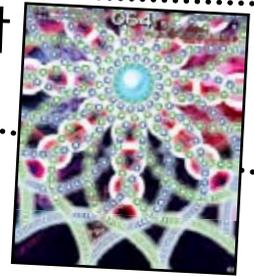


Shoot the Bullet



Shooter

Scrolling Shooter haben sich im Gameplay über die Jahre nur wenig verändert und daher sind die Entwicklungen im Genre auch hauptsächlich technischer Natur.

Eine Entwicklung, die sich durch die Shooter verfolgen lässt, ist die Anzahl Schüsse, die gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen sind. Zu Beginn war der Rechenleistung Grenzen gesetzt und deshalb konnten nicht beliebig viele Geschosse gleichzeitig berechnet werden. Auch der «verwundbare» Bereich des eigenen Raumschiffes war zu Beginn wegen der einfacheren Berechnung nur ein Rechteck, das etwas ins Schiff versetzt wurde, um nicht ausversehen Treffer zu zählen, die visuell gar keine waren. Das hatte aber zur Folge, dass man Schüssen ausweichen konnte, auch wenn sie die Grafik des Schiffes streifen. Mit besserer Technik konnten auch mehr Schüsse dargestellt und der verwundbare Bereich der Schiffe exakter berechnet werden, bis sich die Anzahl Schüsse einem spielbaren Maximum annäherten.

Toho

Kommerzielle Spiele haben die Anzahl Schüsse auf dem Schirm



nie ins Extrem getrieben. Ikaruga ist ein Beispiel, dass zwar sehr viele Schüsse einsetzt, dabei aber immer nur je eine Hälfte davon gefährlich ist.

Das Genre wurde in den letzten Jahren auch mehr von unabhängigen Entwicklern belebt und die kommerziellen Umsetzungen sind selten geworden. Vor allem in Japan erfreut sich das Genre aber einer Anhängerschaft und ein bekannter Entwickler ist das japanische «Team Shanghai Alliance» mit ihrer Toho-Serie.

Das Team besteht hauptsächlich aus ZUN, der die Grafik erstellt, Musik komponiert, das Gameplay austüftelt und alles programmiert. Die Toho-Serie besteht aus bisher beträchtlichen 11 Spielen, die seit 1996 entstanden sind. Die meisten Spiele sind so genannte Danmaku Shooter (danmaku = jap. für Sperrfeuer) oder auch als Bullet Hell oder Manic Shooter bekannt. Danmaku Shooter treiben die Geschoszahl an das Maximum, wobei die Geschosse selber zur Hauptattraktion der Spiele werden und komplexe, fraktale Muster formen, die zu bewundern ein Teil der Spiele ausmacht.

Alle Spiele der Toho-Reihe zeichnen sich auch durch eine Story mit Dialogen zwischen der Hauptfigur und den Bossen, ruhiger und sorgfältig komponierter Musik und durch einen relativ hohen Schwierigkeitsgrad aus.

Shoot the Bullet

Shoot the Bullet ist das aktuellste Spiel aus der Toho Serie und wurde 2005 veröffentlicht.

Das Spiel ist eine interessante Weiterentwicklung des Danmaku Genre.

In Shoot the Bullet spielt man eine Reporterin, die für ihre Zeitung Fotos der Endgegner aus der Toho Serie schiessen muss. Als Fotografin ist man mit keiner Waffe ausgestattet und kann den Gegner nicht mit Schüssen vernichten. Die Kamera ist hier aber, wie man sagt, die beste Waffe.

Neben der Spielfigur sieht man ein Fadenkreuz und eine Anzeige, die den Ladestand des Fotoapparates anzeigt (Abb 1). Erreicht diese 100%, kann man ein Foto schießen, das normalerweise einen Bereich um die Spielfigur abdeckt (Abb 2). Hält man dabei den Auslöser gedrückt, verlangsamt sich das Spiel und man kann den Ausschnitt weg von der Spielfigur bewegen, wobei dieser aber immer kleiner wird. Nach dem Foto verschwinden alle Schüsse, die man fotografiert hat und damit kann ein Foto auch zur Verteidigung verwendet werden (Abb 3).

Hält man Shift gedrückt, kommt man in den Fokus-Modus. Dabei wird der Bereich der Spielfigur angezeigt, der getroffen werden kann, die Figur bewegt sich langsamer und die Kamera lädt sich schneller auf (Abb 4). Hält man dazu noch den Auslöser gedrückt, ist man noch langsamer und die Kamera lädt sich noch schneller (Abb 5). Im Fokus-Modus kann man dazu keine Fotos schießen.



Abb 1: Die Kamera muss nach jedem Foto wieder aufgeladen werden.



Abb 2: Beim Fotografieren wird normalerweise ein Bereich um die Spielfigur abgedeckt



Abb 3: Nach dem Foto verschwinden die Schüsse, die man fotografiert hat

Ziel des Spieles ist, den Gegner drei bis zehn Mal auf einem Foto zu erwischen. Das Spiel ist in 11 Level aufgeteilt, von denen jedes sechs bis acht Gegner hat, die man fotografieren muss. Am Anfang sind die beiden ersten Level zugänglich und man kann die Bosse in beliebiger Reihenfolge bezwingen. Hat man eine gewisse Anzahl gemeistert, werden die weiteren Level freigeschaltet.

Für die Fotos bekommt man Punkte für die Anzahl Schüsse im Foto, die mit verschiedenen Multiplikatoren vergrößert werden können (Self Shot, Boss Shot, Two Shot, Risk Shot, Nice Shot etc).

Shoot the Bullet ist eine erfrischende Abwechslung zu den klassischen Scrolling Shooter. Weil man selber nicht schießen kann, wird das Ausweichen der oft sehr komplexen Schuss-Mustern zum Hauptteil des Spieles, auf das man sich vollends konzentrieren kann. Durch die verschiedenen Möglichkeiten, ein Foto zu schießen und die Kamera wieder aufzuladen, hat man dazu eine intuitive aber nicht einfach zu erlernende Steuerung.

Das Spiel ist in einzelne Bosse gegliedert, die (wenn man es gleich schafft) nicht viel Zeit beanspruchen. Das macht das recht schwere Spiel in Etappen bewältigbar und mit dem simplen Gameplay kommt man in einem Sog, in dem man einen Boss immer wieder versucht, bis man ihn bezwingt.



Abb 4: Drückt man Shift, aktiviert man den Fokus-Modus. Dabei sieht man in der Mitte den Hit-Bereich (kleiner Kreis), bewegt sich langsamer und lädt die Kamera schneller.



Abb 5: Hält man zusätzlich noch Y gedrückt, lädt sich die Kamera extra schnell und man ist besonders langsam.

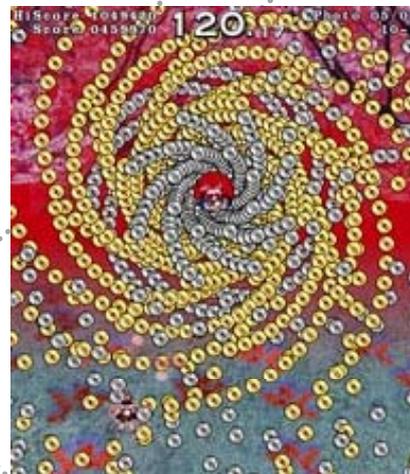


Abb 6: Spätere Bosse werden schnell sehr schwierig.