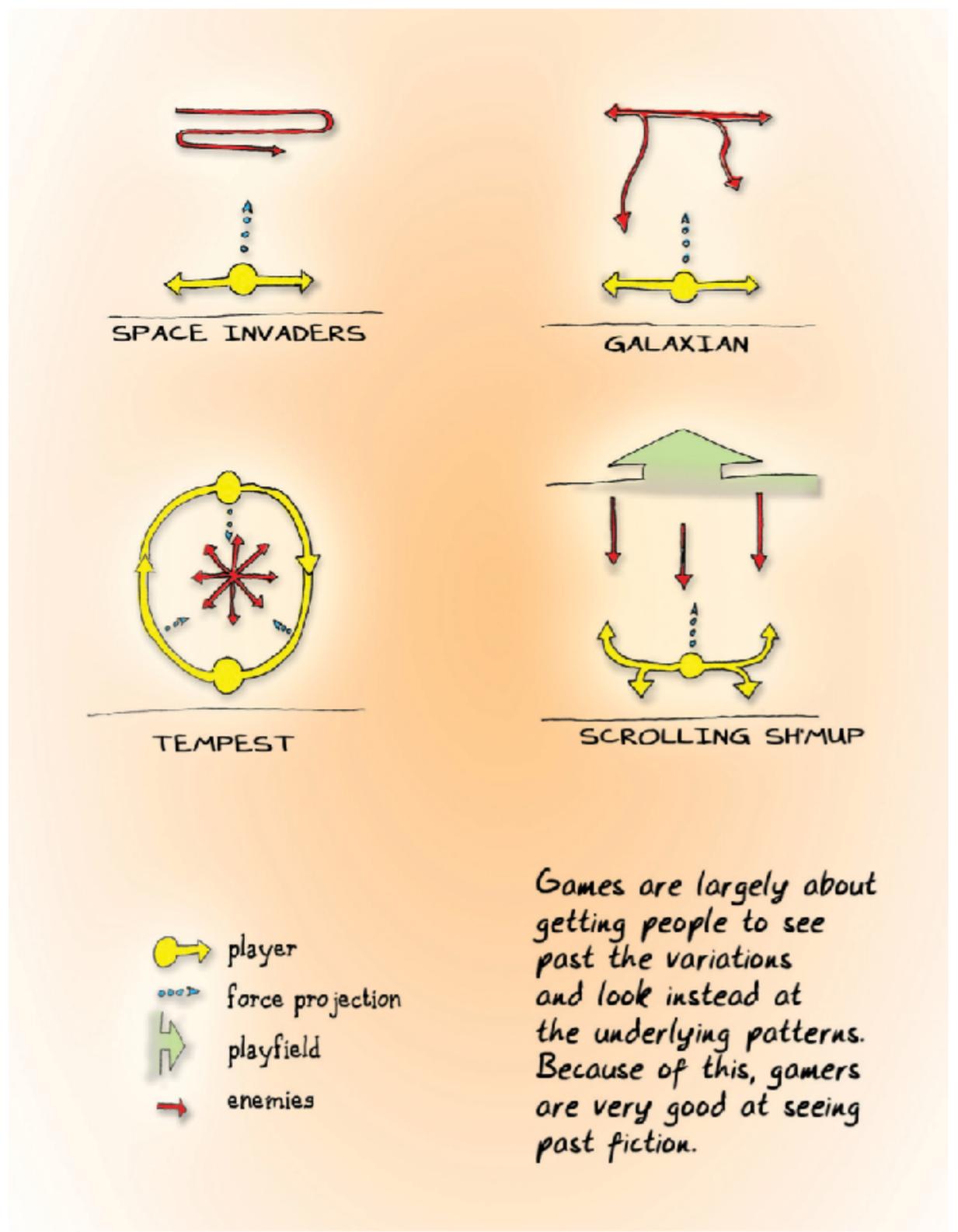
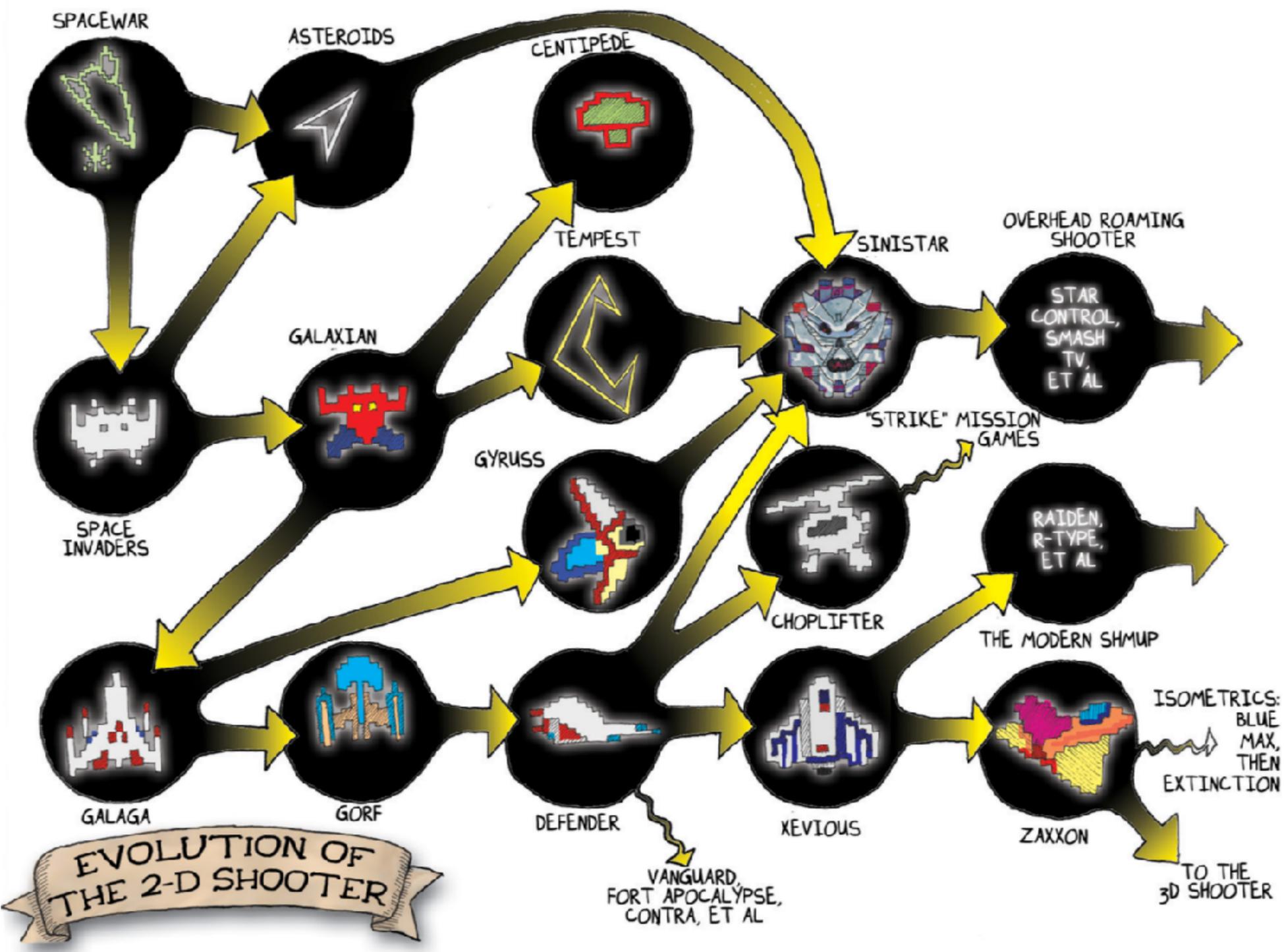
Nolan Bushnell, 1971

# Space Invaders

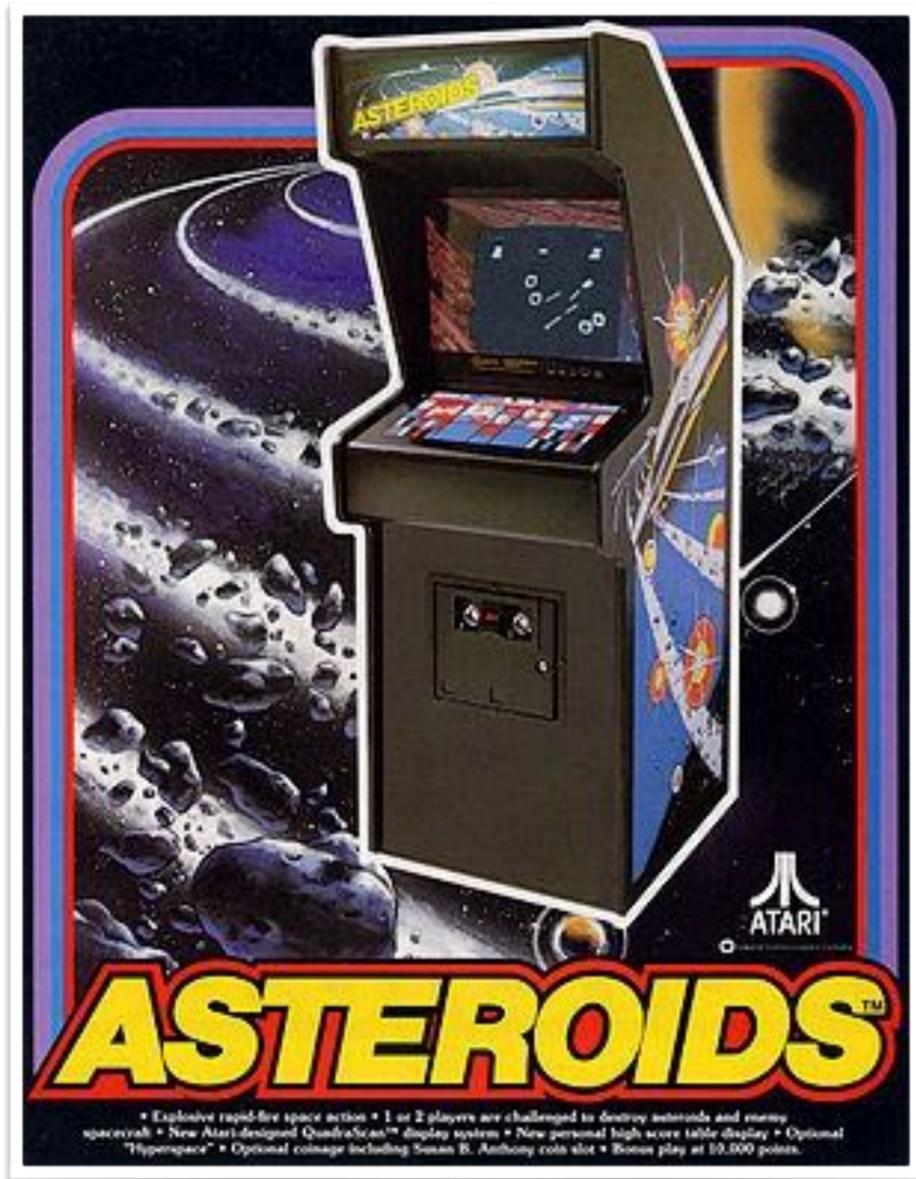


Space Invaders 1978





# Asteroids



Atari 1979

# Fixed Screen Shmups



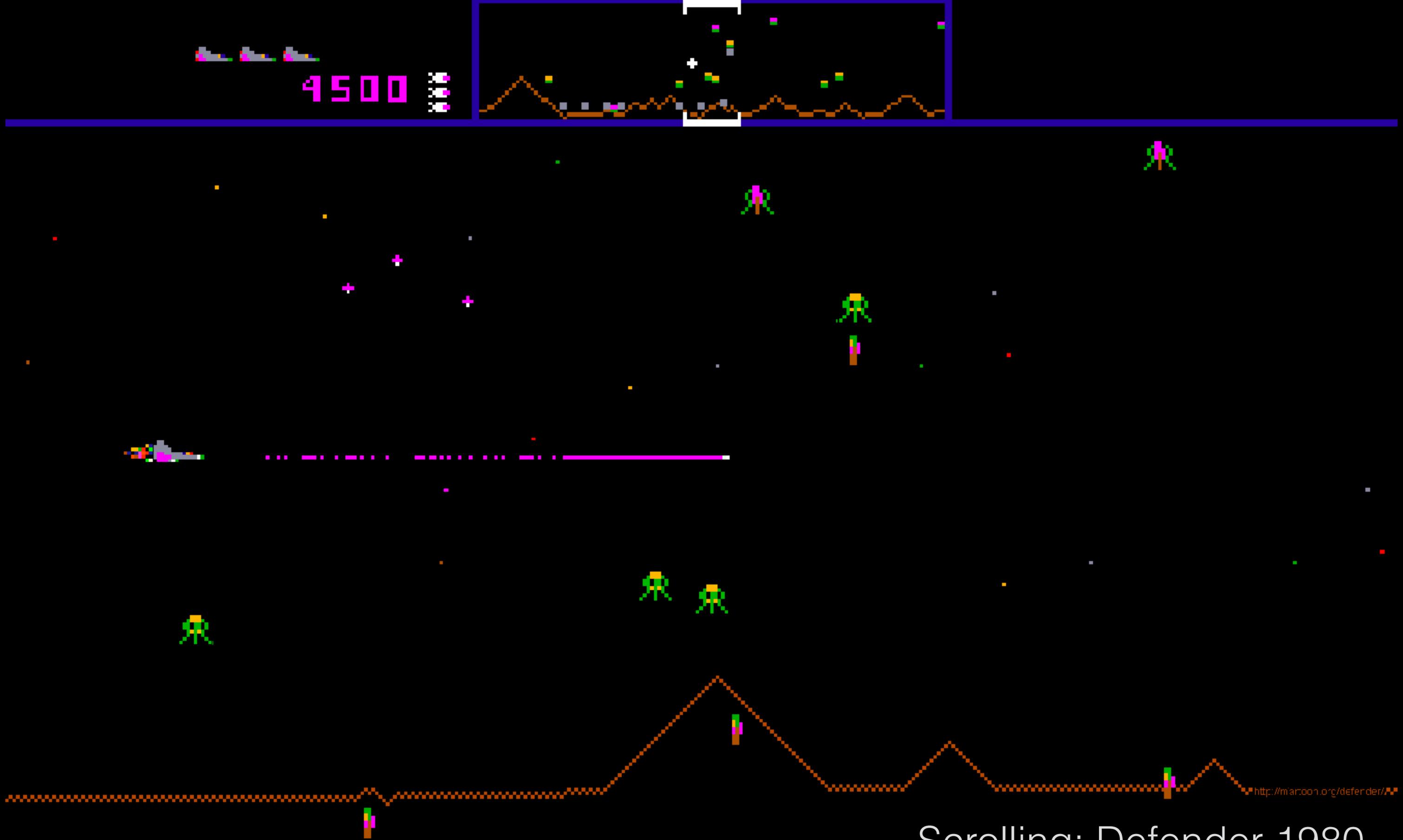
Galaxian 1979



Phoenix 1980



Galaga 1981



Scrolling: Defender 1980

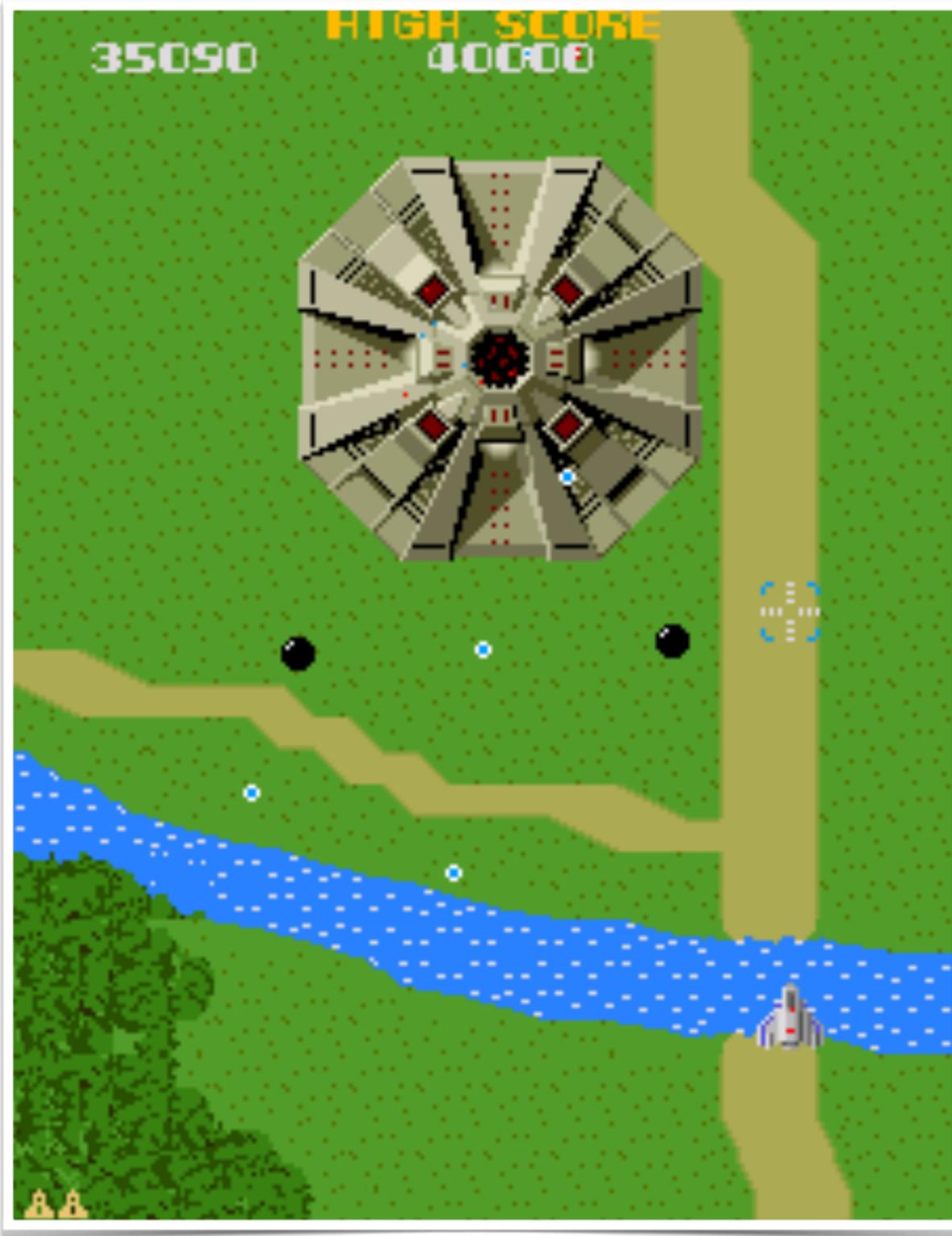
# Sidescroller



Scramble 1981

Level Design  
Environmental Storytelling  
Landscape Narrative

# Vertical Scroller



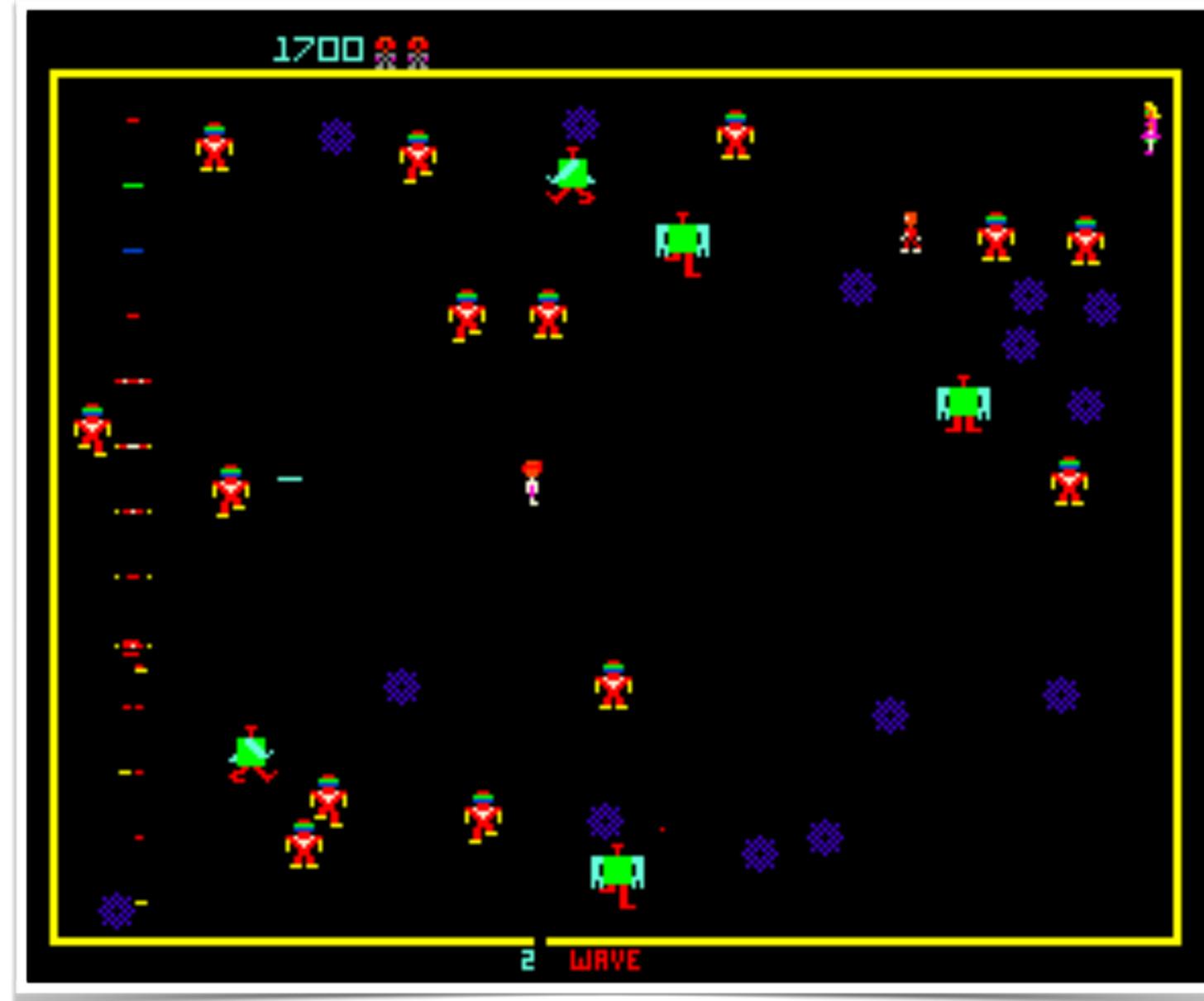
Xevious 1982

# Multidirectional

[http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Multidirectional\\_shooters](http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Multidirectional_shooters)



Time Pilot, 1982



Robotron 1982



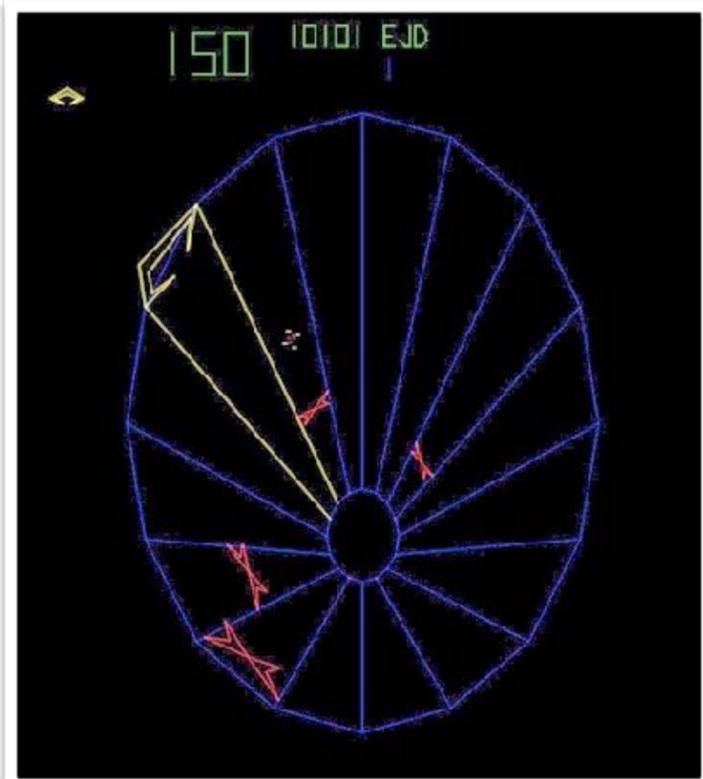
# Railshooter

[http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Rail\\_shooters](http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Rail_shooters)

Buck Rogers. Planet of Zoom, 1982



# Tube Shooter



Tempest 1980



Gyruss 1983



Rez 1999

# Franchise



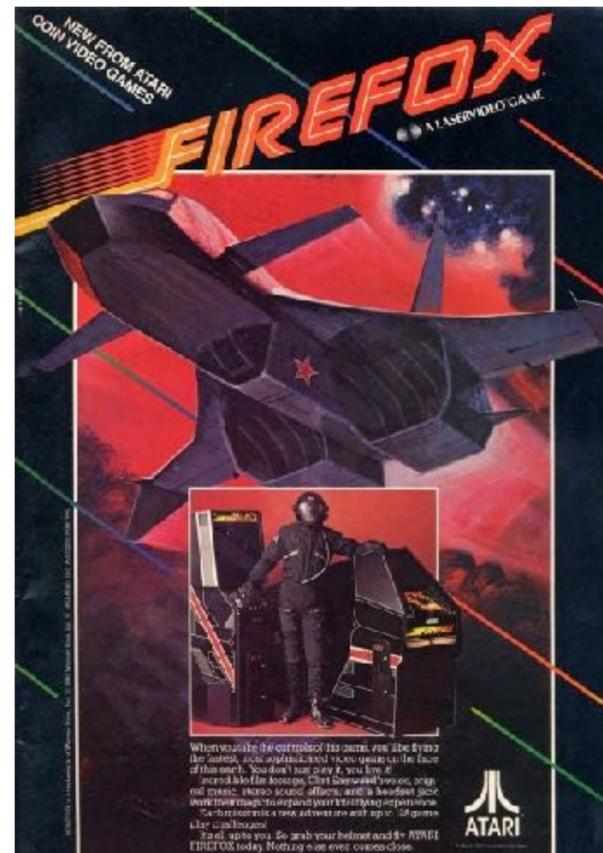
Star Wars 1983



# Interaktiver Film



Firefox 1984



# Run and Gun



Commando 1985



Ikari Warriors 1986



Contra 1987

# Cute 'em 'up

<http://www.giantbomb.com/cute-em-up/3015-6420/games/>



Twin Bee 1985



Bells and Whistles 1991

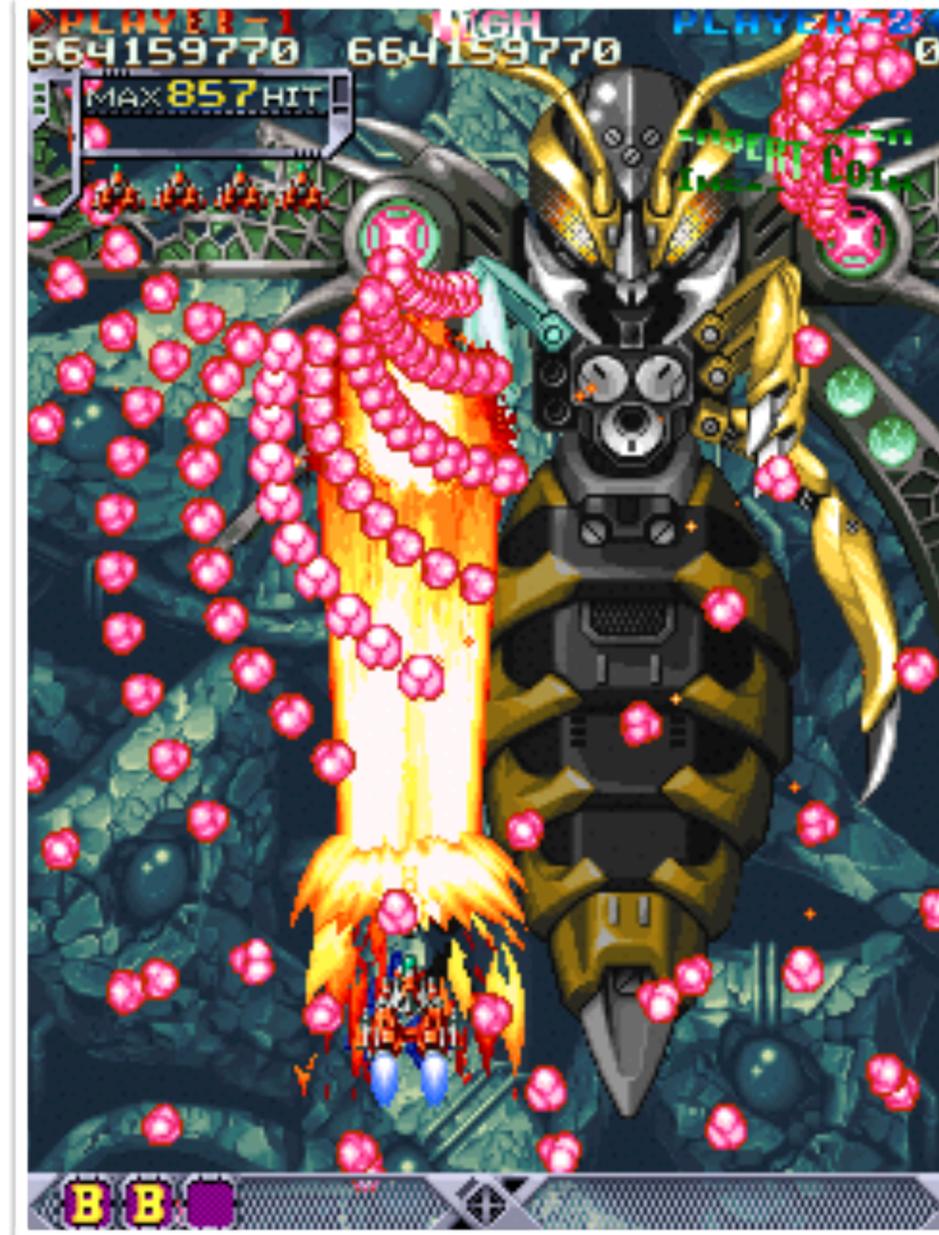


Parodius 1990

# Bullet Hell (Danmaku)



Batsugun (1993)



Don Pachi (1995)



Radiant Silvergun (1998)

# Shooting Gallery

# Extension of Man



„Wenn der Bogen eine Ausweitung der Hand und des Armes ist, stellt das Gewehr eine Ausweitung des Auges und der Zähne dar. Es ist hier wohl angebracht festzustellen, daß gerade die Siedler in Amerika, die ja aus einer alphabetischen Kultur kommen, besonderen Wert auf einen gezogenen Lauf und ein verbessertes Visier legten. Sie verbesserten die alte Muskete und schufen das Kentucky-Gewehr. Gerade die auf das Alphabetentum bedachten Bostoner waren hier besser als die britischen regulären Truppen. Die Treffsicherheit ist nicht eine Gabe der Eingeborenen oder Waldmenschen, sondern die des alphabetischen Siedlers. So ist dieses Argument zu verstehen, nachdem das Schießen mit Feuerwaffen mit dem Aufkommen der Perspektive in Verbindung steht und mit der Erweiterung des Sehvermögens in der Zivilisation. Im Marinekorps wurde festgestellt, daß zwischen Bildung und Treffsicherheit eine eindeutige Beziehung besteht. Das Aussuchen eines isolierten Zieles für sich im Raum, das uns mit dem Gewehr als Ausweitung des Auges so leichtfällt, ist nichts für den Nichtalphabeten.“

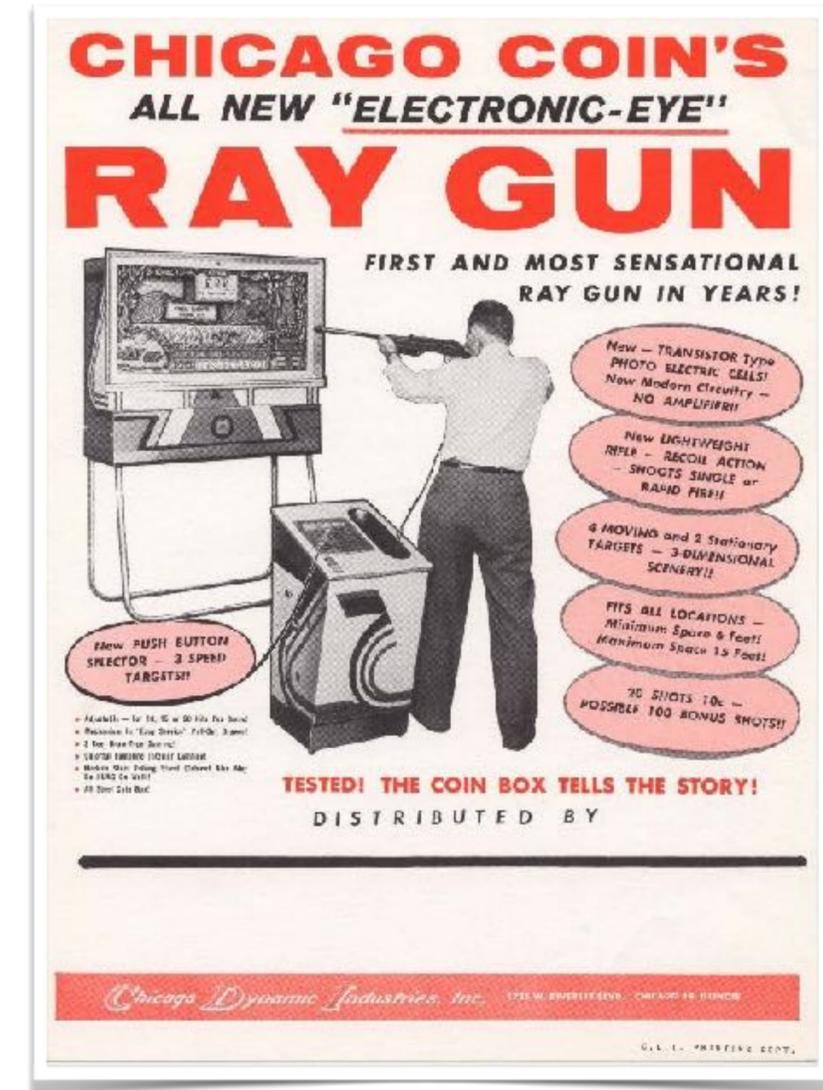
# Analoge Einflüsse



Ray-O-Lite 1936



Air Rider 1940



1961

# Brown Box (1967-68)



[https://www.youtube.com/watch?v=scaLx1l\\_j5w](https://www.youtube.com/watch?v=scaLx1l_j5w)

Ralph Baer 1969



# Magnavox Shooting Gallery



**Optional ODYSSEY  
Shooting Gallery**



... offers you an exciting new dimension in the enjoyment of your **ODYSSEY**. The **SHOOTING GALLERY**, model 1TL950, includes an **ELECTRONIC RIFLE**, two **Printed Circuit Game Cards** and 4 different **Target Overlays** in two sizes. The total unit offers 5 variations for creating your own home shooting gallery. **\$24<sup>95</sup>**



**SHOOTOUT**    **SHOOTING GALLERY**    **PREHISTORIC SAFARI**    **DOGFIGHT**

# Sega

Balloon Gun - 1974

Bullet Mark - 1975

Tracer - 1976

Cartoon Gun - 1977

Wildwood - 1978

Cosmic War - 1978



# Duck Hunt 1984



# Mad Dog McKree (1990/91)

American LaserGames

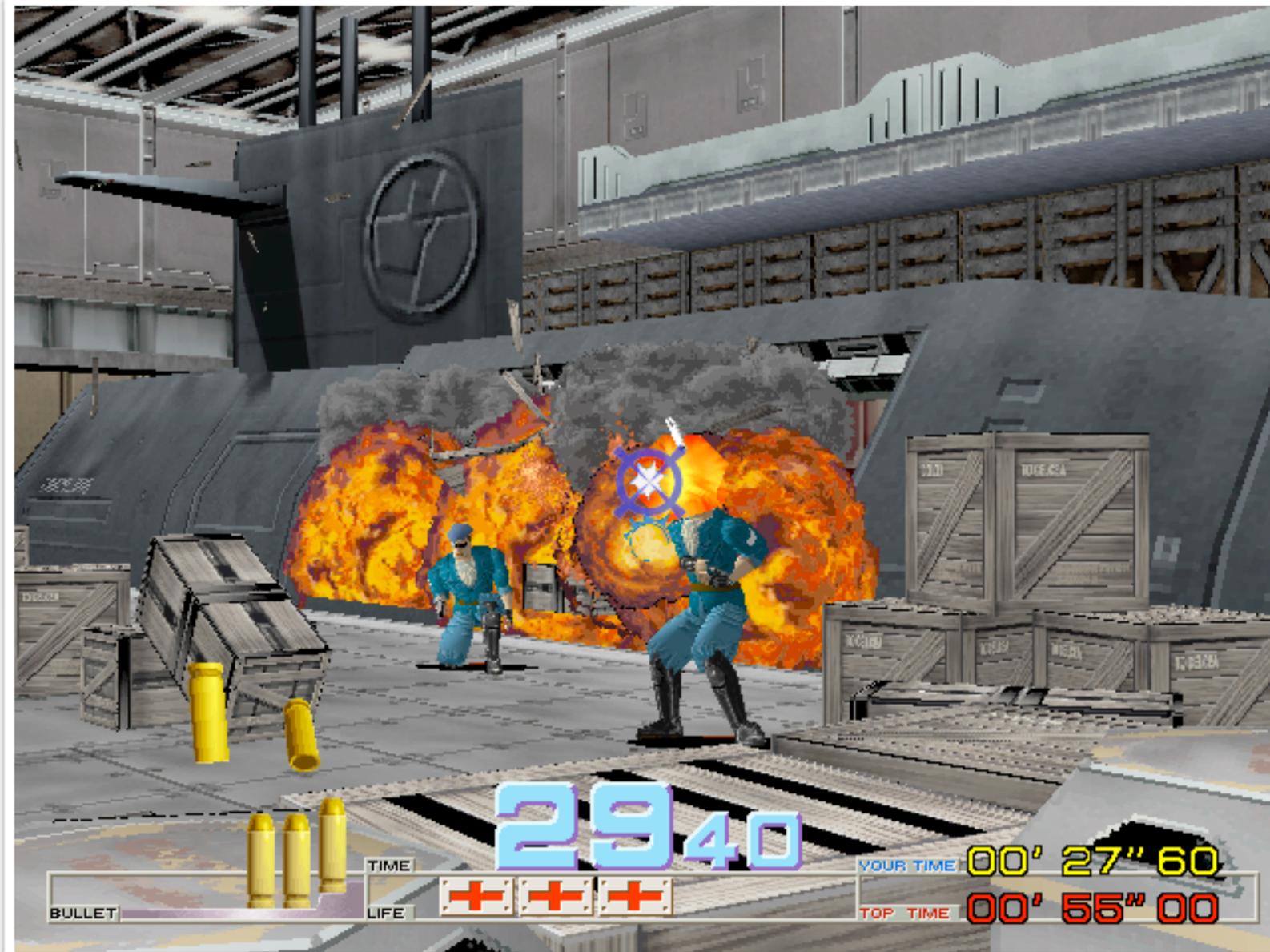


# Virtua Cop (1994)

Erster Polygon-basierter Lightgun-Shooter



# Time Crisis (1996)



**namco**

# TIME CRISIS™

DE LUXE

**● Action Pedal**  
**● System Super 22 graphics**  
**● Time attack mode**  
**● 50" monitor**

**DIMENSIONS**  
Width: 1150mm  
Depth: 2170mm  
Height: 2180mm  
Weight: 280kg

N.B. Cabinets shown are of Japanese specifications and are subject to alteration.

**NAMCO EUROPE LIMITED**  
Namco House, 8 Acton Park Estate, London W3 7QE, UK TEL: +44 (0)181 324 6050 FAX: +44 (0)181 324 6060  
© MCMXXV Namco Ltd. All rights reserved.

# The House Of The Dead (1996)



# Cabal Shooter



Cabal 1988



Moohrhuhn 1999

# Third Person Shooter

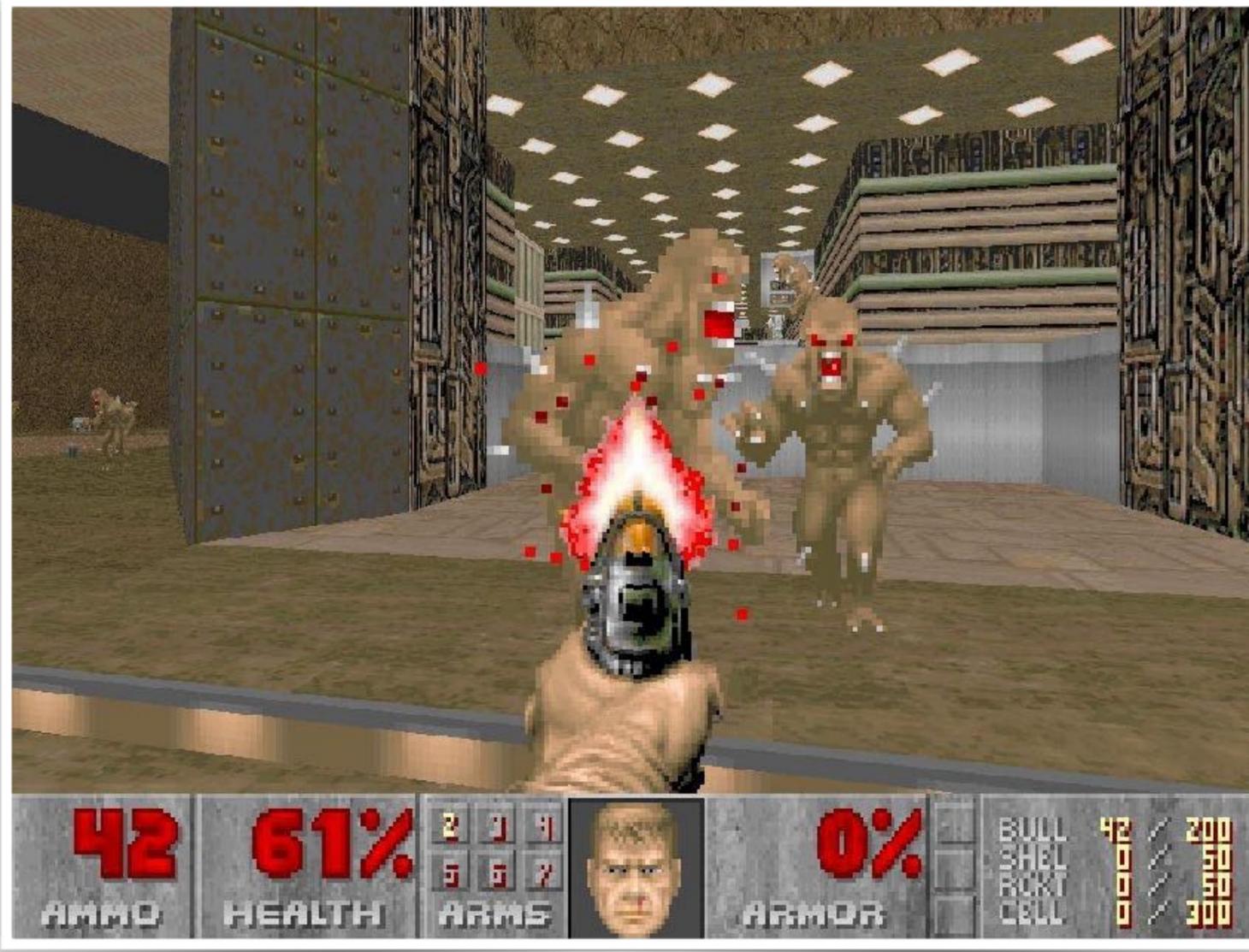
[http://en.wikipedia.org/wiki/Third-person\\_shooter](http://en.wikipedia.org/wiki/Third-person_shooter)

Vervollständigung: Übung

Die Übung soll Sie davon abhalten, lediglich die Folien dieser Vorlesung als Grundlage für Ihre Genrestudien zu nutzen. Gewöhnen Sie sich frühzeitig daran, einen systematischen Einblick in die Spielegeschichte über die konsequente Nutzung von Online-Quellen zu gewinnen. Nutzen Sie das in der ersten Vorlesung geschilderte Schema der Werkerschließung.

# First Person Shooter

[http://en.wikipedia.org/wiki/First-person\\_shooter](http://en.wikipedia.org/wiki/First-person_shooter)

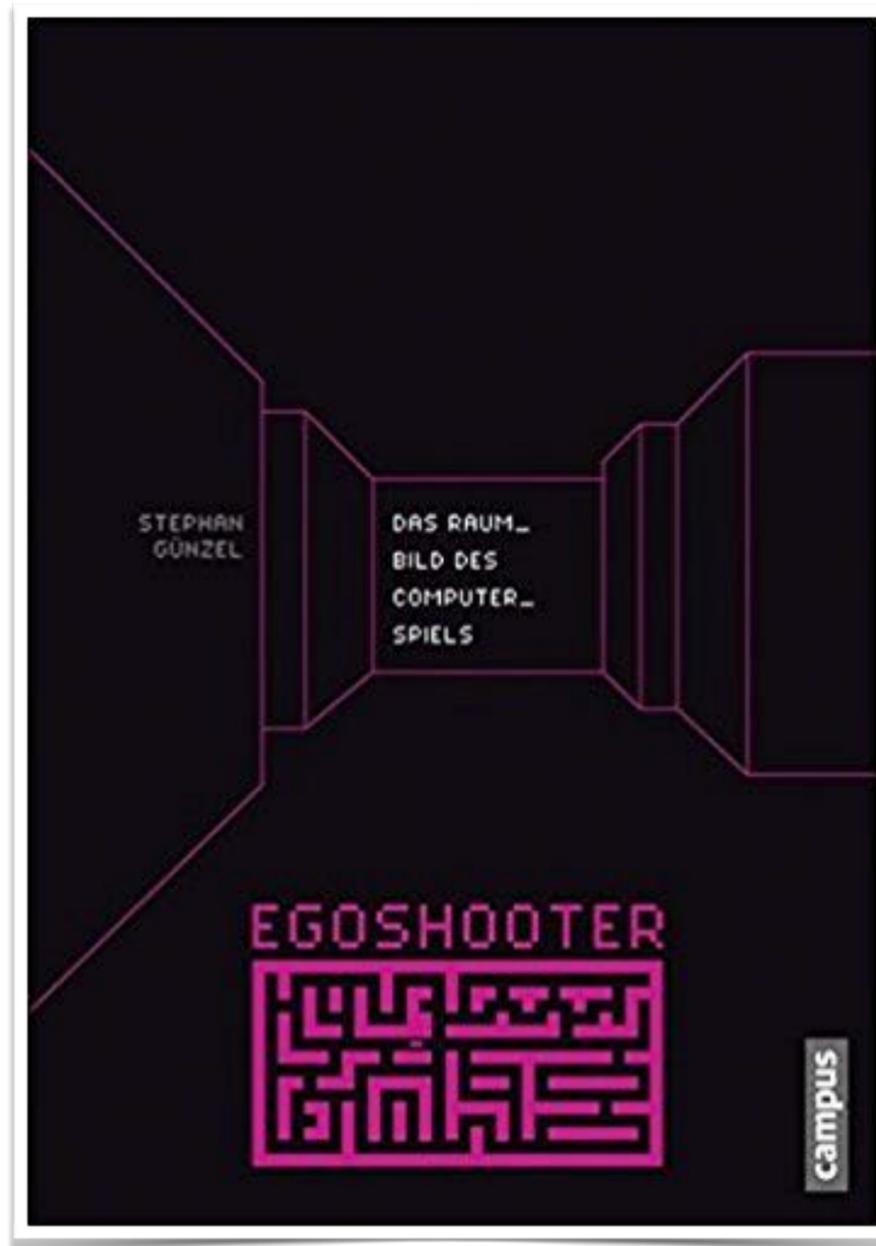


[http://www.kongregate.com/de/games/mike\\_id/doom-1](http://www.kongregate.com/de/games/mike_id/doom-1)

Doom 1993

Wolfenstein 3D (1992)  
Doom (1993)  
Marathon (1994, Mac)  
Duke Nukem 3D (1996)  
Quake (1996)  
GoldenEye 007 (1997, Nintendo 64)  
Unreal (1998)  
Half-Life (1998)  
System Shock 2 (1999)  
Unreal Tournament (1999)  
Medal of Honor (1999)  
Counter-Strike (2000)  
Halo: Combat Evolved (2001)  
Battlefield 1942 (2002)  
Half-Life 2 (2004)  
Far Cry (2004)  
Crysis (2007)  
Call of Duty 4: Modern Warfare (2007)  
BioShock (2007)

# Das Raumbild des Computerspiels



Spiel und Bild

Bild und Raum

Raum und Topologie

# Tactical Shooter

[http://en.wikipedia.org/wiki/Tactical\\_shooter](http://en.wikipedia.org/wiki/Tactical_shooter)



Tom Clancy's Rainbow Six 1998