



GNO  
AOU  
ATE  
E A



LEVEL 095:  
SOLAR STRIKER

Wenn man an klassische Shmups voller horizontal oder vertikal scrollender RÄMBÄMBÄM-Action denkt, dann kreisen die Gedanken in aller Regel nicht sofort auch um den Game Boy - denn den verbinden die meisten Leute mit eher entspannter Gehirnkitzerei á la *"Tetris"* oder *"Dr. Mario"* oder im Zweifelsfall dem Erstausbruch der *"Pokemon"*-Seuche. Das wäre aber deutlich zu kurz gedacht - denn der knuddelige kleine Kasten hatte deutlich mehr drauf, als ihm viele zutrauten. Und Shmups gehörten fast von Anfang fest zum Programm des Game Boy, wie der Mittelpunkt des 75. Levels von *"Game Not Over"* angemessen deutlich macht - die Rede ist natürlich von *"Solar Striker"*.

Nintendo ist für vieles bekannt: Hanafuda-Karten, Super Mario, gemeingefährliche Geschäftspraktiken, die man ohne große Probleme auch als *"Raubrittertum"* bezeichnen könnte, jedenfalls in den 80ern und 90ern noch, ein sensationelles Gespür für das, was die spielenden Massen da draußen wirklich wollen, im Großen und Ganzen jedenfalls - sowie sehr ernstzunehmende Weltherrschaftspläne, die sich leider mit meinen eigenen Ambitionen beißen, was auf Dauer zu Konflikten führen wird. Aber für eine Sache ist die Kyoter Bande nicht bekannt: Shooter. Ja, es gab bereits auf dem NES schon diverse irgendwie scrollende Ballereien, allen voran Titel wie *"Xevious"*, *"1943"* oder *"Gradius"* - aber jeder einzelne davon entstammte immer externen Entwicklern. Nintendo war die Jump-n-Run-, Action-Adventure- und Puzzle-Firma - Ballereien waren im Portfolio schlicht nicht vorgesehen. Jedenfalls bis zum Jahr 1989 nicht.

Denn das war das Jahr, in dem Big N den Game Boy aus der Tasche in die Tasche zauberte, und mit diesem ein für allemal bewies, dass die Allgemeinherrschaft über die Wohn- und Kinderzimmer dieser Welt noch lange nicht genug sei. Dieses System, entwickelt in der legendären Abteilung *"Research & Development 1"* unter der Leitung von Gunpei Yokoi und Satoru Okada, sollte die Welt im Sturm erobern. Aber ein System ist nur so gut wie die Spiele, die auf ihm laufen - und so entstanden in derselben Abteilung und unter derselben Leitung auch ein Großteil der Spiele, die zeitgleich mit oder kurz nach dem Game Boy auf den Markt kamen. Titel wie *"Super Mario Land"*, *"Baseball"*, *"Alleyway"*, *"Tetris"* - und *"Solar Striker"*. Das erste von Nintendo entwickelte Shoot-em-Up, damit auch der erste Vertreter seines Genres auf dem Game Boy, und ganz generell eines der frühesten Spiele auf dieser Plattform überhaupt!

Genau genommen waren an der Erschaffung dieses Spiels für damalige Verhältnisse sogar erstaunlich viele Leute beteiligt - neun, um genau zu sein. Die zum Teil aus den Reihen von *"Minakuchi Engineering"* stammten, einem kleinen Entwicklerstudio aus Kouka in der Präfektur Shiga, das bereits seit dem Jahr 1984 existierte, und speziell auf dem Game Boy noch sehr umtriebig werden sollte - so verdanken wir ihnen zum Beispiel einen Großteil der Mega-Man-Abenteuer auf dem grauen Kästchen.



In jedem Fall war "Solar Striker" nur eines von vielen dringenden Projekten der Entwickler, die im Launchfenster des Game Boy möglichst viele möglichst abwechslungsreiche Spiele unterbringen wollten - was erklärt, wieso die Entwicklungszeit von "Solar Striker" gerade mal vier Monate betrug.



Der Copyright-Vermerk im Titelbildschirm verortet das Spiel im Jahr 1989 - aber tatsächlich kam es erst ein Jahr später auf den Markt. Wenn auch nur knapp: Denn es erschien am 26. Januar 1990 in Japan, ein paar Tage darauf in den USA - und unsereiner durfte dann im September für etwa 50 Mark den Aliens zeigen, dass sie doofe Ohren haben. Diese Verspätung hatte ausschließlich mit der bei uns erst später erfolgten Veröffentlichung des Game Boy an sich zu tun - das Spiel selbst war in jeder Region absolut identisch. Inhaltlich zumindest - wenn man nur nach dem Äußeren ging, dann konnte man zumindest

vermuten, dass es sich dabei in Japan und im Westen um zwei thematisch wohl vergleichbare, aber sonst doch eher verschiedene Spiele handelte. [Grundsätzlich sind sich die Motive recht ähnlich](#): Ein futuristisches Raumschiff fliegt aus einer unteren Ecke ins Bild und ballert mächtig gewaltig auf ein paar Aliens, die am anderen Ende auf ihre wohlverdiente Vernichtung warten. Im Detail sind die Unterschiede aber offensichtlich: Zum einen sind die Raumschiffe anders designt und gespiegelt dargestellt, und zum anderen sind die Hintergründe sehr unterschiedlich - bei unserer Fassung ist alles in eher knallig-gelb-orangen Farben gehalten, während das japanische Motiv von einem stylisch-blauen Warp-Tunnel dominiert wird. Auch das Logo auf der japanischen Packung orientiert sich auch stark an dem, was dann schlussendlich auch im Spiel verwendet wird - oder andersrum.

Die westliche Fassung sieht dagegen ganz anders aus: Viel weniger stilisiert, komplett ohne Chromglanz, dafür aber mit einem feurigen Farbverlauf im Hintergrund. Oder anders formuliert: Warum zum Henker musste die japanische Packung für die westliche Veröffentlichung so verschlimmbessert werden? Das Original sieht so viel cooler aus! Aber okay, bei uns steht ja auf der Vorderseite immerhin der hochmotivierende Spruch "Laserkanonen, Turbogeschosse, Photonenraketen, eine außerirdische Invasion in einer fernen Galaxie!" - und das war ja bekanntermaßen schon immer alles, was sich ein Teenager jemals wünschen konnte!

Wie gesagt war "Solar Striker" das erste Shmup für den damals noch sehr jungen Game Boy - bzw. ein "Space shoot-'em-up", wie es von Nintendo selbst genannt wurde. Und wie alle guten Space shoot-'em-ups hatte auch das eine Handlung, für selbst eine 5-Cent-Münze zu viel Platz geboten hätte.

Ich zitiere einfach mal die Rückseite [der deutschen Verpackung](#): *“Wer beschützt die Galaxie? Wer verteidigt das Universum? SOLAR STRIKER. Man schreibt das Jahr 2159. Auf einem interstellaren Schlachtfeld tobt ein erbitterter Kampf. Es gilt, geschickt zu manövrieren und schnell zu ziehen. Fremde Raumschiffe huschen vorbei, kreisen und greifen an. Es sind zu viele, um sie zu zählen! Feuern, feuern, feuern! Das außerirdische Kampfgeschwader kommt bedrohlich näher. Nur ein einzelnes aber ultra-leistungsfähiges Kampfschiff stellt sich ihnen in den Weg - SOLAR STRIKER! Es hat die Aufgabe, den Zentralcomputer auf dem Planeten Reticulon zu zerstören - und dadurch den Feind mit einem Schlag zu vernichten!”*

So. Ganz unterhaltsam finde ich, dass sich die Handlungen der westlichen und japanischen Fassungen etwas unterscheiden. So erfährt man da zum Beispiel, dass die außerirdischen Invasoren vom Planeten Reticulon den Menschen bereits mehrere hundert Jahre zuvor ihre Angriffsabsichten mitgeteilt haben, so als Vorwarnung. Was ich echt nett von ihnen finde. So oder so spielt die Geschichte nicht die geringste Rolle, und findet auch nur [im jeweiligen Handbuch](#) statt - im Spiel selbst geht's nach dem dramatischen Begrüßungsbildschirm direkt in die Shmup-Action! Genau wie bei *“Super Mario Land”*, dem anderen großen Game-Boy-Titel von R&D1 aus der Zeit - das witzigerweise auch auf eine sehr ähnliche Art und Weise endet.



Aber was ist *“Solar Striker”* denn nun eigentlich für ein Spiel? Einmal mehr zitiere ich die Rückseite der Verpackung:

*“Es gilt, Kampfgeschwader und Raumgleiter abzufangen, sich schnell bewegende Energieturbulenzen zu meiden, und vieles mehr.”* Alle Fragen geklärt? Super! Denn ehrlicherweise gewinnt das Spieldesign nicht direkt jeden einzelnen Innovationspreis der Menschheitsgeschichte - sehr viel vorderstängiger als in *“Solar Striker”* wurde es im Shmup-Bereich selbst damals schon nicht: Das Schiff, das sich in acht Richtungen bewegen kann, fliegt von unten nach oben, während der Level automatisch in immer derselben wahnsinnig entspannten Geschwindigkeit scrollt - mit einer einzigen Ausnahme im zweiten Level, in dem völlig überraschend mal eben zum Sprint angesetzt wird, was aus dem Nichts kommt und genau dahin auch ganz schnell wieder verschwindet.

Die Gegner kommen in verschiedenen Formationen von oben ins Bild geschwirrt und werden von der in mehreren Stufen ausbaubaren Waffe, die ausschließlich schnurgerade nach vorne feuern kann, idealerweise in ein winziges Puffwölkchen verwandelt. Jeder der beiden Haupt-Feuerknöpfe des Game Boy macht das Gleiche: Entweder automatisches Dauerfeuer beim Gedrückthalten, oder manuelles Geballere durch entsprechend zittriges Draufratzen.

Das Autofeuern mag zwar grundsätzlich etwas langsamer drauflosknödeln, aber das wird dadurch ausgeglichen, dass von den eigenen Schüssen zu jeder Zeit ohnehin immer nur maximal drei gleichzeitig im Bild sein können - selbst mit zehn Litern Kaffee im Blut hätte man hier also keine Vorteile. Am Ende jeder Welt wartet ein mehr oder weniger dicker Boss, und nach sechs Levels ist der Spaß dann auch schon wieder vorbei.

Was die Gegner angeht, zitiere ich einfach mal die fantastische Beschreibung [in der fünften Ausgabe](#) des hierzulande veröffentlichten "Club Nintendo"-Magazins: *"Eine der Hauptattraktionen bei "Solar Striker" ist die große Zahl an Außerirdischen und die verschiedenen Themen jedes Levels. Einmal rast Du mit einer Wahnsinnseschwindigkeit durch das Weltall und dann wieder fliegst Du im Tiefflug über die Planeten hinweg und bekämpfst gleichzeitig Truppen auf dem Land. Jede Stufe unterscheidet sich von der anderen und somit ist "Solar Striker" ein weiterer Game Boy-Knüller!"*



Das Ganze spielt in seiner Komplexität auf und um den "Great Dark Star Turin" herum - mit die Phantasie beflügelnden Levelnamen wie "City", "Death Valley" oder "Core of Base", was sich in erster Linie auf die spärlichen Hintergrundbilder auswirkt: Ein paar Planeten und Sterne hier, ein paar Canyons da - und dann zischt man in Level 3 sogar mal über eine ausgesprochen unaußerirdisch aussehende, sechsspurige Autobahn! Technisch ganz interessant ist dabei, dass das eigentliche Spielfeld breiter ist als der tatsächliche Bildschirm des Game Boy: Der bietet horizontal

normalerweise 160 Pixel, in "Solar Striker" hat man allerdings 194 davon zum Austoben - also links und rechts 17 Pixel extra, was meiner Meinung nach dem Spielgefühl sehr zugute kommt und sich irgendwie sehr organisch anfühlt. Auch beim grundsätzlichen Aufbau der Levels hat sich jemand einen Gedanken gemacht oder zwei - denn was da im Hintergrund vor sich her scrollt, ist auch wirklich nur Hintergrund. Es gibt keine Raumbeschränkungen, der gesamte Bildschirm steht einem zum Austoben zur Verfügung - wodurch man nicht mit irgendwelchen Hintergrundobjekten kollidieren kann, wie zum Beispiel noch im inhaltlich halbwegs vergleichbaren "River Raid", das hier ja bereits [im Mittelpunkt von Level 63](#) stand.

Wie gesagt ist "Solar Striker" nur sechs Levels lang - und dadurch, dass es immer in identischer Geschwindigkeit abläuft, dauert ein Durchlauf, wenn man einigermaßen weiß, was man da macht, nicht sehr viel mehr als 20 Minuten. Dieses sehr vorhersehbare Vorgehen macht das Spiel, wie sehr viele andere Shmups auch, ziemlich ungeeignet für Speedruns - tatsächlich ist es einzig und allein das möglichst effiziente Wegrotzen der Bosse, das einen zeitlichen Unterschied macht.

Was auch der Grund dafür ist, dass sich die aktuell offiziell anerkannten Top-7-Speedruns davon durch gerade mal 29 Sekunden voneinander unterscheiden. Nicht, dass es da so wahnsinnig viele gäbe - deswegen sagte ich auch "Top 7", und nicht etwa "Top 10". Fürs Protokoll: [Der aktuell beste Lauf](#) braucht gerade mal 15 Minuten und 55 Sekunden.

An jedem erfolgreichen "Solar Striker"-Ende wartet ein ganz netter Abspann, in dem, für die damalige Zeit im Allgemeinen und Nintendo im Speziellen sehr ungewöhnlich, die echten Namen der Entwickler genannt werden. Zwar immer nur mit abgekürztem Vornamen, aber das ist trotzdem deutlich mehr, als es seinerzeit sonst von japanischen Firmen zu lesen gab - echt abgefahren! Hat man diesen Schock verdaut, darf man noch zwei Dinge tun: Erstens seinen erfeuerten Highscore bewundern, der direkt wieder weg ist, sobald man den Game Boy ausschaltet - es gibt nämlich keine interne Batterie. Und noch nicht mal eine Highscoreliste, um ganz genau zu sein. Die vielen Punkte, die man zwischenzeitlich aufsammelt, sind also eigentlich für'n Arsch und existieren nur im eigenen Ego. Und zweitens ist es möglich, "Solar Striker" nach dem ersten Durchspielen direkt nochmal anzugehen - dieses Mal allerdings eine Stufe härter. Denn wer ganz genau hinschaut, der wird feststellen, dass nach dem ersten Durchspielen im Hauptmenü nicht mehr "PUSH START BUTTON" steht, sondern "[PUSH SELECT BUTTON](#)" - macht man das, bekommt man nochmal das gleiche Spiel serviert, nur jetzt mit mehr Gegnern, mehr Geschossen, und allgemein erhöhter Feindesstabilität. Das Spiel an sich sowie sein Abspann bleiben aber identisch - auch das hier schon wieder genau wie in "Super Mario Land".



Apropos Gegner: Von denen gibt es 19 verschiedene Typen, mit wunder-sonderbaren Namen wie "Carteno", "Batanto", "Megatrinonto" oder "Megano" - in der japanischen Fassung zumindest. Für ihren Auftritt im Westen erhielten sie dann meiner Meinung nach etwas weniger phantasievolle Bezeichnungen wie "Protodroid", "Batwing", "Zig-Zag", "Octopod", "Skimbot" oder "Rotomechs". Alle sind klein und pixelig, aber ganz okay designt: Die einen sehen aus wie übergroße Fliegen, andere wie mit Lasern herumballernde LKWs, andere wie Go-Karts, ganz andere wie Space-Frösche - und die "Rotomechs" erinnern vom Design her sehr stark an flugtaugliche Erdnüsse. Und natürlich verfügen sie auch über unterschiedliche Angriffsmuster: Die einen fliegen geschmeidige Sinuswellen ins Bild, die anderen wilde Zickzack-Muster. Die nächsten schaben sich ganz entspannt auf gerader Linie herein, nur um dann unerwartet von links oder rechts auf einen zuzurasen, wenn sie auf der Höhe der eigenen Maschine sind. Und ganz andere haben einen schrecklichen Job: Denn sie beschleunigen und stoppen und beschleunigen und stoppen und beschleunigen und stoppen, Pausenlos! Das ist dann wohl also dieser "Impulsantrieb", von dem immer die Rede ist.

Genrevorschriftsweise vertragen sie allesamt unterschiedlich viele Treffer. Die generelle Faustregel lautet hier aber unerwarteterweise: Je unbeweglicher ein Gegner ist, desto mehr Laser schluckt er. Die normalen Wald-und-Weltraum-Stinker geben nach Abschuss zwischen 200 und 500 Punkten, und sind auch normalerweise nach zwei bis drei ordentlichen Treffern Geschichte - aber es gibt zwei super-stabile Ausnahmen: Zum einen die rasend schnellen "*Blazer*", die einem ab Level 5 entgegen gezischt kommen und jeweils 5000 Punkte geben, und nicht etwa nur 500, wie im westlichen Handbuch fälschlicherweise vermerkt. Und zum anderen die "*Terra Cannon*", die in Massen in Welt 3 herumsteht und eigentlich nichts macht, außer gerade nach vorn zu schießen, enorm robust zu sein und nach dem Abballern 1000 Punkte aufs Spielerkonto zu überweisen.



Keinem von beiden sollte man sich mit weniger als der voll ausgebauten Bordwaffe entgegen stellen - denn einen heranrasenden "*Blazer*" zerlegt man auch mit kontinuierlicher Beballerung erst, wenn er nur noch eine Handvoll Pixel von einem entfernt ist. Und der stationäre Kumpel verlangt nach einer Zehn-Volltreffer-Behandlung mit allem, was man hat!

Zugegebenermaßen ist das allerdings gar nicht so viel - denn das Upgrade-System von "*Solar Striker*" ist nicht direkt eine eigene Bibel wert: Es gibt da einen Quasi-20ten Gegner, den sogenannten "*Power Pod*". Ballert man den ab, ballert man ihn eigentlich auf, da er sich dadurch in ein blinkendes "*P*"-Symbol verwandelt.

Kassiert man das ein, wird die eine Bordwaffe, die man besitzt, stufenweise verbessert: Ein "*P*" macht aus dem Standardschuss eine Doppelwumme. Zwei weitere "*P*" machen drei Böller daraus. Und nochmal zwei "*P*" mehr reduzieren die Zahl der gleichzeitig abgegebenen Schüsse wieder zurück auf Zwei, machen sie aber deutlich dicker und schlagkräftiger. Außerdem haben sie in diesem Zustand erstmals einen Namen - nämlich "*Turbo Missiles*". YEAH!

Die man übrigens frühestens in Level 2 zu Gesicht bekommt, da es in der ersten Welt gar nicht genug Power-Ups gibt, um die "*Turbo Missiles*", YEAH!, erhalten zu können. Und hat man die Teufelsdinger erstmal an Bord und sammelt trotzdem noch einen Power Pod ein, gibt's zwar keine "*Hyper DOOM Missiles*", leider, aber immerhin jeweils 1000 Tröstepunkte. Die Upgrades sollte man übrigens besser nicht verpassen! Denn zum einen gibt von denen gar nicht so irre viele, zum anderen hat man gerade gegen die Bosse ohne die maximale Ausbaustufe der Kanone einen echt schweren Stand. Gerade, weil es sonst überhaupt keine Power-Ups oder eine Smartbomb oder etwas ähnliches Hilfreiches gibt.

Achja - die Bosse. Von denen gibt es mindestens am Ende jeder Welt einen. "mindestens" deshalb, weil ab Level 4 auch noch Zwischenmotzbären dazukommen, die allesamt auch wieder sensationell bescheidene Namen wie "Destructor", "Ultra Crusher" oder "Xenocrypt" tragen - und zwar ziemlich viele Punkte bringen, zwischen 5.000 und 12.000 davon, um genau zu sein, aber ehrlicherweise über erstaunlich weite Teile kaum eine Herausforderung darstellen. Die ersten drei kann man komplett in der solarstrikenden Pfeife rauchen, den ersten braucht man sogar überhaupt nicht zu bekämpfen, wenn man das nicht möchte - man parkt einfach in der rechten oberen Ecke, wo er einen nicht erwischen kann. Nach ein paar Minuten des Leerlaufs wird ihm das Spiel offenbar zu doof, woraufhin er sich einfach unverrichteter Bosssdinge verzieht - was aber zugegebenermaßen deutlich länger dauert, als ihm einfach eine Laservergiftung zuzufügen. Dieser Blödkopp ist wirklich noch sehr einfach auszuknipsen, genauso wie, ironischerweise, der finale Obersack.

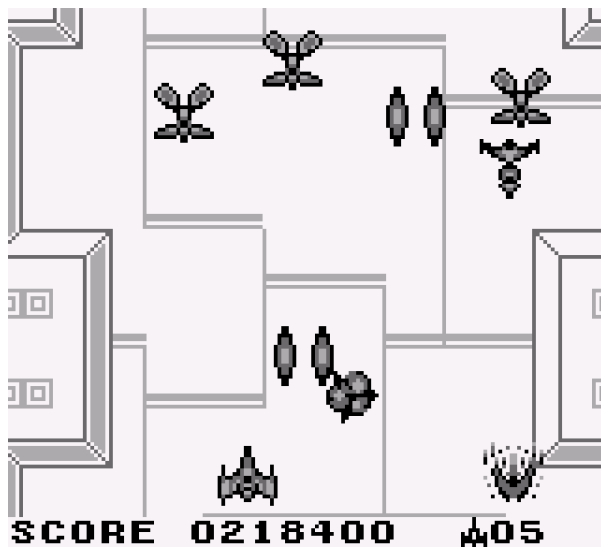
Die Genossen aus den Welten 4 und 5 hingegen - huiiii. Okay, Nummer Fünf lebt nicht lang, wenn man sich genau in der Mitte auf seiner Kanone positioniert, und unter Yolo-Rufen einen eventuellen Lebensverlust in Kauf nimmt. Was noch nicht mal zwangsläufig ist, da es auch da eine komplett sichere Position gibt. Kerl Vier hingegen - der ist richtig übel! Für dieses Monstrum habe ich seinerzeit ewig gebraucht - schlicht, weil der mit derart vielen Kugeln gleichzeitig um sich wirft, die auf den jungen, unvorbereiteten Geist total unkoordiniert wirken! Irgendwann, irgendwann, beginnt man dann Muster zu sehen, seinen Angriffsrhythmus zu durchschauen, einen hilfreichen Gott zu entdecken - und dann geht der auch irgendwie. Genau genommen gibt es auch hier wieder die Möglichkeit, den Stinker innerhalb weniger Sekunden und komplett unbeschadet auseinander zu hebeln - aber die muss man unter erheblichem Verlust von normalerweise sehr stabilen Zähnen erstmal herausfinden! Bis heute markiert Boss 4 die Wasserscheide von "Solar Striker" - wenn man an dem vorbei kommt, dann hat man das Schlimmste hinter sich. Aber das muss man erstmal schaffen!



Insgesamt ist das Spiel erstaunlicherweise nicht ganz so schwer, wie man sich vielleicht denken mag - ich jedenfalls hatte das deutlich heftiger in Erinnerung. Das darf natürlich nicht falsch verstanden werden: Als Shmup sehr alter Schule ist das Ding schon ganz schön fies. Ein einziger Treffer reicht aus, um die "Solar Striker" zu zerbröseln, woraufhin man nicht nur eines von standardmäßig drei Leben verliert, sondern auch eine Upgrade-Stufe der Waffen. Continues gibt es nicht - sind alle Leben weg, ist auch das Spiel vorbei. Und ziemlich fies ist, dass die Gegner, anders als der Spieler, in andere Richtungen als nur geradeaus ballern können. Besonders gemein ist das wenn sie an einem vorbeigeflogen sind, und einem dann noch von hinten oder der Seite eine unangekündigte Kugel hinterherschmeißen! Nicht nett. Und wie gesagt: Boss Nummer 4. Drecksack, elender!

Auf der anderen Seite verdient man sich aller 50.000 Punkte ein Extraschiff dazu, bei einem Lebensverlust geht's direkt an der gleichen Stelle weiter und nicht etwa zum Levelingang zurück - und der Verlust aller Maschinen wird einem durch einen wirklich netten "Game Over"-Bildschirm mit dramatisch abstürzender Maschine und angemessen traurigen Moll-Klängen versüßt.

Und nicht zuletzt ist die Reduzierung der Waffen bei einem Lebensverlust auch wirklich fair gehalten. Denn man darf nicht vergessen, dass es in damaligen Shootern gang und gäbe war, einem mal eben sämtliche Waffen und Upgrades zu klauen, wenn man doof genug war, einen feindlichen Treffer zuzulassen - gut zu sehen an Konamis klassischer "Gradius"-Serie oder dem irem-Klassiker "R-Type". In "Solar Striker" dagegen schreitet man immer nur eine Upgrade-Stufe hinab - man muss also schon drei Leben



hintereinander verlieren, um von den Angst und Schrecken im Universum verbreitenden "Turbo Missiles", YEAH!, zum Space-Pups zurück zu fallen. All das sorgt unterm Strich für ein zwar immer noch ganz schön anspruchsvolles, aber wenigstens nicht hundsgemeines Spiel.

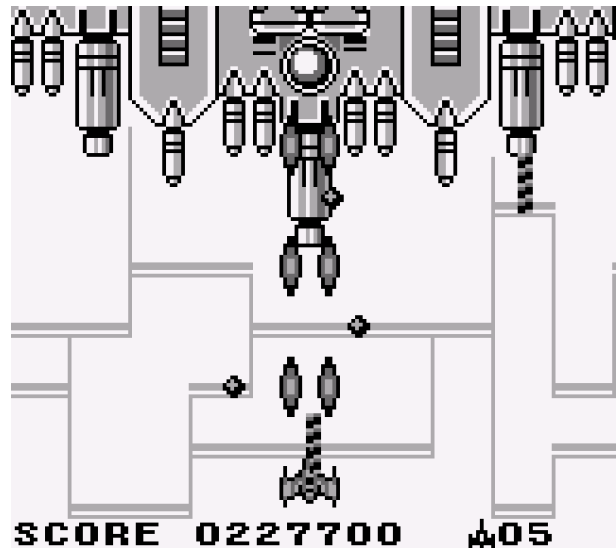
Und leider aber auch kein spektakulär aussehendes - denn wenn man die Grafik von "Solar Striker" in einem Adjektiv zusammenfassen möchte, dann wäre dieses wohl noch am ehesten "zweckdienlich". Oder "simpel". Oder, wenn's mehr als nur ein Wort sein darf, "wie sehr frühe Game-Boy-Spiele halt aussahen". Auffällig ist, dass es im

gesamten Spiel exakt drei Animationen gibt: Zum einen die angedeutete Rotation der Space-Nüsschen. Zum anderen die winzigen Puffwölkchen, in die getroffene Gegner nach einer Laserbehandlung verwandeln. Und zum letzten das Antriebsfeuer des Mutterschiffs der "Solar Striker", auf dem man nach geschaffter Friedensbringermission landet und mit ihm zusammen in den buchstäblichen Sonnenuntergang fliegt. Alles andere im Spiel, und damit meine ich wirklich alles andere, ist statisch. Also, es bewegt sich schon sehr viel; die Gegner, die Bosse, der scrollende Hintergrund - aber komplett unanimiert, es werden nur einzelne Bilder durch die Gegend geschoben. Selbst das eigene Schiff zeigt keinen einzigen unnötigen Bewegungspixel.

Ganz allgemein ist "Solar Striker" mehr als alles andere so simpel wie nur möglich gehalten: Sämtliche Standard-Gegner sind spartanische Pixelhäufchen, lediglich ein paar der Bosse sind groß genug, um zumindest einen Hauch von optischem Respekt zu verdienen. Und die Hintergründe? Naja, ein paar vorbeiziehende Sternchen hier, Straßen da, Canyons dort, alles eher sachte angedeutet und nie in irgendeiner Form ausdefiniert - was immerhin den Vorteil hat, dass die Levels immer klar lesbar bleiben und nie von der Action ablenken. Irgendwie kann man sich das schon schönreden.

Was beim Scrolling im Allgemeinen leider nicht klappt: Zum einen ist das ganz generell niemals wirklich flüssig, sondern hat immer einen ganz leicht zuckeligen Charakter. Und zum anderen wird *"Solar Striker"* bei mehreren Gegnern gleichzeitig im Bild spürbar langsamer - niemals schlimm, aber spürbar. Und wie schon erwähnt sorgt eine technische Limitierung dafür, dass vom Spieler abgefeuert immer maximal drei Schüsse gleichzeitig im Bild sind - was dem Ganzen speziell im späteren Verlauf eine unerwartet taktische Note verleiht.

Aber ganz ehrlich: was erwartet man von einem Programm, das a.) auf einer brandneuen Plattform erscheint und b.) mit gerade mal 64 Kilobyte Platz auskommen muss? In den sogar noch [der wunderbare Soundtrack](#) von Toru Osada reinpasst, der nicht ohne Grund sehr prominent in der ersten Game-Boy-Jukebox hier platziert wurde! Ja, es gibt hier gar nicht so wahnsinnig viel unterschiedliche Musik zu hören: Den superkurzen Intro-Loop, fünf unterschiedliche und meist eher kurz gehaltene Levelstücke, zwei dedizierte Bossthemen, ihrerseits ebenfalls nur Mini-Loops, eine kleine Levelend-Fanfare, die Game-Over-Tränendrüsenaktivierung - und dann noch der wirklich schmissige Abspannsong, das längste Stück des ganzen Spiels. Reicht aber auch, geht zumindest mir nie auf die Nerven, und passt ganz wunderbar zur Action - besonders das allererste Stück hat sich bei mir derart eingebrannt, dass ich noch bis heute genau weiß, auf welche Note die ersten Schüsse abgefeuert werden können.

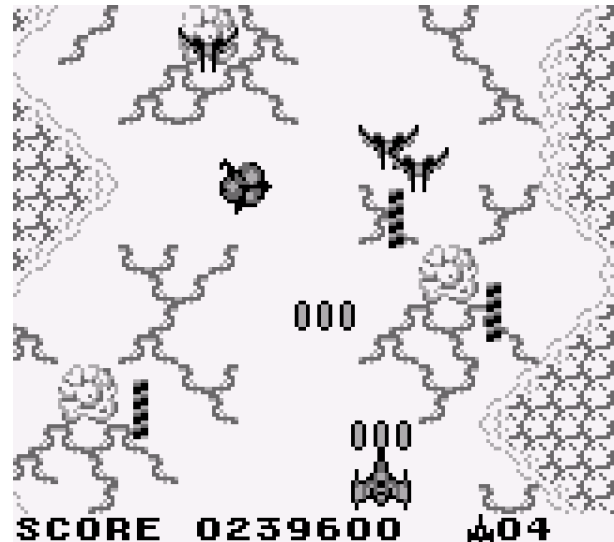


Falls sich noch jemand an die ebenso krude wie offiziell im Auftrag von Nintendo ins Leben gerufene Zeichentrickserie ["Captain N: The Game Master"](#) erinnert, die bei uns ab dem Februar 1991 eine Zeit lang auf RTL lief, dann kam der- oder diejenige damals zumindest kurz mit Teilen der Musik aus *"Solar Striker"* in Kontakt - denn in der vierten Folge der zweiten Staffel, die den Namen ["Die Würfel sind gefallen"](#) trug, bzw. ["Trouble with Tetris"](#) im Original, gab's direkt nach dem Intro das neu arrangierte Thema des ersten Levels zu hören.

Das wurde dann übrigens in der 13. Folge derselben Staffel nochmal recycelt - einer Episode mit dem schönen Namen ["Germ Wars"](#) bzw. mit ["Kevin auf der Kippe"](#) bei uns etwas weniger marktschreierisch. Außerdem fand sich der Soundtrack in seinen wichtigsten Teilen auf dem bereits im März 1990 mit offiziellem Nintendo-Segen veröffentlichten Spielemusikalbum mit dem beeindruckend unbeeindruckenden Namen ["Game Boy Music -G.S.M. Nintendo 2-"](#) wieder - zusammen mit Musik aus seinen Game-Boy-Kumpels *"Golf"*, *"Tetris"* und *"Super Mario Land"*, und leider in jedem Fall in wie ich finde ganz schrecklich poppigen Remixes. Aber nun ja, so waren sie eben, die musikalischen Früh-90er.

Zu denen gibt es insgesamt fast so viel zu sagen wie zu den Soundeffekten in "Solar Striker" - denn sehr viel mehr als Laser-Pew-Pew und Gegner-Krachbotz gibt es hier nicht; Feinde geben beim Abfeuern ihrer Geschosse noch nicht mal einen Ton von sich. Am bemerkenswertesten ist wohl noch die klitzekleine Fanfare beim Aufsammeln eines Power Ups - aber auch nur deshalb, weil während ihres Abspielens die restlichen Effekte kurz ausgeblendet werden, was an den technischen Limitationen der sehr begrenzten Sound-Hardware des Game Boy lag.

Was haben denn die Dauerfeuerfans der damaligen Spielepresse zu "Solar Striker" zu sagen gehabt? Nun - nicht viel. Es gab nur sehr wenige zeitgenössische Tests - wie zum Beispiel [in der Erstausgabe der britischen "Total!"](#), in der das Spiel eine Wertung von 72% sowie die Einschätzung "It looks a bit old-fashioned but the high level of playability makes up for it." erhielt. Außerdem wurde es da als Quasi-Nachfolger von "Space Invaders" bezeichnet, was sich mir nicht so ganz erschließt. Okay, man bekommt es hier durchaus mit Invasoren aus dem Weltall zu tun, zugegeben, aber das gilt ja irgendwie für so ziemlich jedes Shmup.

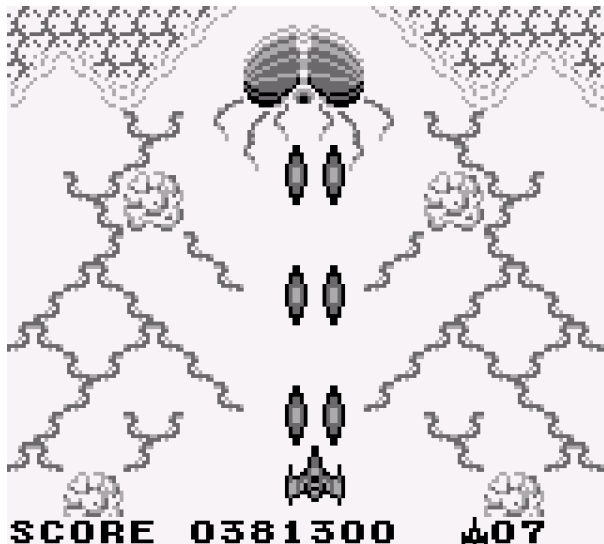


Aber nun, egal. Ein weiterer Test fand sich in der zweiten Ausgabe [der ebenfalls sehr britischen "Mean Machines"](#): Da kassierte "Solar Striker" nur noch 69%, zusammen mit dem Fazit: "This shoot 'em up is adequate in all respects, but lacks the excitement and thrills to make it a real winner." Und dann gab's noch den Achtelseiter in der [Power Play 6/90](#) - meines Wissens nach der einzige Test im deutschsprachigen Raum. Martin Gaksch zückt gönnerhafte 70% und meint: "Obwohl das Spiel vom Aufbau her eher simpel angelegt ist, verführt es immer wieder zu einer neuen Ballerrunde. Nicht ganz so gut wie 'Nemesis', aber Spaß macht 'Solar Striker' allemal."

Wie ging's dann mit dem Solargewerkschafter weiter? Offizielle Verkaufszahlen wurden nie veröffentlicht, aber es ist anzunehmen, dass sie nicht gigantisch hoch waren - die Zeit um den Launch des Game Boy herum war geprägt von den alles übertrahlenden Gallionsfiguren "Tetris" und "Super Mario Land", die alle anderen Spiele um sich herum in die zweite Reihe schoben. Ich bin ehrlich gesagt nicht mal mehr sicher, wie ich seinerzeit überhaupt auf "Solar Striker" gekommen bin - denn zum einen gab es ja diese anderen Spiele, die sehr viel mehr Aufmerksamkeit bekommen haben, auch von mir, natürlich, und zum anderen erhielt das Spiel in der Fachpresse wie schon erwähnt kaum irgendeine messbare Art von Liebe. Vielleicht war's ja wirklich nur die feurige Packung, die mein Taschengeld zur rasanten Brieffaschenflucht inspiriert hat. Wer weiß?

Was ich weiß ist, dass "Solar Striker" einer der ganz, ganz wenigen Ausflüge von Big N ins unerforschte Land der scrollenden Shmups bleiben sollte. Das ursprüngliche Entwicklerteam stürzte sich direkt danach mit Elan auf weitere Game-Boy-Titel, und die Marke "Solar Striker" wurde nie wieder angefasst. [Satoru Okada](#) hat in der Nachfolgezeit für Nintendo noch sehr Großes geleistet - unter anderem gilt er als der Kopf hinter dem Game Boy Advance SP und dem Nintendo DS, der sich seit 2012 allerdings in den Ruhestand zurückgezogen hat. Der andere führende Kopf hinter dem Spiel, [Keisuke Terasaki](#), ist noch bis heute in leitenden Positionen bei Nintendo aktiv - ihm verdanken wir unter anderem "Super Paper Mario", "Pilotwings Resort" oder "Yoshi's Woolly World". Und [Gunpei Yokoi](#) verließ im Herbst 1996 Nintendo, und gründete sein eigenes Unternehmen "Koto Laboratory", wo er den Game-Boy-Konkurrenten "[Wonderswan](#)" ins Leben rief - nur um dann am 4. Oktober 1997 bei einem Verkehrsunfall viel zu früh von uns zu gehen.

Wer "Solar Striker" heute mal nachholen möchte, hat eigentlich keine andere Wahl, als zum Original zu greifen - denn anders als die meisten anderen frühen Spiele des Game Boy wurde das hier nie in der Virtual Console des 3DS oder sonst irgendwie nochmal veröffentlicht.



Ist allerdings auch ehrlicherweise nicht sonderlich schwer, an ein Original zu kommen, jedenfalls wenn man sich auf das Modul beschränken möchte, das einem auf echten oder virtuellen Flohmärkten in aller Regel ungefragt hinterhergeschmissen wird. Und selbst komplett verpackte Versionen sind im Vergleich zu anderen Game-Boy-Spielen nicht so irre teuer. Was vermutlich einiges über die Beliebtheit des Spiels aussagt.

Klar gab's im Laufe des Lebens des kleinen Kastens viele viel bessere Spiele - aber das hier wird trotzdem für immer

einen sehr wichtigen Platz in meinem Leben haben. Denn das war nicht nur eines meiner allerersten Game-Boy-Spiele im Allgemeinen, sondern auch mein allererstes Shmup überhaupt - viele, viele Jahre, bevor ich diesen Begriff zum ersten Mal gehört habe. Ich habe damals Wochen gebraucht, um das Teil durchzuspielen; ich bin ewig nicht an dem Boss der vierten Welt vorbeigekommen, mit seinen so erratisch durch die Gegend zischenden Geschossen. Mein damals bester Kumpel Mario hat's vor mir geschafft, und mir grinsend seinen Game Boy vor die Nase gehalten, auf dem er gerade durch den fünften Level zischte. Das weiß ich noch wie heute. Der dumme Arsch!

Und dann der Moment, als ich es endlich auch selbst geschafft habe. Und dann zum ersten Mal die glorreiche Abspannmusik von Toru Osada zu hören bekam, während die "Solar Striker" im dramatischen Sonnenuntergang auf ihrem Mutterschiff landete. Hach. Ja, es war damals schon ein dämliches Spiel - aber das, das war dennoch ein magischer Moment!

Man merkt dem Spiel bei genauerer Betrachtung sehr deutlich an, dass es in erster Linie ein technischer Showcase sein sollte: Nintendo wollte zum Start des Game Boy ein möglichst abwechslungsreiches Portfolio im Angebot haben, und zeigen, was man mit dem grauen Ding so alles anstellen kann. Was ihnen offenbar so gründlich gelungen ist, dass sie das Feld der Shooter danach komplett allen anderen überlassen haben - ein Genre, das noch bis heute im Nintendo-eigenen Angebot einen krassen Ausnahmestatus hat. Auf dem Game Boy sprangen kurz nach *"Solar Striker"* diverse Entwicklerteams dankbar in die entstandene Lücke - allen voran Konami, die mit Spielen wie *"Nemesis bzw. Gradius 1&2"*, *"Pop'n TwinBee"* oder dem großartigen *"Parodius"* überdeutlich zeigten, wie diese Spiele sein können, wenn sie aus Expertenhand stammen.

*"Solar Striker"* muss positiv angerechnet werden, dass es nahezu perfekt auf die hüftlahme Hardware des Game Boy abgestimmt war: Das sehr entspannte Tempo, die auf ein Minimum reduzierte Grafik, das super-simple Upgrade-System, die ebenso einfache wie präzise Steuerung, die für die schnelle Runde zwischendurch perfekt geeignete Kürze - da stecken schon mehr Gedanken dahinter, als man anfangs vermuten könnte. *"Solar Striker"* ist spartanisch, ja - es hat vom generellen Genre mal abgesehen praktisch gar nichts mit vergleichbaren Spektakeln wie ["Raptor: Call of the Shadow"](#) oder ["Tyrian"](#) zu tun,

auf die ich hier ja bereits in den Levels 40 und 70 ausführlich eingegangen bin. Aber *"spartanisch"* ist nicht gleichbedeutend mit *"langweilig"*. Es war damals ein notwendiges Füller-Spiel, das genug Spaß machte, um eine solide Existenzberechtigung zu haben - und gleichzeitig genug Luft nach oben für nachfolgende Spiele ließ. Außerdem zählt es für mich glasklar zu den Urvätern des Genres der *"Bullet Hell Shooter"* - damals gab's diesen Begriff noch nicht, aber Boss Numero Vier zeigt meiner Meinung nach überdeutlich in diese Richtung. Kein Wunder, dass ich die bis heute nicht mag.

*"Solar Striker"* ist kein Spiel, das man unbedingt zwei Mal im Monat durchhackern muss. Aber aller paar Jahre ausgepackt, durchgespielt, gut dabei gefühlt - das funktioniert selbst heute noch ganz prima. Und, wie gesagt - der Game Boy hatte danach noch verdammt kompetente Shooter wie *"R-Type"*, *"Burai Fighter Deluxe"*, *"Sagaia"* oder *"Parodius"* zu bieten. Jeder einzelne davon ein mehr als würdiger Kandidat für einen anderen Podcast.



This Game Is Not Over!

## Weitere Links:

- Japanisches Handbuch:  
<https://web.archive.org/web/20041024081909/http://www.nintendo.co.jp/n03/gb/npshooti/pdf/ssa.pdf>
- Offizielle Webseite von Nintendo Japan:  
<https://www.nintendo.co.jp/n02/dmg/ssa/index.html>
- Mobygames-Seite: <https://www.mobygames.com/game/solar-striker>
- detailliertes Unboxing der japanischen Version:  
[https://www.youtube.com/watch?v=s\\_BoAUNqTQE](https://www.youtube.com/watch?v=s_BoAUNqTQE)
- Liste offizieller Speedruns: [https://www.speedrun.com/solar\\_striker](https://www.speedrun.com/solar_striker)
- Solar Striker im "Game Boy Player's Guide":  
[https://archive.org/details/Nintendo\\_Players\\_Guide\\_Game\\_Boy/page/n65/mod\\_e/2up](https://archive.org/details/Nintendo_Players_Guide_Game_Boy/page/n65/mod_e/2up)