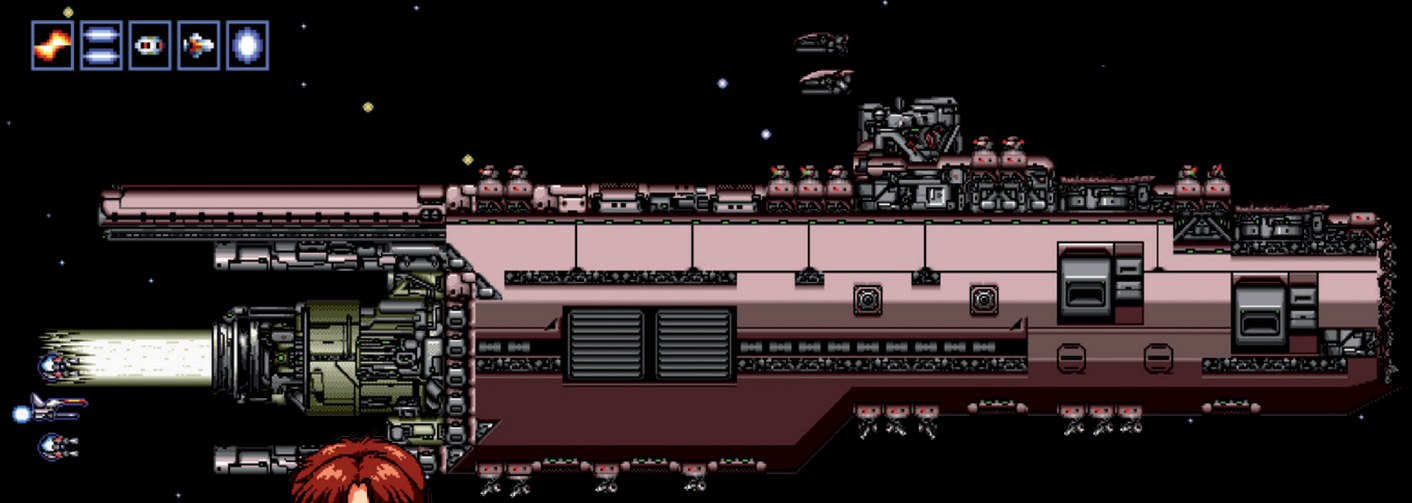
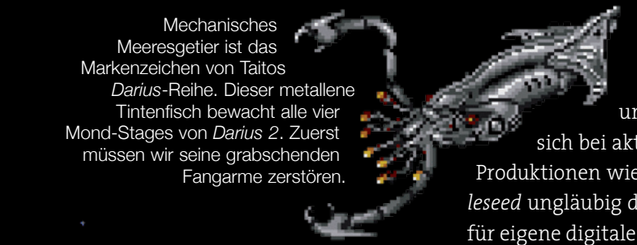


LICHTSCHNELLE LASER-SCHLACHTEN

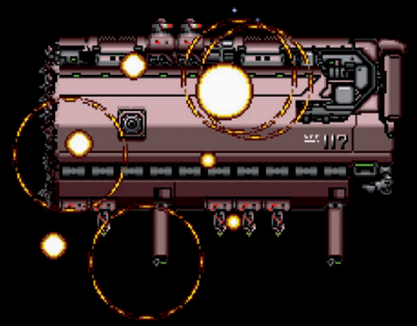
Feuer frei! Auf kaum einem System floriert das Shooter-Genre wie auf Mega Drive. Ehrgeizige Programmierer treiben die Hardware zu Höchstleistungen an, während Pixelkünstler immer spektakulärere Gegner und Szenarien auf den Bildschirm zaubern.

In 16-Bit-Zeiten werden viele Genres noch von männlichen Helden dominiert, aber im Shooter-Fach sind starke Frauen im Pixel-Cockpit keine Seltenheit. Manchmal erfährt der Spieler das erst im Abspann, doch hin und wieder wird die Heldin schon im Intro vorgestellt: Lucia Cabrocks Plan, ihren vom Feind entführten Vater zu retten wird im minutenlangen, aufwendig illustrierten Vorspann von *Advanced Busterhawk: Gleylancer* erzählt.

Ende der 70er Jahre öffnen überall in Japan Spielhallen, in denen zunächst fast ausschließlich Taitos Ausnahmehit *Space Invaders* gespielt wird. Darum werden diese Proto-Arcades schnell unter dem Titel *Invader House* berühmtberüchtigt und üben vor allem auf Jugendliche eine geradezu magische Anziehungskraft aus. Mehr noch: Bei etlichen weckt Tomohiro Nishikados Mega-Hit den starken Wunsch, selber ein solches Meisterwerk zu erschaffen. Eine gute Dekade später ist es soweit: In Studios wie Toaplan, Compile, Technosoft,



Mechanisches Meeresgetier ist das Markenzeichen von Taitos *Darius*-Reihe. Dieser metallene Tintenfisch bewacht alle vier Mond-Stages von *Darius 2*. Zuerst müssen wir seine grabschenden Fangarme zerstören.



Kaneko oder Masaya schlagen sich die damaligen Invader-House-Besetzer die Nächte um die Ohren, um die Shooter-Messlatte mit ihrer nächsten Veröffentlichung wieder um ein paar Pixel nach oben zu legen. Schon lange beherrscht man dort unzählige Tricks und Kniffe, die oft bescheidene Hardware wie 8-Bit-Konsolen und Heimcomputer zu niemals für möglich gehaltenen Höchstleistungen anzuspornen.

Auch die kulturellen Hintergründe spielen hinein; Ende der 80er Jahre steht Japans Bubble Economy in ihrer Blüte und die kulturelle Produktion läuft auf Hochtouren. Eine Generation, die mit animierter Science-Fiction-Kost á la *Captain Harlock*, *Gundam* und *Macross* aufgewachsen ist, reibt sich bei aktuellen Kino- oder Direct-to-Video-Produktionen wie *Akira*, *Bubblegum Crisis* und *Appleseed* ungläubig die Augen und lässt sich großzügig für eigene digitale Projekte inspirieren.

Segas Mega Drive ist für viele dieser jungen, ehrgeizigen Programmierer, die ihr Handwerk nicht selten im Selbststudium erwarben, ein Geschenk des Himmels: Endlich ein System, das den Arcade-Maschinen in Sachen Performance nicht meilenweit hinterhinkt und mit dem man zeitgenössische Arcade-Ballereien oder *Shooting-Games* bzw. *STGs* (so nennt man sie vor allem in Japan selber) sauber realisieren kann.

Da ist es kein Wunder, dass das Genre gerade auf dem Sega-System eine echte Blütephase erlebt. Die Hardware bietet mit ihrem schnell getakteten 68000er-Prozessor die perfekte Grundlage für schnelle Action, der Yamaha-Soundchip sorgt für die passenden High-Tech-Akustik. All diese Einflüsse und Faktoren bereiten den Entwicklern einen fruchtbaren Nährboden, auf dem sie bald ihr üppiges und farbenfrohes Shooter-Biotop gedeihen lassen.

Bunt-pastellig statt kalt-mechanisch: *Super Fantasy Zone* überrascht mit farbenfrohen Endgegnern. Kleine Kanonen umgeben den runden Körper dieses Bosses und rotieren mal im, mal gegen den Uhrzeigersinn.

Im Gegensatz zu ihren Vertikal-Cousins setzen Horizontalshooter oft auf Level-Konstruktionen im Platformer-Stil. Der *Hellfire*-Pilot (links) weicht Hindernissen aus, der *Gaiares*-Flieger (rechts) bekommt es mit pendelnden Morgensternen zu tun.

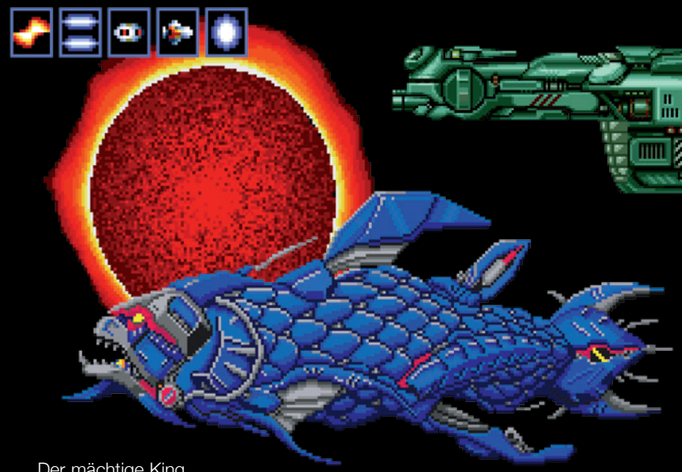
Wohin soll´s denn gehen? Taitos *Darius 2* (oben) scrollt horizontal, Toaplans *Truxton* bzw. *Tatsujin* (unten) scrollt vertikal und bei Technosofts *Thunder Force 2* (Mitte) wechseln sich horizontale sowie frei in alle Richtungen erkundbare Stages ab.

Toller Effekt: Die Bordwaffen des *Hellfire*-Raumschiffs rotieren um das Cockpit herum, beim manuellen Wechsel der Schussrichtung ändern auch die Geschütze die Farbe. Am Ende des Spiels wird das Kampfschiff in Großaufnahme (Artwork über dem Bildschirmfoto) präsentiert.

Mit *Super Thunder Blade* und *Space Harrier 2* geht die Konsole Ende 1988 direkt mit zwei aus der Arcade übernommenen Ballereien an den Start, im darauffolgenden Jahr laden dann auch die Dritthersteller durch. Technosoft portiert die zweite Episode von *Thunder Force* als *Thunder Force 2 MD* vom Sharp X68000 Heimcomputer aufs Mega Drive, Sega setzt Capcoms Arcade-Hit *Forgotten Worlds* um und Toaplan schickt den furiosen Vertikalshooter *Tatsujin* (im Westen *Truxton*) ins Rennen. 1990 bricht der Damm und die Hits geben sich die Klinke in die Hand. *Musha Aleste*, *Thunder Force 3*, *Hellfire*, *Gaiares*, *Elemental Master* ... die Veröffentlichungen des Jahres lesen sich heute wie eine Baller-Bestenliste.

Dieser Boss aus *Super Fantasy Zone* greift im Doppelpack an. Sein Aussehen mit den zugekniffenen Kulleraugen ist Tonfiguren aus Japans vorgeschichtlicher Jōmon-Periode nachempfunden.

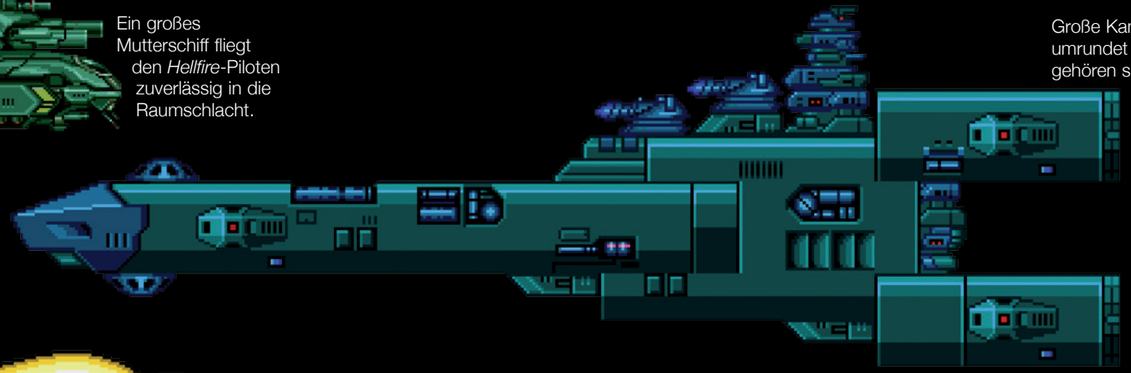
Die technischen Sprünge von einem Titel zum nächsten sind enorm. Jeder Programmierer und jedes Studio hat seine eigenen Spezialgebiete. Bei Toaplan ist man auf die besonders mächtigen Extrawaffen stolz, bei Technosoft kann sich der Spieler auf bildschirmfüllende Endgegner verlassen und Compile beeindruckt gerne mit Pseudo-3D-Effekten – tiefe Schluchten werden schon mal mit Parallax-Scrolling simuliert, während zahllose Gegner aus der Tiefe aufsteigen. Die grafischen Fortschritte über die Monate und Jahre sind beträchtlich. Dabei bleiben Weltraum und Science Fiction zwar das vorherrschende Thema, doch die Settings diversifizieren sich. In der pastellfarbenen *Super Fantasy Zone* wird genauso gerne und gut geballert wie in den fantastischen Welten von *Elemental Master* und *Twinkle Tale*. *Phelios* baut auf die griechische Mythologie, während Toaplan auch gerne mal semi-fiktive Weltkriegs-Szenarien als Hintergrund nutzt. So lockt *Empire of Steel* mit waschechtem Steampunk, während *Musha Aleste* das feudale Japan mit High-Tech kreuzt und *Gynoug* mit herrlich-ekligem Body-Horror sowie zünftigen Ekel-Effekten schockt. Große Spielhallen-Namen wie *R-Type* und *Gradius* bleiben dem Mega Drive zwar



Der mächtige King Fossil, ein metallener Quastenflosser, gilt als Maskottchen von *Darius*.

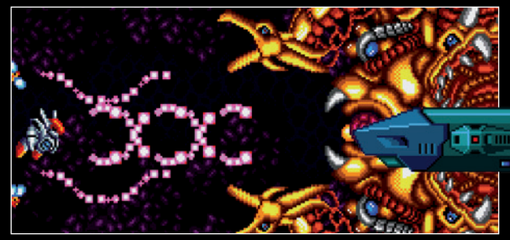
Ein großes Mutterschiff fliegt den *Hellfire*-Piloten zuverlässig in die Raumschlacht.

Der Nautilus bewacht die Welt Aflorious in *Super Fantasy Zone*, unter Beschuss teilt er sich.

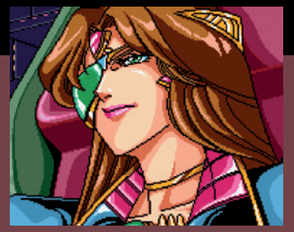


Große Kampfschiffe, die der Spieler umrundet und Stück für Stück zerlegt, gehören seit *R-Type* zum Shooter-Inventar. Dieses Modell stammt aus dem exklusiv für Mega Drive entwickelten *Arrow Flash*.

Telenets *Gaiares* beeindruckt mit mächtigen Mecha-Endgegnern. Elaborierte Designs wie dieses sind meist stark von zeitgenössischer Anime-Science-Fiction-Kost geprägt.



Pilotin Starna Oval hat in *Arrow Flash* einen Vorteil: Auf Knopfdruck transformiert sich ihr Raumschiff in einen kleinen Mech. So kann sie es auch mit diesem biomechanischen Boss-Blob aufnehmen.



Selbst ohne CD-Rom überraschen viele Mega-Drive-Shooter mit aufwendigen Intro-Sequenzen, auch hier stehen einschlägige Science-Fiction-Animes der späten 80er- und frühen 90er-Jahre Pate. Im Westen nahm sich manch ein Übersetzer überraschende Freiheiten heraus. Zelduon, die Antagonistin von Telenets *Gaiares*, hört in den USA auf den spektakulären Namen *Queen ZZ Badnusty*.

leider fern, doch reichhaltig ist das Angebot allemal. Insbesondere die SNES-Konkurrenz und die Erkenntnis, dass die auf den ersten Blick so mächtige Nintendo-Hardware für pfeilschnelle Shooter nur bedingt geeignet ist, treibt die Studios noch mal zu Höchstleistungen an: Späte Edel-Ballereien à la *Thunder Force 4* und *Gleylancer* wirken wie eine direkte Reaktion auf die zwar oft hübschen, aber dafür gemächlicheren SNES-Offerten.

Westliche Entwickler sind in Sachen Shooter oft etwas zurückhaltender – erstaunlich, hatte doch gerade die US-Entwicklung *Defender* einen prägenden Einfluss auf viele von Japans Entwicklern. Aus Europa kamen oft Heimcomputer-Konvertierungen und Sequels wie *Mega SWIV* oder *Xenon 2: Megablast*, aber auch technisch innovative Kost: *Red Zone* und *Sub-Terrania* vom dänischen Studio Zyrinx entlocken der Hardware 1994 spektakuläre Effekte.

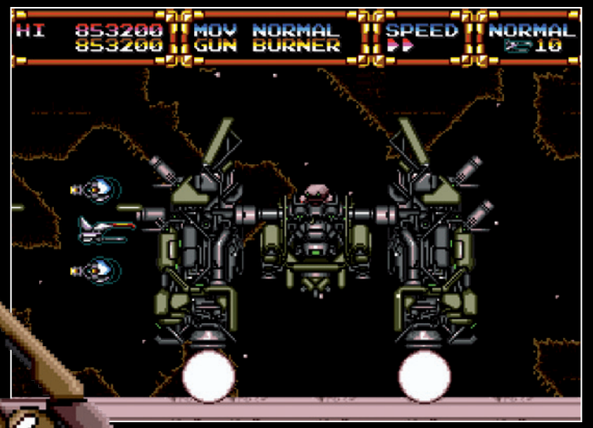
US-Entwickler gehen – abgesehen von gelegentlichen Arcade-Konvertierungen wie *Smash TV* – derweil eigene Wege: Auch in den drei *Strike*-Spielen von Electronic Arts wird geballert – dabei geht es aber weit langsamer und taktischer zu als in den Laser-Infernos japanischer Machart, auch grafisch geben sich die drei Heli-Actionspiele trotz Iso-Optik biederer als die Konkurrenz. So oder so sind die goldenen Tage der Shooter bald gezählt. Nach 1992 werden die Veröffentlichungen spärlicher, Baller-Spätwerke wie *Battlemania Daiginjou* und *Eliminate Down* erscheinen in kleinen Auflagen und werden deshalb heute zu Höchstpreisen gehandelt. Die Gründe für den Niedergang sind vielfältig: In den Spielhallen verdrängen Kampfspiele die Shooter, auf Heimkonsolen werden Platformer und Rollenspiele immer wichtiger und viele Shooter-Entwickler wenden sich anderen Sparten zu oder bewegen sich langsam in Richtung Bullet Hell – ein Sub-Genre, mit dem selbst das Mega Drive bald überfordert ist.

Doch für ein paar spektakuläre Jahre ist das Mega Drive das Traumsystem für jeden Shooter-Fan. *(tn)*

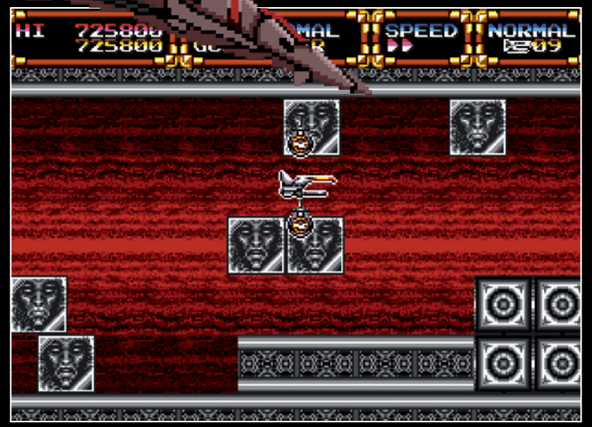
ZWILLINGS-

GESCHÜTZ

Gibt es bei Videospielen so etwas wie ein platonisches Ideal? Vermutlich nicht. Aber es lässt sich argumentieren, dass der 1992 exklusiv in Japan durch NCS veröffentlichte Horizontal-Shooter *Advanced Busterhawk: Gleylancer* einem solchen Ideal zumindest innerhalb seines Genres ziemlich nahe kommt. Bietet das Spiel doch alles, was man von einem Vorzeige-Shooter erwartet: hohe Spielgeschwindigkeit, saubere Technik, originelle Gegner und nicht zuletzt Szenarien, die einen echten Sinn für Größe erkennen lassen. Heldin Lucia Cabrock ballert sich durch das Ringsystem eines Gasriesen und umkreist langsam den Planeten. Vorsichtig manövriert sie durch eisige Höhlen, zerlegt ein feindliches Großkampfschiff von innen und fliegt durch einen der schönsten Sonnenuntergänge der 16-Bit-Welt. Für frischen Wind sorgt derweil das Waffensystem: Lucias Star-Hawk CSH-01-XA wird von zwei unzerstörbaren Satelliten begleitet, deren Verhalten vor Spielbeginn festgelegt wird. Der Spieler entscheidet, ob die den Gegner automatisch anvisieren, das Raumschiff umkreisen oder lieber gegen die Flugrichtung feuern.

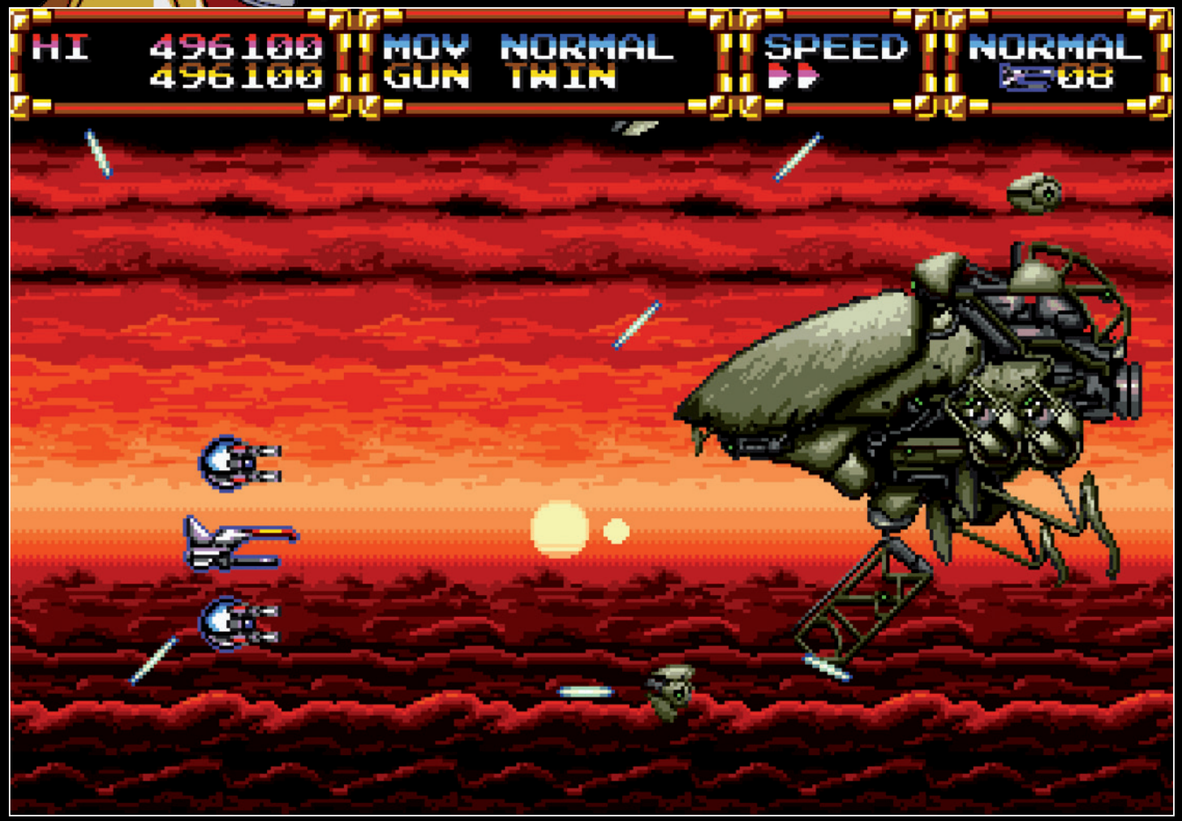


Bosse und Zwischengegner sind oft ziemlich groß und detailliert gestaltet, die Farbpalette des Mega Drive wird klug genutzt. Wirklich herausfordernd sind aber nur wenige.



Schnelle Levels wechseln sich mit langsam-kniffligen Stufen ab. Vor dem bedrohlich-roten Hintergrund schweben Steinquader und drohen, Lucias Star-Hawk CSH-01-XA zu zerschmettern. Hier ist das Spiel entgegenkommend, nur das Cockpit ist verwundbar.

In einem langen Intro wird auch Tim Fordy, die rosahaarige beste Freundin der Heldin vorgestellt. Zwischen den Levels tritt Hauptfigur Lucia oft in Erscheinung. Die Abschnitte selber glänzen derweil mit viel Parallax-Scrolling und traumhaften Szenarien wie diesem doppelten Sonnenuntergang.



Gley Lancer, 1992 von NCS und Masaya

MÄDCHEN, **MYTHEN**

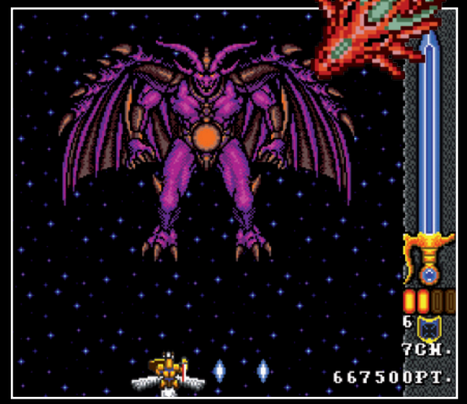
PFERDEZIRKUS

Schon lange inspiriert die griechische Mythologie Spieleentwickler weltweit. Unter ihnen auch Satoru Yamada – der Designer hinter Namcos Vertikal-Shooter *Phelios*. Der hat sich offenbar ausgiebig mit dem Sagenstoff befasst – auch wenn dabei ein paar Namen und Details durcheinander kamen. Handlung, Protagonisten und Gegner scheinen eindeutig von der Legende um Perseus und Andromeda inspiriert. Hier reitet jedoch nicht Perseus, sondern Apollo auf dem Pegasus durch die vertikal scrollenden Levels – und die angekettete, zu errettende Schönheit ist nicht Andromeda, sondern Apollos angebliche Geliebte Artemis … eigentlich die Schwester des Gottes. Dem Spielspaß tut das keinen Abbruch, stattdessen ist 1990 die Freude groß, zur Abwechslung vom Weltraum-Alltag auf dem Rücken eines geflügelten Pferdes gegen Endgegner wie Medusa, Graien, eine Sirene und schließlich den Titanen Typhon zu kämpfen. Auf die Zoom- und Rotationseffekte des Automatenvorbilds von 1989 verzichtet die Mega-Drive-Fassung zwar, doch vor allem die ekligen Endgegner und nicht zuletzt auch die gewagten, sexuell aufgeladenen Zwischensequenzen bleiben Spielern lange in Erinnerung.

Exploitation in 16Bit: Die angekettete Artemis mag ihrem mythologischen und kunsthistorischen Vorbild Andromeda gerecht werden, fragwürdig ist die Darstellung dennoch. Zwischen den Levels präsentiert Phelios die mehr und mehr bloßgestellte Göttin als Anreiz und Belohnung.

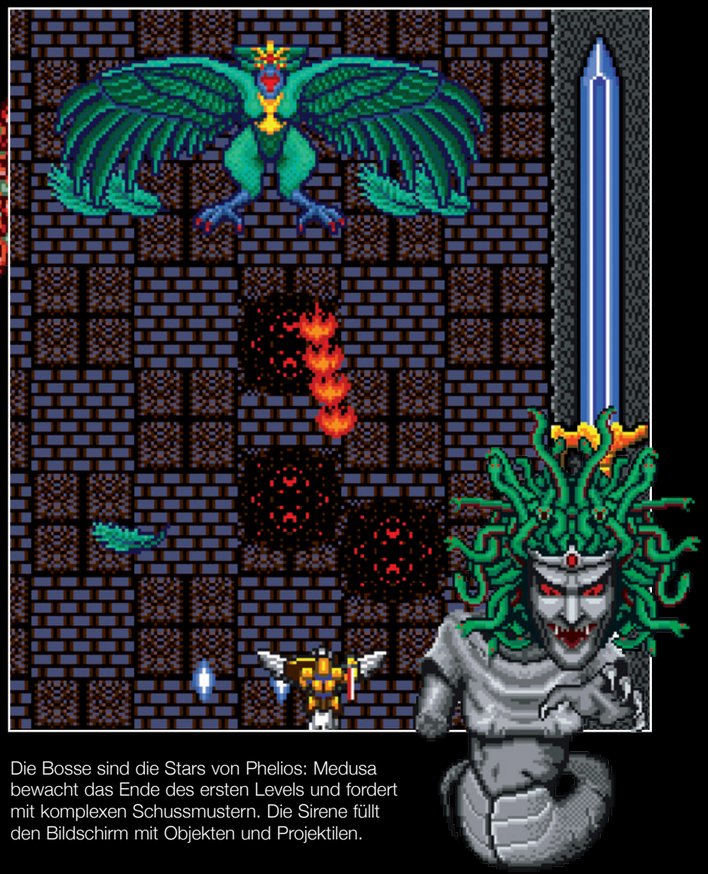
Phelios ist knifflig und herausfordernd: Gegner stecken viele Treffer ein und Berührungen mit der Level-Architektur kosten Apollo trotz Trefferpunkten direkt ein ganzes Bildschirmleben. Doch die Mühe wird belohnt – zum Beispiel mit liebevollen Details wie den grünen Monstern, die Apollo mit Steinen bewerfen.

Die griechischen Landschaften sind detailreich gestaltet. Apollo fliegt über Wälder, Berge, Täler und Seen, die Wolken werfen Rasterschatten nach unten.



Typhon wird seinem Ruf als mächtiges Sagenmonster auch in *Phelios* gerecht. Der Gigant ist zwar spärlich animiert, feuert aber schnelle Energiestrahlen und bedrängt Apollo durch schiere Größe.

Die Sirene begegnet Apollo erst als geflügelte junge Frau, zeigt aber schnell ihr wahres Gesicht und greift mit Federn und Feuerstößen an.



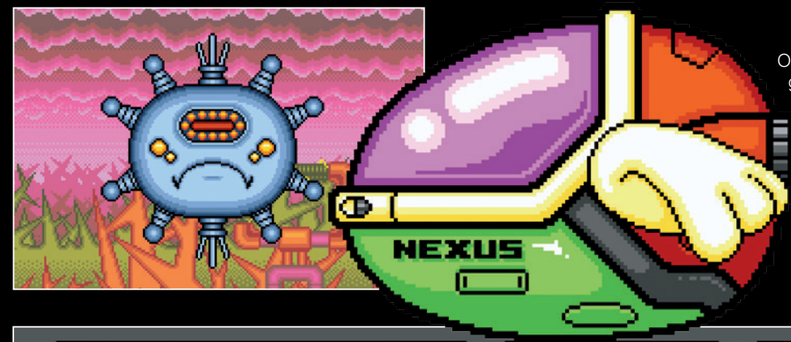
Die Bosse sind die Stars von Phelios: Medusa bewacht das Ende des ersten Levels und fordert mit komplexen Schussmustern. Die Sirene füllt den Bildschirm mit Objekten und Projektilen.

CARTOON FEUERWERK

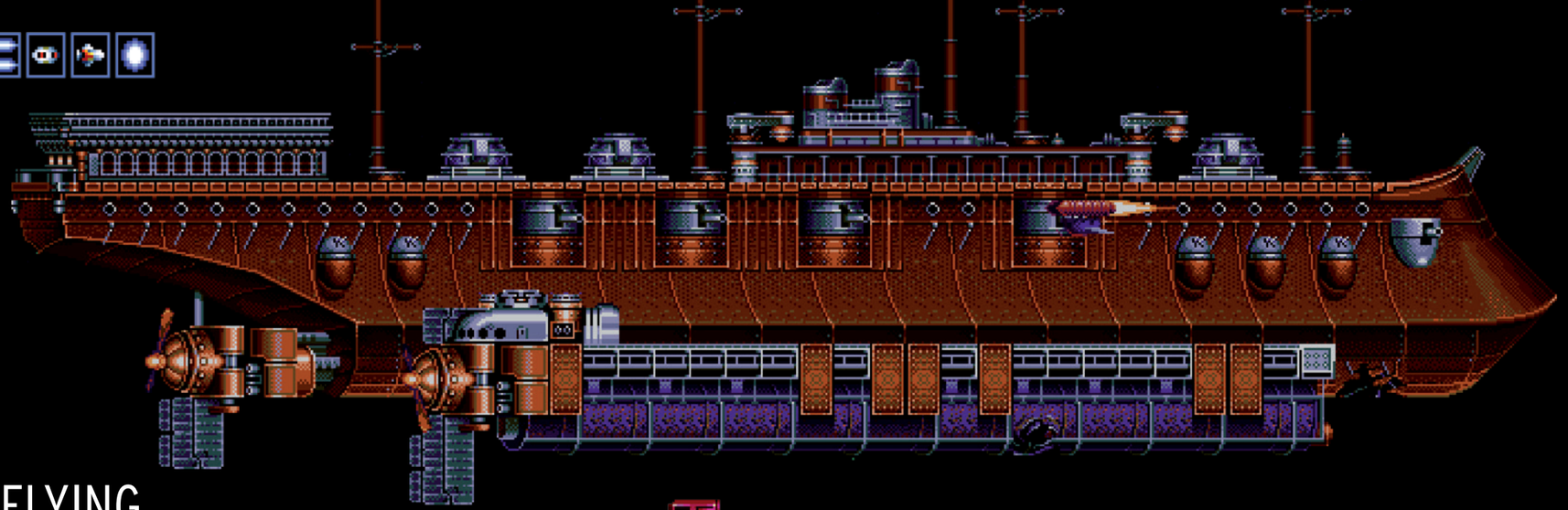
Segas *Fantasy Zone* ist eine der klassischen Arcade-Serien der 80er-Jahre und gilt gemeinsam mit Konamis *Twinbee* als Trendsetter für farbenfrohe Niedlich-Shooter – im Spieler-Volksmund gerne Cute'em-Up genannt. Umsetzungen und eigene Episoden für Master System erfreuen sich bereits einiger Beliebtheit. Der letzte Serienteil entsteht 1992 aber aber nicht bei Sega, sondern bei Sunsoft und erscheint exklusiv für Mega Drive – ein Automatenvorbild gibt es nicht. Wo andere Shooter auf feine Grafikdetails, metallisch anmutende Farben und treibende Soundtracks bauen, da geht *Super Fantasy Zone* in die entgegengesetzte Richtung: Die Musik kommt fröhlich-entspannt daher, Farbe wird gerne flächig eingesetzt. Und überhaupt: Diese Farben! Wer hätte dem Mega Drive jemals derart wunderbare Pastelltöne zugetraut? So ballert sich Raumschiffheld Opa-Opa durch Levels wie *Picknica*, *Kazarne* oder *Menone* und ahnt nicht, dass dies sein letzter großer Auftritt ist …

Nicht nur Taitos *Darius* setzt auf fischige Endgegner, auch in *Super Fantasy Zone* bewacht ein mechanisches Meerestier einen Level. Dabei versucht es, Opa-Opa in sein weit geöffnetes Fischmaul zu saugen!

Egal ob dunkle Höhlen oder srahlende Regenbögen: Jedes Szenario gefällt mit geschmackvoll kombinierten Farben und herrlichen Verläufen – selten sieht man auf dem Mega Drive solch harmonische Kompositionen.

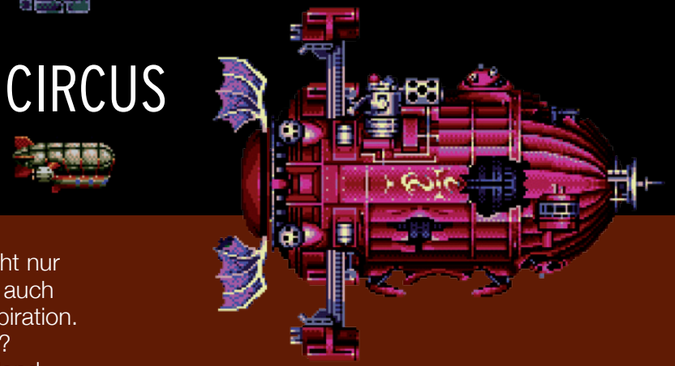


Opa-Opa möchte seinen getöteten Vater Opapa rächen, vor dem finalen Boss bekommt er es mit einer gigantischen Kopie seiner selbst zu tun: Opa-Opa Nexus. Für ein Spiel mit einer so fröhlichen Präsentation ist *Super Fantasy Zone* oft überraschend dramatisch!

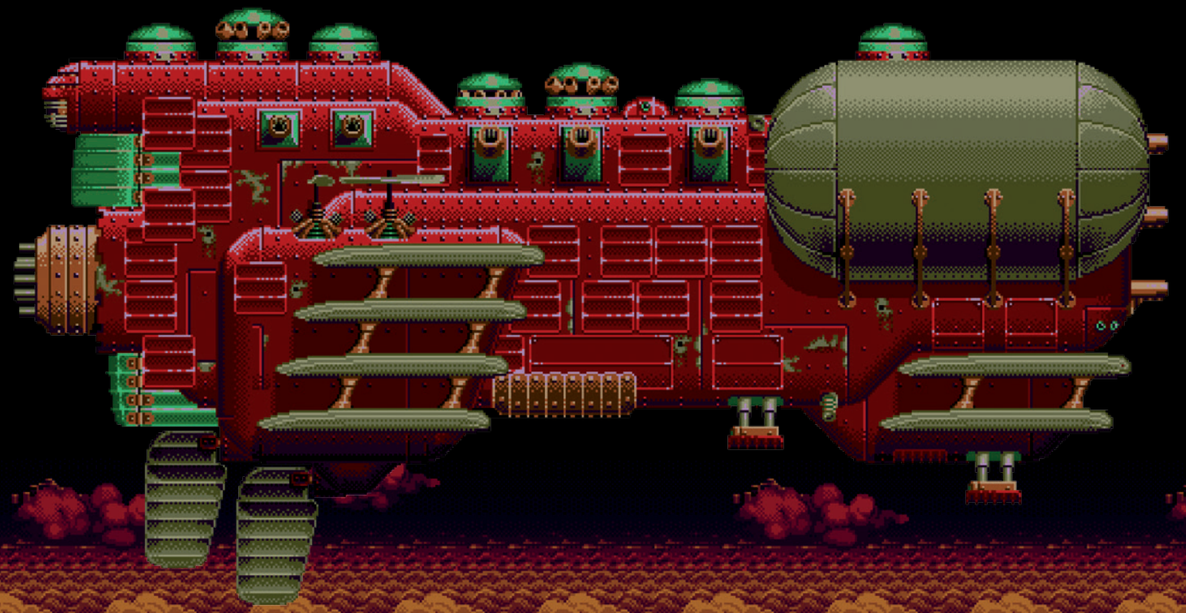


Stählerne Rümpfe, prall gefüllte Tanks und schwerfällige Kanonen: *Empire of Steel* trotzt jeglicher Physik und macht aus den Ideen und Träumen der Steampunk-Vordenker pixelige Realität. Dabei setzt das Spiel auf eine für Mega-Drive-Verhältnisse ungewöhnliche Farbpalette und mischt so die digitale Technik der 90er-Jahre mit den Visionen der Vergangenheit.

FLYING STEAM CIRCUS

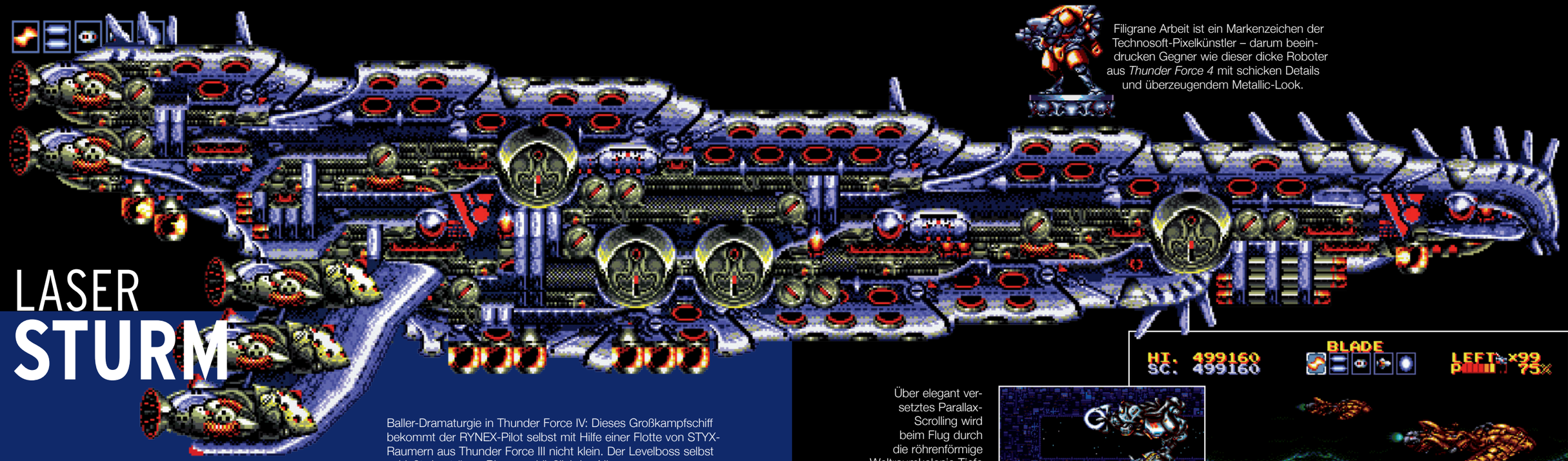


Die Erfindung der Dampfmaschine löst nicht nur eine industrielle Revolution aus – sie sorgt auch bei Autoren und Träumern für reichlich Inspiration. Was könnte damit nicht alles möglich sein? Warum nicht gleich mit Dampfkraft zum Mond fliegen? Immerhin gibt es ja auch im Weltraum eine Atmosphäre, wie die Aurora Borealis deutlich zu zeigen scheint. Diese Art der Science Fiction – heute als Steampunk bekannt – beeinflusst Yoshinori Satake vom Entwicklerstudio HOT-B zu einer der ungewöhnlichsten Ballereien der 16-Bit-Ära: *Empire of Steel* ist ebenso von den Ideen des 19. Jahrhunderts wie von zeitgenössischen Animes à la *Future Boy Conan* und Hayao Miyazakis *Das Schloss um Himmel* inspiriert. Ein kleiner Doppeldecker und ein rundlicher Zeppelin nehmen es mit dem Motorhead-Imperium auf und kämpfen gegen fliegende Festungen oder gepanzerte Züge, bewundern herrliche Sonnenuntergänge und erblicken schließlich im Weltraum das Polarlicht – wie man es sich im 19. Jahrhundert vorstellte



Empire of Steel, 1992 von Hot-B und Flying Edge

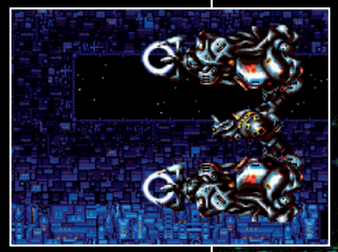
LASER STURM



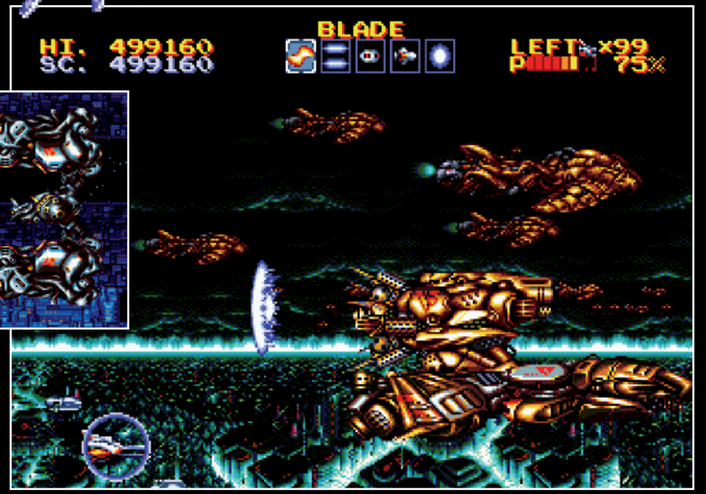
Baller-Dramaturgie in Thunder Force IV: Dieses Großkampfschiff bekommt der RYNEX-Pilot selbst mit Hilfe einer Flotte von STYX-Raumern aus Thunder Force III nicht klein. Der Levelboss selbst schießt den trägen Riesen schließlich ins Nirvana.

Thunder Force und Mega Drive gehören zusammen – kein anderer Shooter ist auf dem Sega-System so prägend. Bereits das Frühwerk *Thunder Force 2*, eine Portierung vom Sharp X68000, sorgt 1989 für Aufsehen. Doch es sind die beiden Nachfolger, die den exzellenten Ruf der Reihe zementieren: *Thunder Force 3* übertrifft seinen Vorgänger nur ein Jahr später, mit bildschirmfüllenden Bossen, Parallax-Effekten, Unmengen von Gegner-Sprites und spektakulären Effekten. Klarer Fall: Technosoft entwickelt hier seine ganz eigene Handschrift. Am deutlichsten 1992 in *Thunder Force 4* zu sehen, das sämtliche Technikregister zieht und wie eine Antwort auf die oft gemächlichen Ballereien der Nintendo-Konkurrenz wirkt. Die Level scrollen horizontal, sind dabei teilweise aber bis zu vier Screens hoch. Mit ausgeklügelten Tricks simulieren die Entwickler verblüffende Tiefeneffekte und lassen Gegner sowie Bosse metallisch glänzen, während in einer frühen Unterwasser-Sequenz der ganze Bildschirm wabert. Heraus-gezoomte Gegner nehmen das Spieler-Raumschiff *Fire Leo-04* bzw. *RYNEX* aus einer Bild-Ebene weiter vorne ins Visier und ein Sandsturm erschwert die Sicht. Kein Wunder, dass selbst der mächtige Mega-Drive-Prozessor gelegentlich ins Stottern kommt.

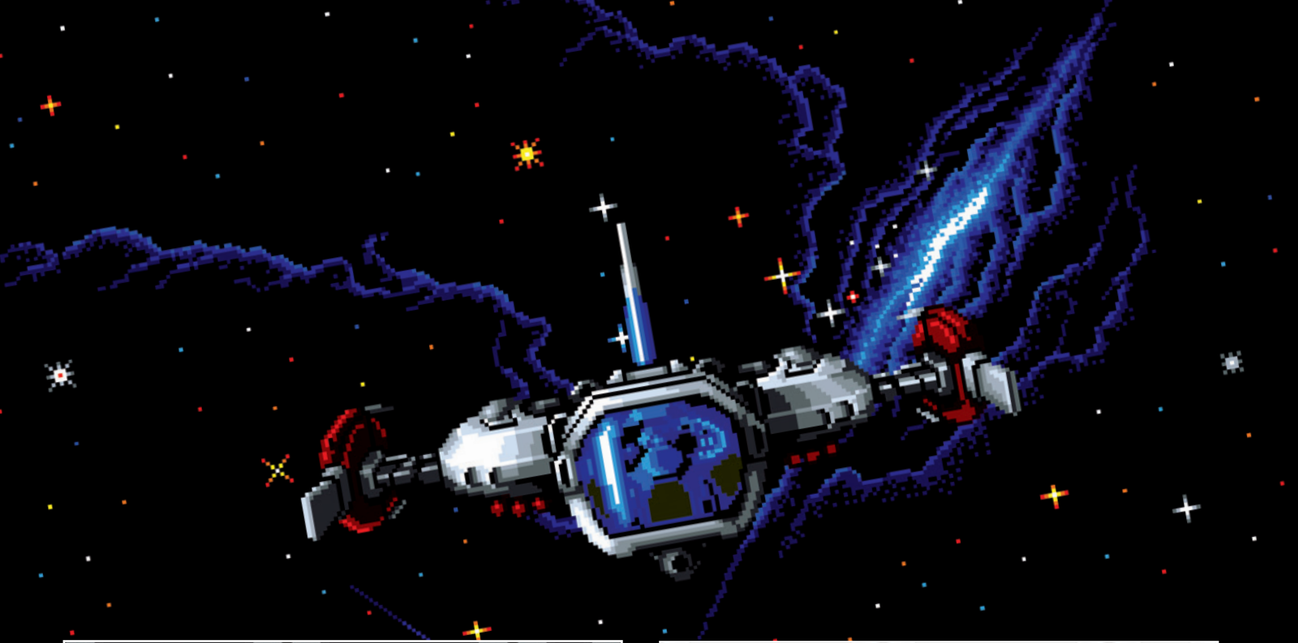
Filigrane Arbeit ist ein Markenzeichen der Technosoft-Pixelkünstler – darum beeindrucken Gegner wie dieser dicke Roboter aus *Thunder Force 4* mit schicken Details und überzeugendem Metallic-Look.

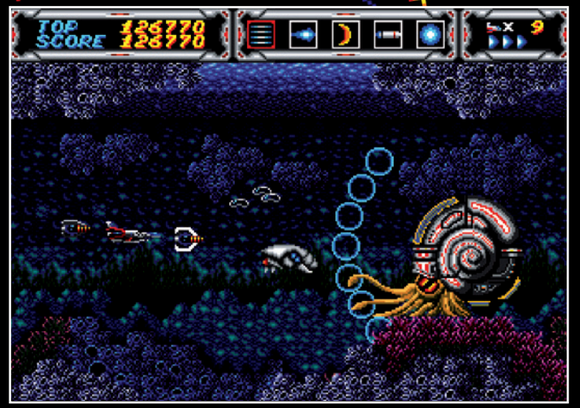


Über elegant versetztes Parallax-Scrolling wird beim Flug durch die röhrenförmige Weltraumkolonie Tiefe simuliert. Die Elemente oben und unten im Bild scrollen schneller als die dunkleren Teile in der Mitte.

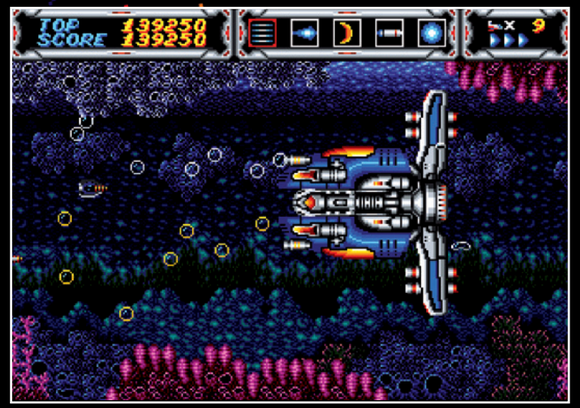


Die feindliche Flotte bombadiert die Großstadt, der RYNEX ist mittendrin. Vorsichtig schlängelt sich das Raumschiff durch die Gegner und wird aus allen Richtungen unter Beschuss genommen, bevor die Angreifer in einer Hochgeschwindigkeitssequenz die Flucht ergreifen.

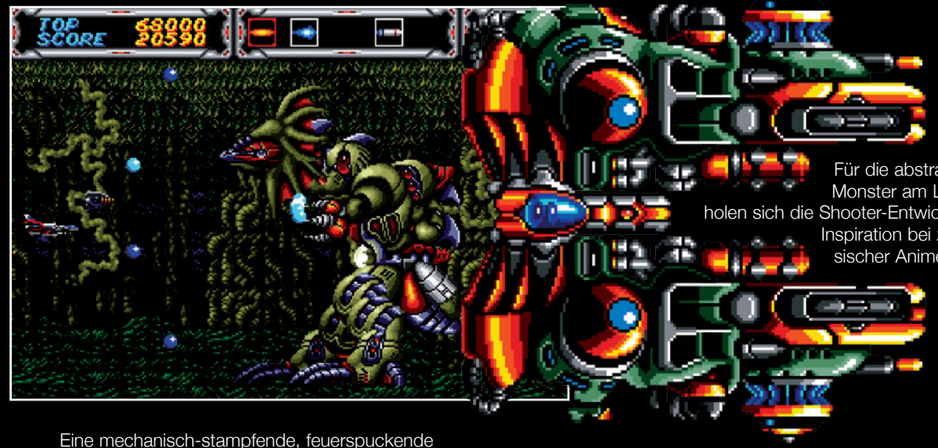




Feindlich gesinntes Meeresgetier ist ein wiederkehrendes Thema in den Shootern der 16Bit-Ära. In *Thunder Force 3* geben sich Gegner wie dieser biomechanische Nautilus die Ehre.



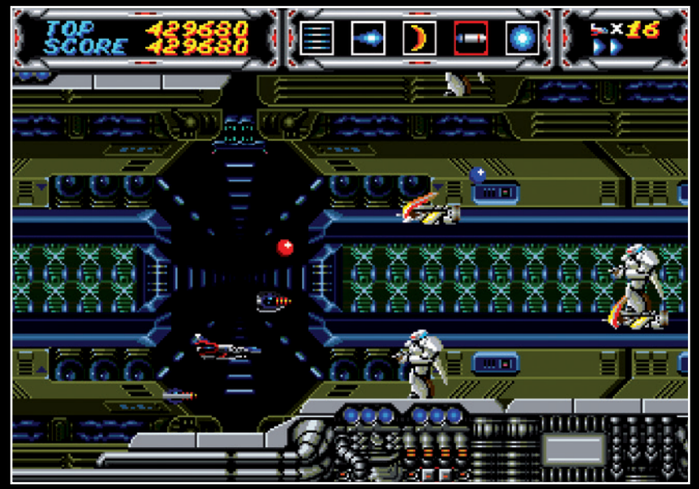
Zwischen *Thunder Force 3* und *Thunder Force 4* liegen zwei Jahre – und der grafische Unterschied könnte größer kaum sein. Teil 3 wirkt weniger elaboriert, aber auch farbenfroher und weniger technisch.



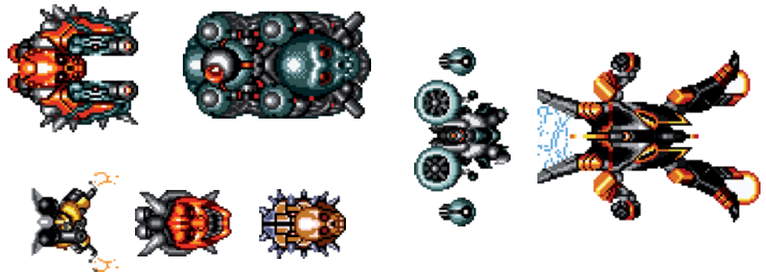
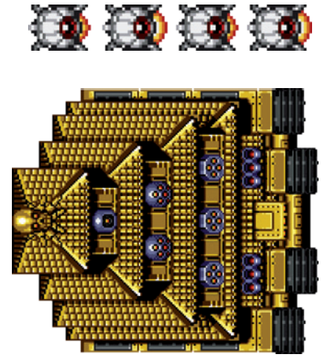
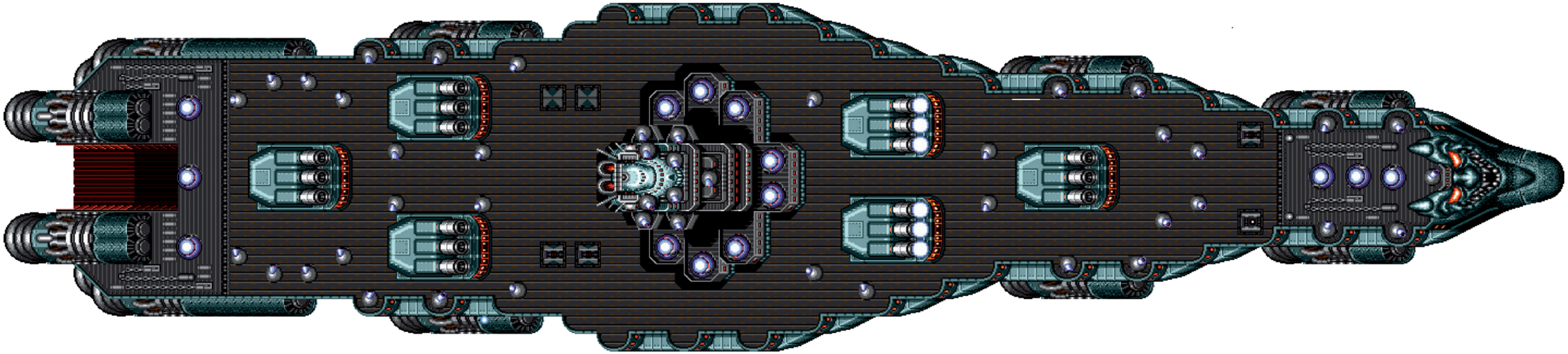
Für die abstrakten Mecha-Monster am Level-Ende holen sich die Shooter-Entwickler gerne Inspiration bei zeitgenössischer Anime-Kost.

Eine mechanisch-stampfende, feuerspuckende Monstrosität bewacht den Ende des Hydra-Levels: Der Gargoyle beeindruckt 1990 so sehr, dass man ihn für diverse Nachfolger wieder aufgreift.

Stück für Stück zerlegt unser *STYX* das gegnerische Kampfschiff, bevor er Kurs auf die Basis des Feindes nimmt.



Nach Laser-Gefechten auf feurigen, eisigen und bewaldeten erreicht der STYX die Basis des Feindes. Felsen, Feuer, Wasser und Natur weichen blankem Metall – es wird ernst!

IM FLUG GEKNIPST

Musha Aleste: Full Metal Fighter Ellinor
Compile, Japan 1990