

# KLASSIKER DER SPIELEGESCHICHTE

## SHOOTER

16. APRIL 2015

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



# Gaming Literacy



Spiele rezipieren: Genrekonvention als Spielkompetenz

Spiele verstehen: Historische Spielkunde als Medienkunde

Spiele entwickeln: Weiterentwicklung auf historischer Basis

# Genre

Ein Genre wird definiert durch eine Menge ästhetischer Merkmale.

Diese Menge wird technisch, kulturell und werkimmanent bestimmt und befindet sich permanent im Prozess historischer Änderungen.

Das Genre umfasst alle Spiele, bei denen diesen Merkmalen ähnlich ausgeprägt sind. An den Rändern wird es entsprechend unscharf.

Entsprechend unserer Gliederung aus der VL Geschichte und Ästhetik der audiovisuellen und digitalen Medien unterscheiden wir technische, grafische, narrative, ludische und performative Genres.

Diese Vorlesung gliedert sich anhand der ludischen Genres.



# Funktionen von Genres - Genretheorie

**Verständigung** zwischen Produzent und Rezipient (Werbung, Programmgestaltung, Online-Plattformen)

Steuerung von Erwartungen und Rezeptionshaltungen: Genrekontext prägt die Interpretation eines Medieninhalts

Standardisierung der Produktion (zunächst ist jedes Spiel bzw. Spielkonzept ein 'Unikat')

**Analyse** und Theoretisierung

Abgrenzung zur Autoren(film)-Theorie

Frage der Definitionsmacht (wer definiert Genres/Gattungen?)

Idealtypische Definition: nahezu kein Werk gehört in nur ein Genre

# Entstehung von Genres

Phasenmodell von Hickethier (Genretheorie und Genreanalyse. In: Felix, Jürgen (Hg): Moderne Film Theorie 2002: 62-96, hier: 71 ff.). Zusammengefasst von Kuhn et al: Genretheorien und Genrekonzepte, S. 7.

Entstehung, Stabilisierung, Erschöpfung, Neubildung

Ein Genre **entsteht**, wenn sich ein bestimmter Film bzw. eine Gruppe von Filmen beim Publikum als erfolgreich erweist und immer wieder kopiert wird, bis eine Mischung von Themen, Motiven und Typen gefunden ist, die sich reproduzieren lässt

Eine Genre**stabilisierung** setzt ein, wenn immer neue Varianten entstehen, die im Kern noch mit dem zugrunde liegendem Schema übereinstimmen.

In der Phase der **Erschöpfung** hat sich das generische Muster für die Zuschauer abgenutzt, es stößt nur noch auf wenig Interesse. In dieser Phase verliert das Genre seine kulturelle Legitimation; häufig kommt es zur verstärkten Produktion von Genreparodien.

Eine **Neubildung** des Genres wird möglich, wenn ein oder mehrere filmische Überraschungserfolge erneut die Aufmerksamkeit auf das Genre lenken, das sich bereits weitgehend abgenutzt hat.



# Computerspielgenres

Überblicksvorlesung am 21.04.

V • T • E	Video game genres	[hide]
<b>Action</b>	Beat 'em up • Fighting game • Maze ( <i>Pac-Man</i> clone) • Platform game • Shooter game (First-person • Light gun • Shoot 'em up • Tactical • Third-person)	
<b>Action-adventure</b>	<i>Grand Theft Auto</i> clone • Stealth game • Survival horror	
<b>Adventure</b>	Dating sim (Bishōjo • Eroge • Otome) • Graphic adventure (Escape the room) • Interactive fiction • Interactive movie • Visual novel	
<b>Role-playing game</b>	Action role-playing game • Roguelike • MUD (MMORPG) • Tactical role-playing game	
<b>Simulation</b>	Construction and management (Business • City • Government) • Life simulation (Dating sim • Digital pet • God game • Social simulation) • Sports game	
<b>Strategy</b>	4X • Real-time strategy (MOBA • Tower defense) • Real-time tactics • Tactical RPG • Turn-based strategy • Turn-based tactics (Artillery) • Wargame	
<b>Vehicle simulation</b>	Driving simulator • Flight simulator (Amateur • Combat • Space) • Racing game (Sim racing) • Submarine simulator • Train simulator • Vehicular combat	
<b>Other genres</b>	<i>Breakout</i> clone • Exergame • Music (Rhythm) • Non-game • Party • Programming • Puzzle (Sokoban • Tile-matching)	
<b>Related concepts</b>	Art game • Audio game • Casual game • Christian game • Clone game • Crossover game • Cult game • Dungeon crawl • FMV • Hack and slash • Indie game • Minigame • Nonlinear gameplay (Open world) • Online game (Browser game • MMOG • Social network game) • Serious game (Advergame • Edugame)	

# Genreerschließung

[http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game\\_genre](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_genre)

Von hier aus können Artikel zu einzelnen Genres ausgewählt und dort einzelne Werke erschlossen werden.

Weitere Listen gibt es bei Mobygames, IGN, Gamespot oder GiantBomb



# Werkerschließung

Google *Spielname*

Wikipedia (Englisch)

evtl. Mobygames, IGN, Gamespot, GiantBomb

Paratexte, Reviews, Kritiken etc.

Spielen!

Falls das nicht möglich ist:

Youtube: *Name* +Gameplay

## Qualitätssicherung der Wikipedia-Einträge

[http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:WikiProject\\_Video\\_games/Article\\_guidelines](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:WikiProject_Video_games/Article_guidelines)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:WikiProject\\_Video\\_games/Templates](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:WikiProject_Video_games/Templates)

Star Fox/Starwing	
	
North American SNES box art	
Developer(s)	Nintendo EAD (Programming assistance by Argonaut Software)
Publisher(s)	Nintendo
Director(s)	Katsuya Eguchi
Producer(s)	Shigeru Miyamoto
Composer(s)	Hajime Hirasawa
Series	Star Fox
Platform(s)	Super Famicom/SNES
Release date(s)	JP February 21, 1993 NA March 26, 1993 EU June 3, 1993
Genre(s)	Rail shooter
Mode(s)	Single-player



# Analyserraster

s. Geschichte & Ästhetik 2

Kontext, Technik, Audiovision, Ludition, Narration, Performanz

## Ziele

Formästhetische Analyse, Historische Genreentwicklung

# 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)



# Übung 1

Analysieren Sie die folgenden Spiele in Bezug auf **Spielemente**:

Was ist das Ziel des Spiels? Gibt es Unterziele (Punkte, Items, Combos etc.?)

Welche Handlungen sind für das Erreichen des Spielziels zentral?

Welche Hindernisse stehen dem Erreichen des Ziels entgegen?

Welche Unterstützung bekommen Sie?



# Space Invaders



Space Invaders 1978





# Fixed Screen



1979

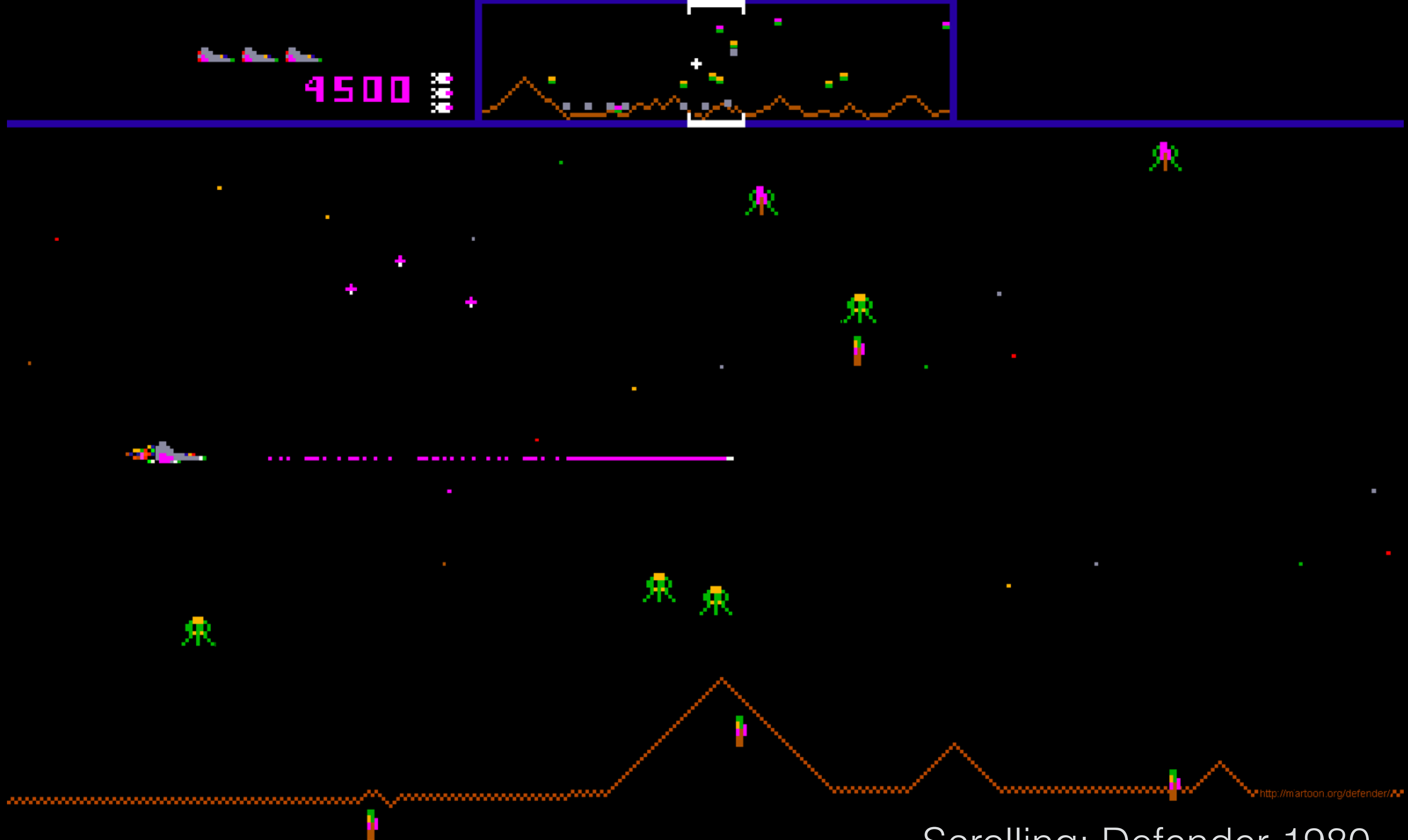


Phoenix 1980



Galaga 1981





Scrolling: Defender 1980

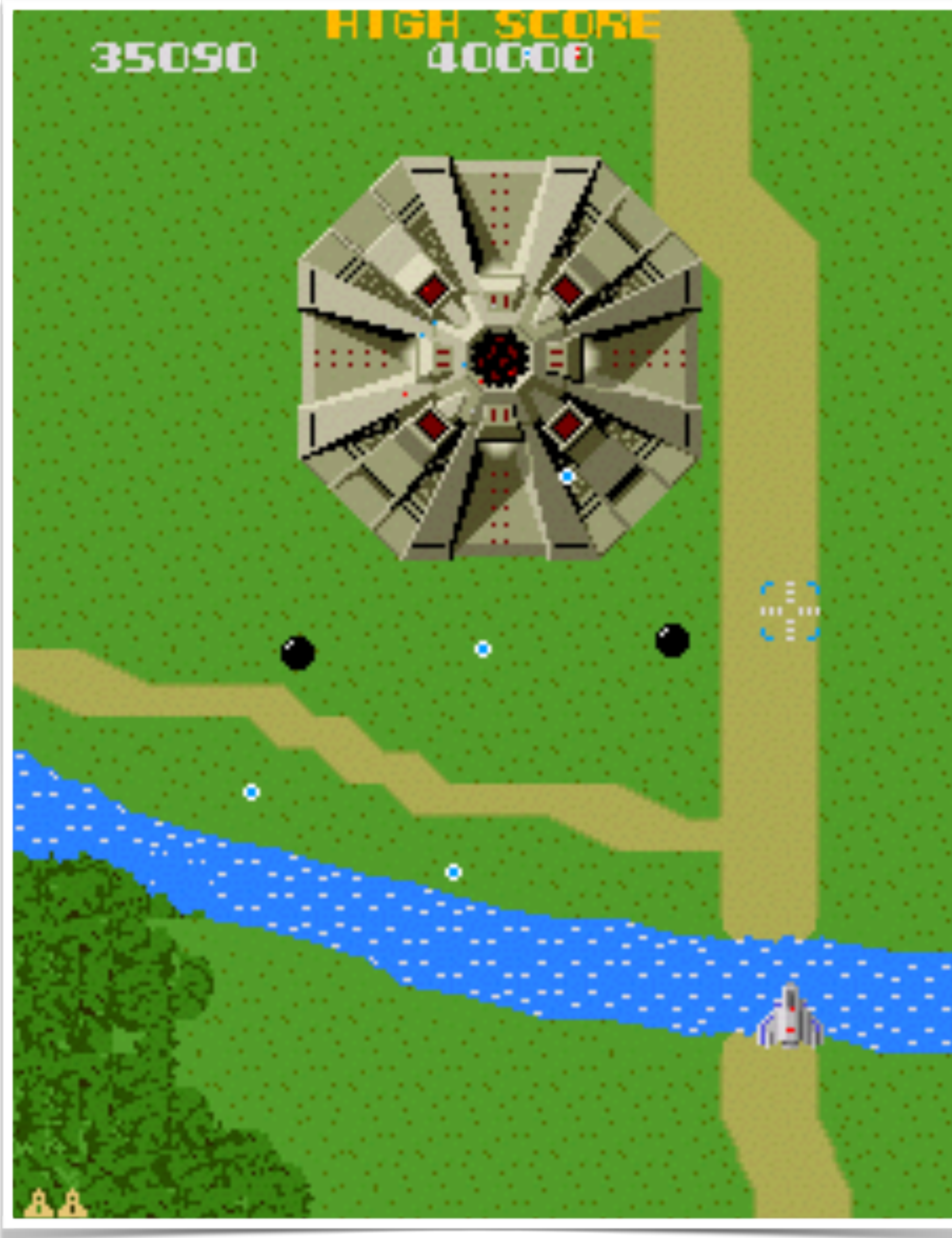
# Sidescroller



Scramble 1981

Level Design  
Environmental Storytelling  
Landscape Narrative

# Vertical Scroller



Xevious 1982

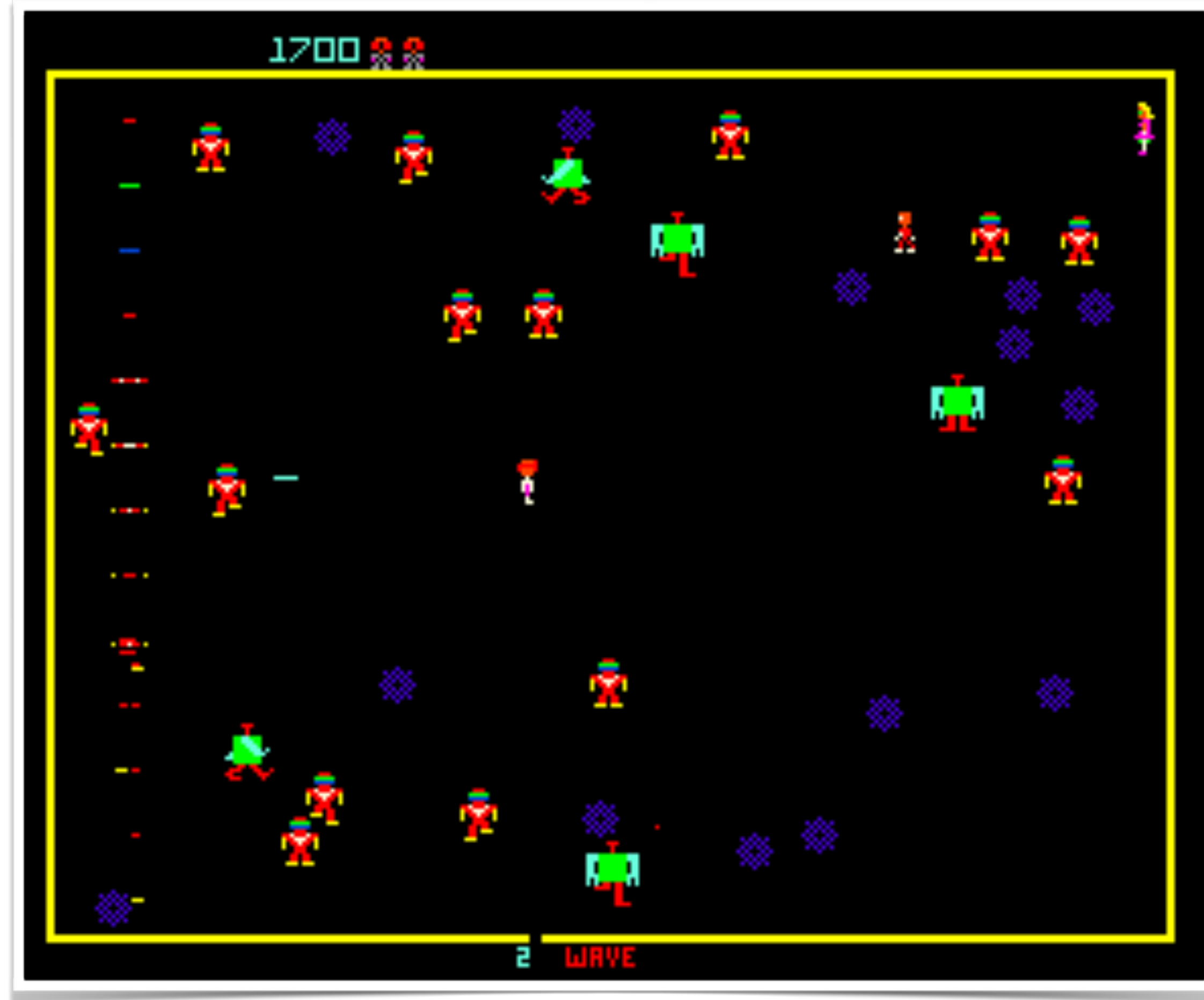


# Multidirectional

[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



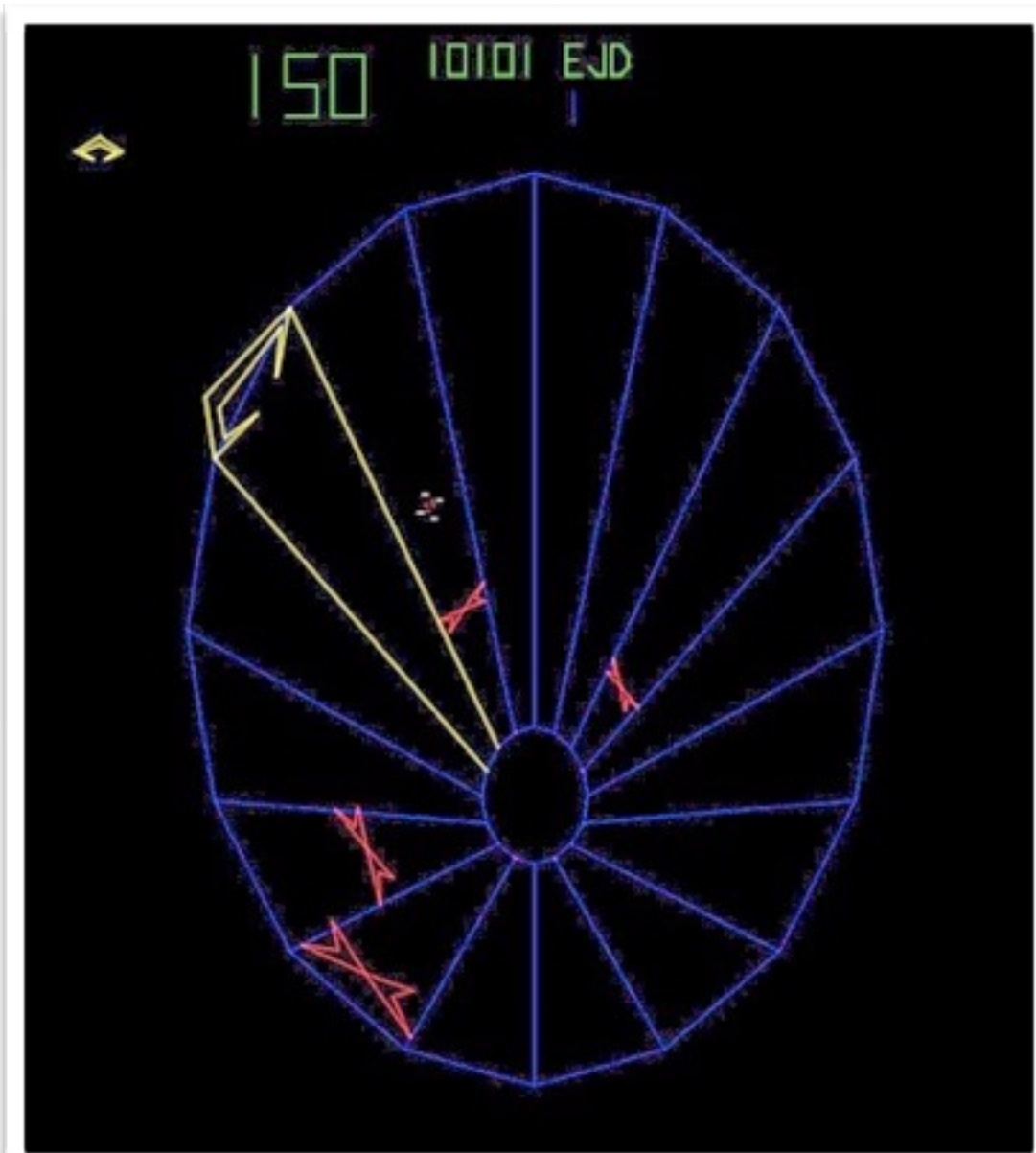


Isometric

Zaxxon, 1982



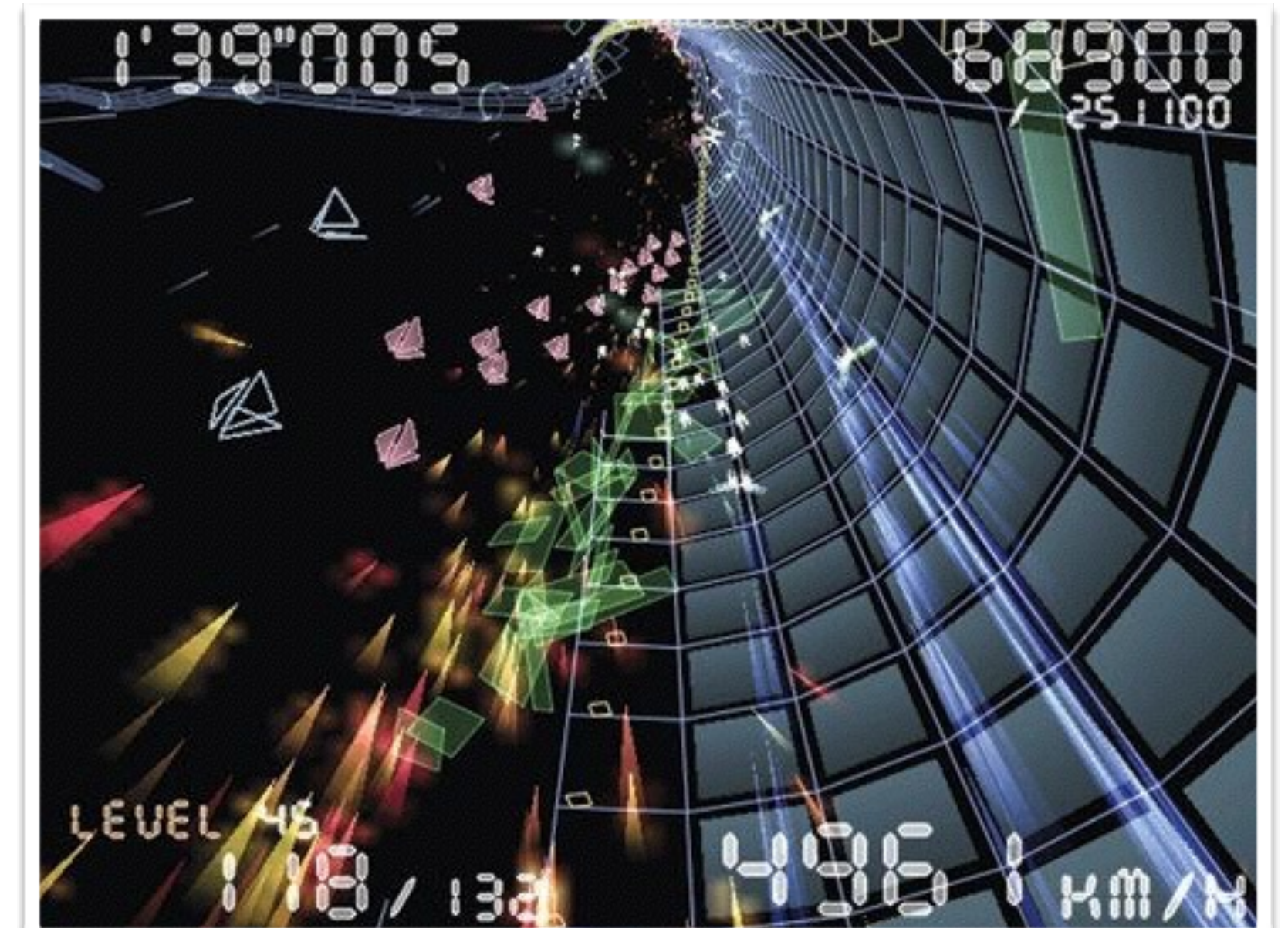
# Tube Shooter



Tempest 1980



Gyruss



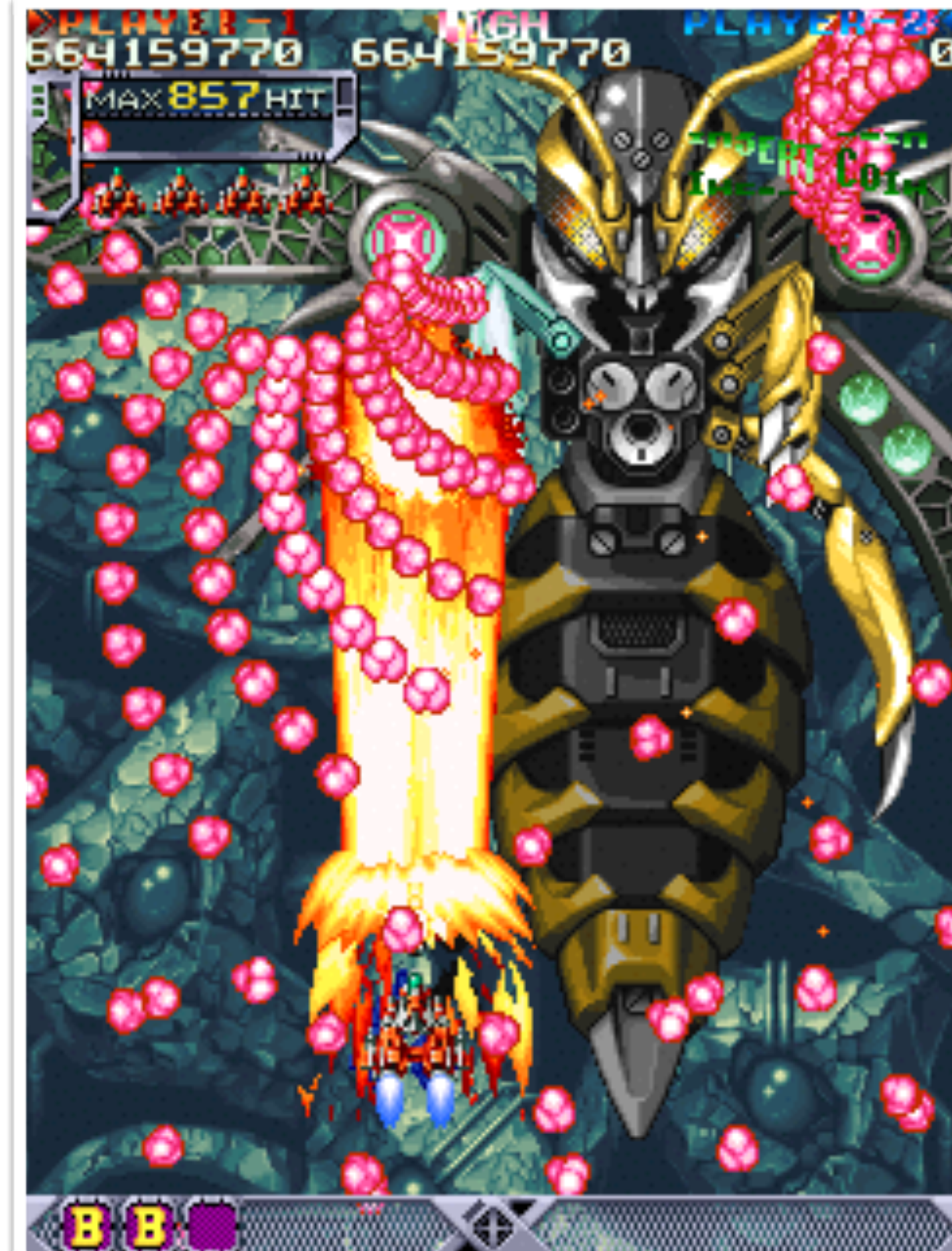
Torus Trooper



# Bullet Hell (Danmaku)



Batsugun



Don Pachi



Radiant Silvergun



# 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

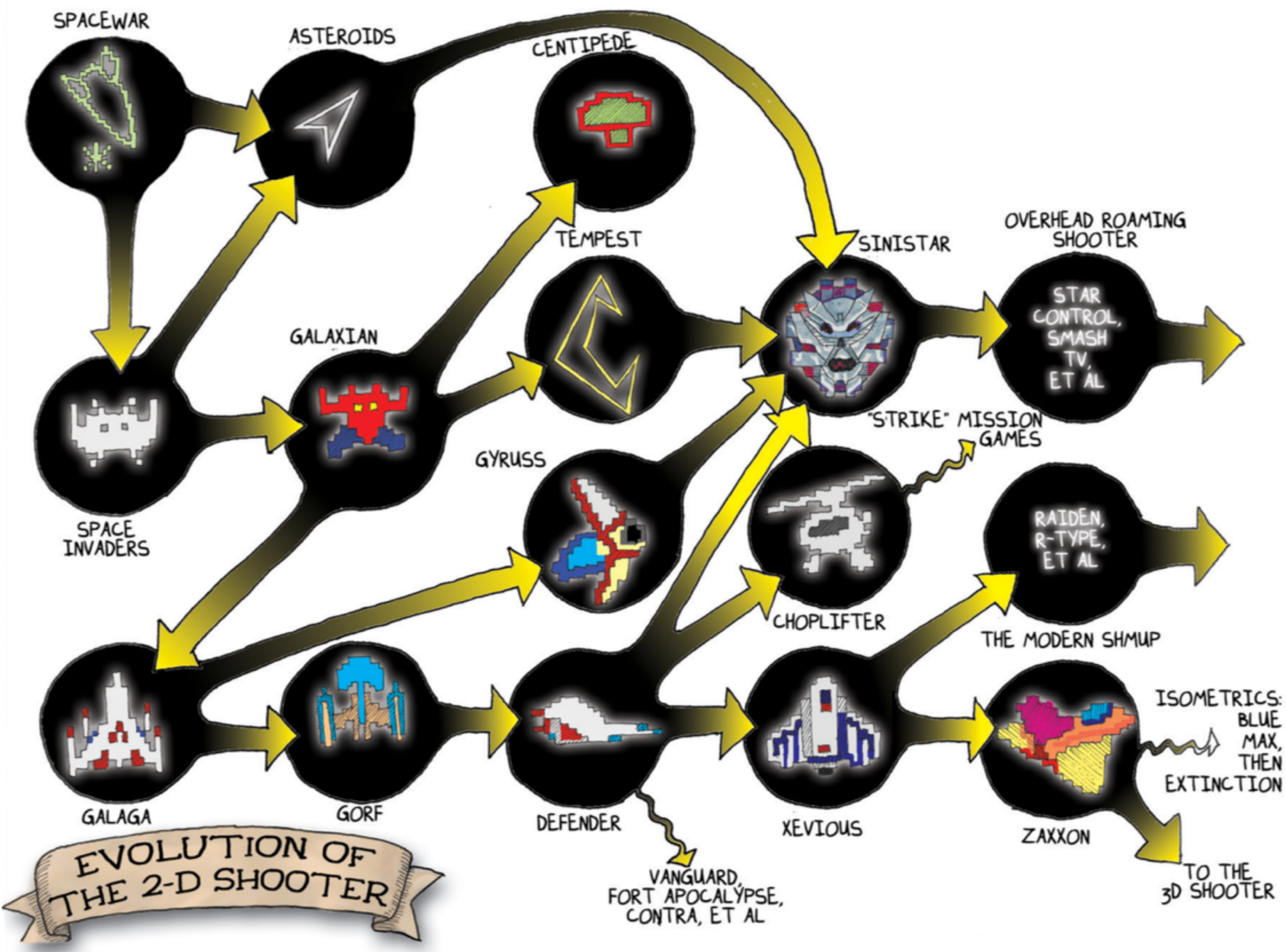


Bells and Whistles 1991



Parodius 1990





SPACE INVADERS

GALAXIAN

TEMPEST

SCROLLING SHMUP

player  
 force projection  
 playfield  
 enemies

Games are largely about getting people to see past the variations and look instead at the underlying patterns. Because of this, gamers are very good at seeing past fiction.




# Shooting Gallery




# 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 1985





# Mad Dog McKree (1990/91)

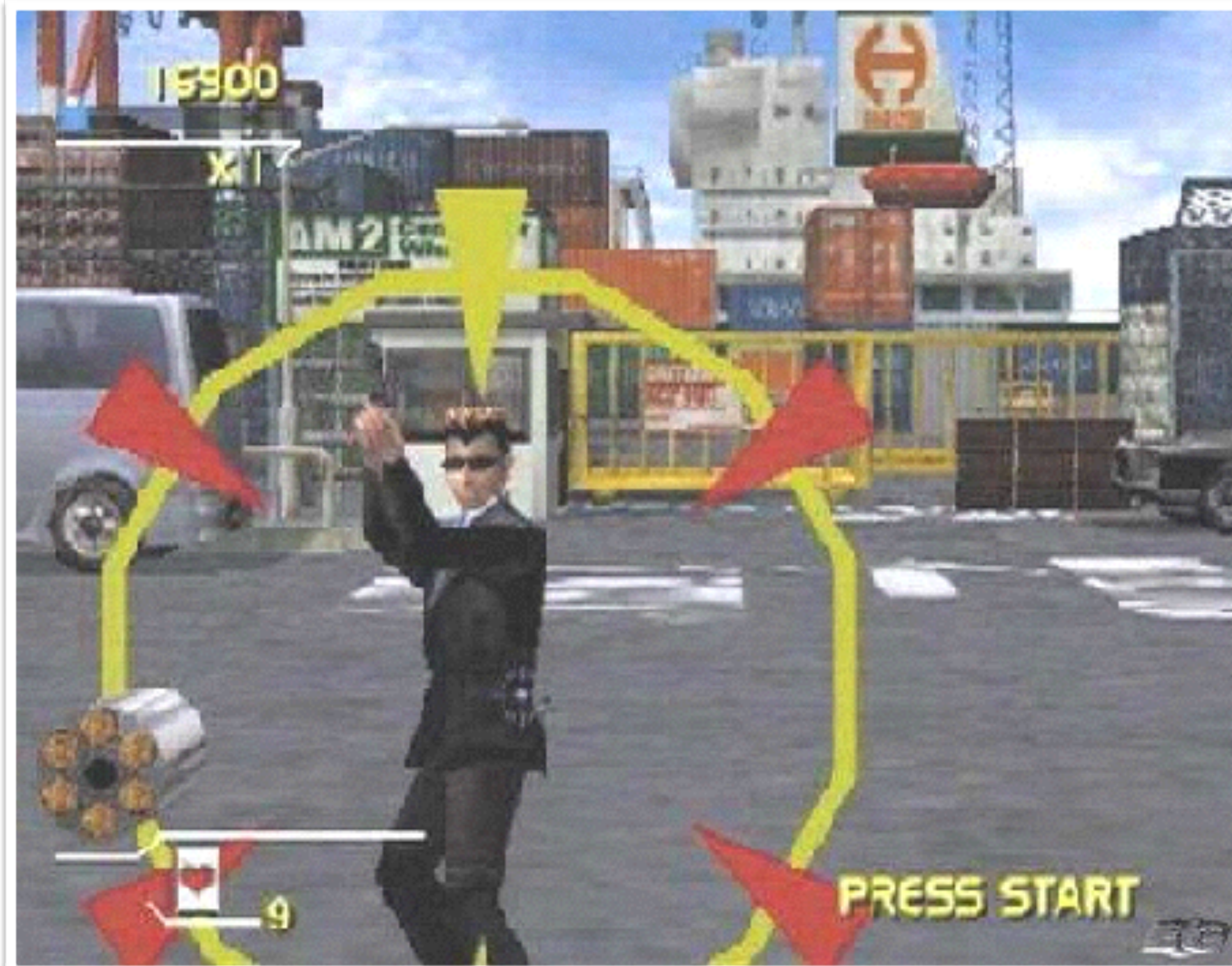
American LaserGames





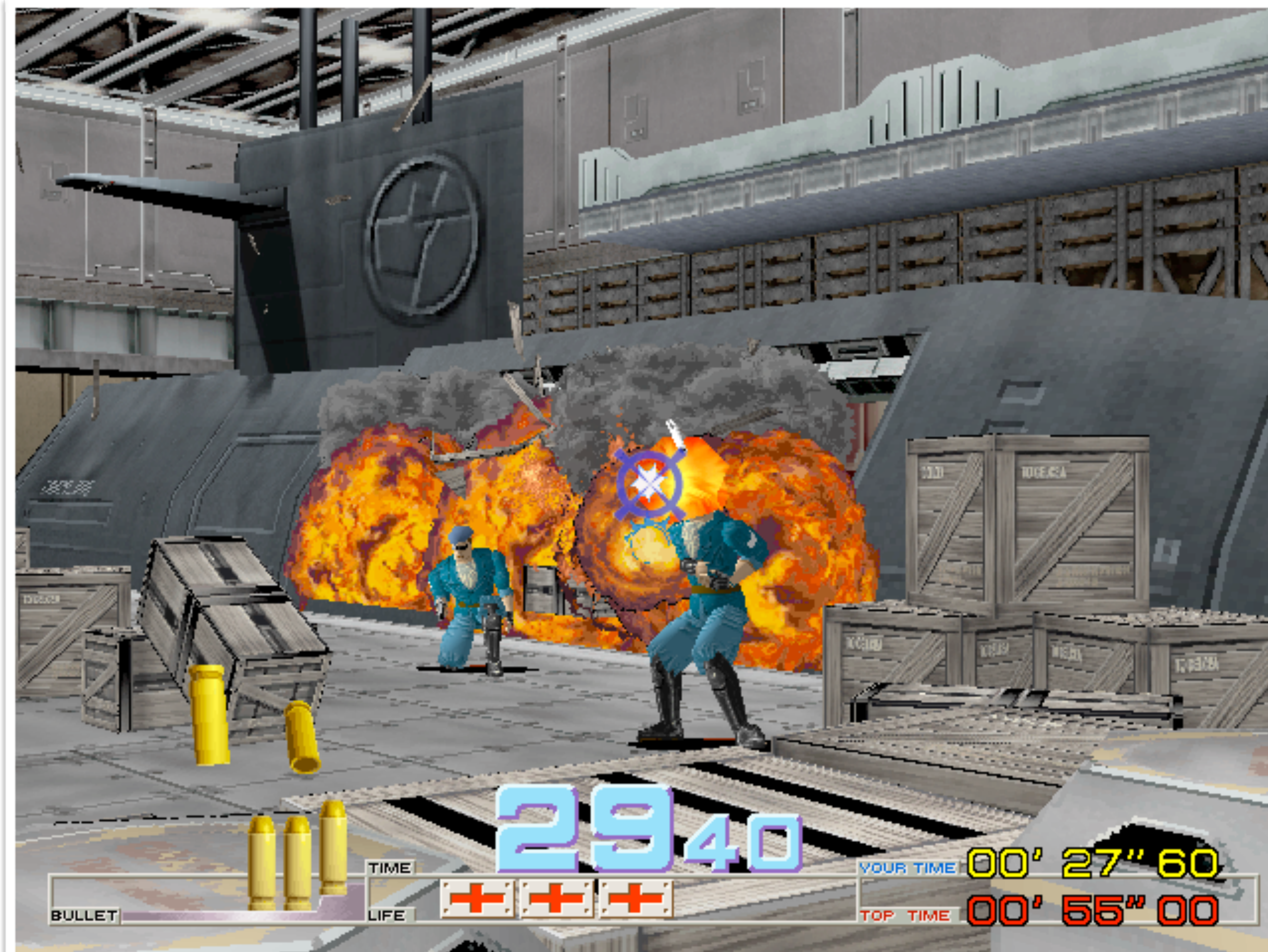
# Virtua Cop (1994)

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  
© MCMXCV 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 oben geschilderte Schema der Werkerschließung.

Diese Inhalte werden in der Klausur vorausgesetzt



# First Person Shooter

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



Doom 1993

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



# Tactical Shooter

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



Tom Clancy's Rainbow Six 1998