



GNO
AOU
ATE
E A



LEVEL 031:
MUSHA ALESTE

Im Bereich der Shmups gibt es einige übliche Verdächtige, bei deren Erwähnung der Kenner sofort weder das glückliche Grinsen noch die gelegentlichen Sabberanfälle unterdrücken kann - Namen wie "irem", "Technosoft", "Konami", "Cave" oder "Treasure" fallen einem da sofort ein. Ein weiterer Name genießt vielleicht nicht ganz den großen Bekanntheitsgrad in der Masse - aber bei den sich mit einem geheimen Bruderschafts-Handschlag begrüßenden Insidern wird er verehrt wie kaum ein anderer: Compile. Denn dieser Bande haben wir unter anderem das Spiel zu verdanken, um das mir hier und jetzt geht: "Musha Aleste"



Der neonleuchtende 16-Tonnen-Elefant, den ich gleich von Anfang an aus dem Raum drücken muss, ist die Sache mit dem Namen - der ist nämlich nicht "Musha Aleste", wie man eigentlich annehmen könnte. Laut dem [ursprünglichen japanischen Covermotiv](#), auf dem der Name des Spiels auch in Katakana notiert ist, lautet er "Musha Aresta" - mit der Betonung auf dem "A" am Ende. Also eigentlich nicht "Aleste", und auch nicht "Alest", wie man des Öfteren zu hören bekommt, sondern "Alesta". Die Sache ist nur: Eigentlich sagt

keiner "Alesta", oder zumindest kenne ich keinen, der das sagt. Deswegen beuge ich mich einfach mal dem Massengeschmack, und sage hier ab sofort einfach nur "Alest". Aber nur, damit ihr's wisst: korrekt ist das eigentlich nicht.

So. Wäre der innere Monk auch wieder besänftigt.

Zurück zum Spiel: Das entspringt der altherwürdigen "Aleste"-Serie, die [ihren Anfang](#) 1988 auf Segas Master System und dem [MSX2-Computer](#) nahm, entwickelt von der 1982 gegründeten Kleinfirma "[Compile](#)", und die außerhalb Japans unter dem Namen "Power Strike" einige Bekanntheit erlangte. Ein netter Vertikalscroller mit netter Grafik, nettem Waffensystem und ganz generell echt netter Spielbarkeit. War ein, naja, nettes Ding, wenn auch technisch nicht ganz auf der Höhe. Genau genommen sogar eher ein paar Kilometer unter der Höhe, denn das Teil hat zum Teil ganz übel geruckelt.

Aber eigentlich kann man nach den Wurzeln sogar noch etwas tiefer buddeln - denn wenn man's GANZ genau nimmt, dann begann die Serie sogar schon Ende 1986 [mit dem ersten Spiel der "Zanac"-Reihe](#): ebenfalls ein Vertikalscroller, ebenfalls entwickelt von Compile, und ebenfalls alles in allem echt nett - nur der Name war halt noch ein anderer. Eigentlich hätten die späteren "Alestes" auch unter dem "Zanac"-Namen laufen sollen, aber an dem behielt Compiles ursprünglicher Vertriebspartner "[Pony Canyon](#)" die Rechte - also wurde für spätere Spiele einfach ein neuer ausgedacht. Die "Zanac"-Reihe zog dann ihrerseits auch noch weitere Kreise, aber der sinnvollen Übersicht wegen werde ich mich jetzt hier auf die Hauptserie konzentrieren. Ansonsten könnte ich nämlich auch noch über "[The Guardian Legend](#)" labern, oder über "[Blazing Lazars](#)", und ja, nee, das würde kein Ende finden.

Jedenfalls wurde 1989 *"Aleste 2"* veröffentlicht - ein Spiel, das im Wesentlichen seinem Vorgänger entsprach, bei dem eine sehr wirksame Feile zum Einsatz kam: Inhaltlich blieb nämlich im Grunde alles gleich, aber technisch wurde erheblich draufgelegt. Genauso wie beim Schwierigkeitsgrad, der hier in Richtung *"WTF??"* geschubst wurde. Wenige Monate zuvor gab es auch noch ein Spin-Off namens *"Aleste Gaiden"* - und wer mit dem Japanischen ein bisschen vertraut ist, der weiß, dass *"Gaiden"* *"Nebenhandlung"* bedeutet. Und genau das war das hier auch: Das Ganze spielte in einer alternativen Dimension mit abermals vertikal scrollenden Shmup-Spaß - aber hier war man als schwerbewaffnete Einheit zur Abwechslung mal auf dem Boden unterwegs, und nicht in der Luft. Das Teil hatte keine richtige Ladenveröffentlichung, und gilt auch nicht als offizieller Teil des *"Aleste"*-Kanons.

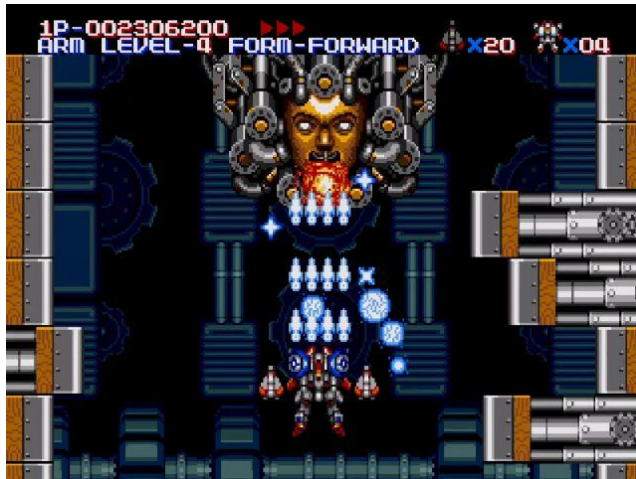
Und dann - dann war es endlich Zeit für *"Musha Aleste"*, dem offiziellen dritten Teil der Serie, und damit ihrem Einstand auf den 16Bit-Konsolen der frühen 90er. Natürlich abermals entwickelt von Compile, und zwar in weniger als einem Jahr. Ursprünglich war das als 16Bit-Portierung von *"Aleste 2"* gedacht, aber diese Entwicklung kam nicht so recht in die Gänge. Es war dann [Art Director Kazuyuki Nakashima](#), der den radikalen Vorschlag machte, das Grafikdesign des Spiels komplett umzukrempeln und auf einen stark an japanische Folklore orientierten Stil zu setzen. Inspiriert von dieser Umwälzung schlug Komponist [Toshiaki Sakoda](#) dann auch vor, keinen typischen Shmup-Soundtrack der damaligen Zeit zu verwenden, sondern lieber die mittelschweren Gitarren und Synthies auszupacken. Überlieferterweise war die Compile-Geschäftsführung von der Idee erstmal nicht so angetan - war aber sehr schnell umgestimmt, nachdem Sakoda einen schnellen Demotrack entwickelte, der wohl heftig Vollgas gab. Dazu kam dann noch [Yuichi Toyama](#) als Programmierer und [Masanobu Tsukamoto](#), genannt *"MATS"*, für die Soundeffekte - und diese vier Nasen waren das Kernteam, auf deren Schultern der Großteil der Entwicklungsarbeit lastete.



Nach wie gesagt nicht mal einem Jahr der anstrengenden Arbeit stand das Spiel schon ab dem Dezember 1990 in den japanischen Läden, unter dem Namen *"Musha Aleste"*. Bzw. *"Musha Aleste: Fullmetal Fighter Ellinor"*, wie es im Hauptmenü genannt wird. Das sollte vermutlich erklärt werden: *"Musha"* (武者) bedeutet im Japanischen schlicht *"Krieger"*. *"Aleste"* hingegen ist kein japanischer Begriff, was man auch daran sieht, dass er im Titel in Katakana geschrieben ist, also den japanischen Schriftzeichen für nicht-japanische Begriffe. Laut der Aussage von Masamitsu Niitani, dem Produzenten des Spiels, ging dieser Begriff auf einen [Dōjinshi](#) zurück, der von einem Compile-Mitarbeiter veröffentlicht wurde - ein Dōjinshi ist ein im Selbstverlag veröffentlichter Manga. Und der Name kam wohl allgemein gut an.

Jedenfalls bedeutet *"Musha Aleste"* nichts anderes als *"Aleste-Krieger"*. Und *"Ellinor"* ist nichts anderes als der Vorname der [Heldin Ellinor Waizen](#), die [auf der japanischen Verpackung des Spiels](#) glücklich in die Kamera grinsend ihren Daumen enthusiastisch nach oben streckt, während im Hintergrund ihr Mech leicht bedrohlich nach links schaut, umgeben von einem unspektakulär grauen Wolkenhimmel.

Ein paar Monate später erschien das Spiel dann auch in den USA, und wurde zumindest oberflächlich komplett umgekurbelt: Der wichtigste optische Unterschied findet sich schon auf dem Cover, auf dem Ellinor komplett fehlt, und stattdessen ausschließlich [der](#)



[fette Mech im Vordergrund steht](#), mit einer überwältigend gigantischen Explosion im Hintergrund. Genau genommen ist Ellinor sogar komplett abwesend - denn aus meines Wissens nach niemals öffentlich kommentierten Gründen wurde die Dame für die amerikanische Fassung in *"Terri"* umbenannt. Und selbst der Name des Spiels blieb nicht unangetastet, denn aus *"Musha Aleste"* wurde einfach *"M.U.S.H.A."* - was für *"Metallic Uniframe Super Hybrid Armor"* steht. Tja, nee, wer's halt braucht. Auch wenn im internen Soundtest das Titelthema

immer noch *"Theme of Musha Aleste"* heißt. Inhaltlich sind die beiden Fassungen ansonsten aber identisch.

In Japan wurde das Spiel von der Firma [Toaplan](#) vertrieben, und in den USA von Seismic Software Inc. Ich habe von keiner der beiden Firmen jemals was gehört, und eigentlich lohnt es sich heute auch nicht mehr, das noch nachzuholen: Toaplan wurde 1994 dicht gemacht - und für das im kalifornischen Santa Clara sitzende Seismic Software war *"M.U.S.H.A."* nicht nur erst der vierte Mega-Drive-Titel überhaupt, nach *"Air Diver"*, *"Super Hydride"* und *"Hellfire"*, sondern gleichzeitig auch ihr allerletzter.

In Europa wurde *"Musha Aleste"* dagegen nie offiziell veröffentlicht, aus welchem Grund auch immer. Man konnte es aber trotzdem kaufen, einigen findigen Importhändlern sei Dank - wie zum Beispiel ["Zapp Games" in Mainz](#), wo das Spiel für damals sehr okaye 119DM verfügbar war. Inhaltlich war das kein Problem, denn für die paar wenigen Texte im Spiel brauchte es echt keine deutsche Übersetzung, die damals ohnehin eine absolute Ausnahme gewesen wäre. Und auch technisch warteten keine Stolpersteine, denn *"Musha Aleste"* gehörte nicht zu den Mega-Drive-Spielen [mit einer regionalen Sperrung](#).

Dafür gehörte es aber zu den Shmups, die unbedingt eine Handlung brauchten, um das Geballer zu rechtfertigen: Hier geht's jetzt also darum, dass sich die Menschheit im Jahr 2290 im ganzen Sonnensystem breit gemacht hat, wobei unter anderem ein intelligenter Supercomputer namens *"Dire 51"* zum Einsatz kam.

Und weil die Menschheit weit verstreut war, und offensichtlich nichts aus der Vergangenheit über intelligente Supercomputer gelernt hat, entwickelte natürlich auch Dire 51 irgendwann Sonnensystemherrschafts- und Menschheitsvernichtungsambitionen. Wer kann ihn aufhalten? Du kannst ihn aufhalten! Herzlichen Glückwunsch, mach mal. Das war übrigens die Zusammenfassung der Handlung der amerikanischen Version, die im dortigen Handbuch sehr großzügig verteilt auf eine Seite passt. In der japanischen Fassung gibt es noch ein paar mehr Bezüge auf die japanische Historie und eine andere zeitliche Einordnung, aber im Großen und Ganzen dreht sich auch da alles um den gleichen Supercomputerquark.

Inhaltlich ist in jedem Fall klassisches Vertikalscrollerfutter angesagt: Man fliegt mit seinem über kurz oder lang schwerbewaffneten

Aleste-Raketenmech von unten nach oben durch sieben zum Teil recht lange Levels, und zerlasert alles, was sich unvorsichtigerweise von oben nach unten ins Bild traute. Für jeden zerbratenen Feind gibt's mal mehr und mal weniger Punkte, was in erster Linie Auswirkungen auf die Menge der Extraleben hat: Das erste gibt's bei bei 100.000 Punkten dazu,

danach bei 1.000.000, 5.000.000 und 10.000.000 - und danach nochmal alle weiteren 10.000.000 Zähler. Den Genretraditionen entsprechend ist das Ding nicht sonderlich lang - im Regelfall ist man weniger als eine Stunde mit dem Dauerfeuergedrückthalten beschäftigt, bis man den Abspann zu sehen bekommt. Bzw. die Abspanne - denn je nachdem, welchen der drei Schwierigkeitsgrade man gewählt hat, gibt es unterschiedliche Enden zu sehen. Wobei... hm... so wahnsinnig viel Unterschied macht's dann eigentlich doch nicht. Die einzige Auffälligkeit von "Hard" im Vergleich zu den beiden anderen Stufen ist ein zusätzliches Bild im Abspann. Das sowie natürlich der unschätzbare Wert von exzessivem Selbstaufdieschulterklopfen vor dem Spiegel.

Bis dahin ist es aber ein weiter Weg, der mitten durch 21 unterschiedliche Normalo-Gegnertypen geht, die allesamt angemessen japanische Namen wie "Minami", "Kikuti", "Hashimoto" oder "Niikura" tragen und, ebenfalls fürs Genre sehr typisch, in diversen Angriffsformationen zur Attacke blasen - mal allein, mal im Team, nie besonders lang. Dazu gibt es noch diverse kleine und große Bosse, die sich, und hier mal eine Abkehr von den Genre-Gepflogenheiten, nicht nur auf eine Karriere als Levelendbewacher konzentrieren, sondern im Grunde überall vorkommen können: Level 3 zum Beispiel beginnt direkt mit einem kleineren Boss, und einen besonders hartnäckigen Stinker bekommt man in Level 5 gleich zwei Mal zu Gesicht - zuerst in der Mitte und dann nochmal zum Abschluss, weil die Laser-Lektion beim ersten Mal offensichtlich noch nicht gelernt wurde.



Und dann gibt es noch einen sehr anhänglichen Transformer-Boss, der einen hartnäckiger verfolgt als ein ballender Herpes: Dem Kerl begegnet man sehr früh im Spiel zum ersten Mal, dann zwischendrin immer wieder - und erst ganz zum Ende hin beugt er sich dann doch endlich mal dem offensichtlich besseren Laser-Argument.

Das ist jetzt erstmal soweit nichts besonderes - und ehrlicherweise muss ich auch sagen, dass *"Musha Aleste"* inhaltlich auch echt keine Bäume ausreißt. Was es macht, das macht es sehr kompetent, und auf die Feinheiten des Waffensystems komme ich auch gleich



noch ausführlicher zu sprechen. Aber an sich ist das hier ein stinknormaler Vertikalshooter - überdurchschnittlich gut, ja aber in Sachen Spieldesign an keiner Stelle irgendwie herausragend. Das ändert sich schlagartig, sobald man mal den einen oder anderen genaueren Blick auf das Grafikdesign wirft. Denn das ist der Punkt, der das Spiel nicht nur damals zu etwas Besonderem machte, sondern sogar noch bis heute einzigartig ist - in diesem Genre jedenfalls. Wie vorhin schon erwähnt war es Art Director Kazuyuki Nakashima, der die Idee

hatte, das komplette Spiel in einer Mischung aus High-Tech-Futurismus und japanischer Folklore zu inszenieren. Und das Resultat ist echt abgefahren: Gegner sehen nicht die üblichen Flugzeuge, Helikopter und Ufos aus, sondern wie stilisierte Roboter-Ninjas, die nicht nur glühenden Kugeln um sich werfen, sondern auch mal lange Ketten in Richtung des Spielers schwingen. Der wiederum standardmäßig nicht das übliche Lasergebratze verschießt, sondern geladene Wurfmesser.

Und dann sind da natürlich noch die Bosse - und spätestens hier wird's verdaaaaaamt abgefahren! Dem generellen Thema des Spiels folgend bekommt man es auch an dieser Stelle vor allem mit bissigem Kram aus japanischen Geschichten und Gesängen zu tun - aber wie oft habt ihr schon mal eine gigantische goldene Pagode auf rasselnden Kettenrädern bekämpft, von außen und von innen? Eine schwerbewaffnete fliegende Kleinstadt? Oder eine [gemeingefährliche Nō-Maske](#), die einen zuerst angrinst, sich nach ihrer Niederschlagung dann in ein weinendes Gesicht verwandelt - und bei ihrem zweiten Auftritt dann ihre wahre, sehr diabolische Fratze offenbart?

Dankbarerweise steht man diesen bizarren Bedrohungen nicht nur mit grimmiger Entschlossenheit gegenüber - sondern auch mit einem unerwartet vielseitigen Waffensystem. Zum einen hat man seine Standardwumme, die über das Aufsammeln von sogenannten *"Power Chips"* verbessert werden kann - das sind kleine leuchtende Kapseln, die man aus speziellen Trägerkugeln herausballern kann, und auf denen das japanische Schriftzeichen ["Chikara"](#) aufgedruckt ist, das übersetzt schlicht *"Kraft"* bedeutet.

Dazu kommen noch drei Extrawaffen: Die grüne Kugel mit Blitz drin gibt einem einen fetten Laser namens "*Blazing Beam*" - der ist zuerst klein und bratzelig, doch ein paar Ausbaustufen später dann eine gigantische Energiemauer, die Schrecken und Verderben speit. Die blaue Kugel spendiert einem den umkreisenden Schutzschild namens "*Defensive Detonator*", der nicht nur den Spieler schützt, sondern Gegner bei Berührung auch zerstört. Und die orange Kugel schließlich packt feurige Bomben mit dem schönen Namen "*Vanishing Buster*" an Bord. Sammelt man weitere Kapseln der gleichen Farbe ein, wird die aktuelle Waffe verstärkt, maximal vier Stufen hoch. Und wo die dann mit voller Power einschlägt, da wächst selbst in der Vergangenheit nichts mehr.

Man darf immer nur einen dieser Spezialkracher dabei haben, der dann aber unbegrenzt einsetzbar ist - möchte man wechseln, muss man einfach eine andersfarbige Kapsel aufsammeln. Dann geht's direkt mit der neuen Wumme in der zuletzt erreichten Ausbaustufe weiter. Was, natürlich, so verlangt es schließlich das ungeschriebene Shmup-Gesetz, immer wieder mal gemacht werden sollte, um einigermaßen flexibel auf neue Angriffssituationen reagieren zu können.



Und dann gibt es auch noch die Drohnen: Die heißen nicht nur genau wie in der "*Gradius*"-Serie "*Options*", sondern sind ihnen auch in ihrer Funktionsweise ganz ähnlich - das sind also mitballernde kleine Satelliten, von denen man hier aber maximal zwei dabei haben darf, und die man erhält, sobald man jeweils drei "*Power Chips*" aufgesammelt hat. Die Dinger sind an sich gar nicht sooo irre nützlich, da sie nur langsam feuern und dabei fast so viel Schaden machen wie ein batterieloser Laserpointer. Aber sie haben den Vorteil, dass man ihre Ausrichtung durch den Druck auf die C-Taste des Mega-Drive-Gamepads in sechs vordefinierte Positionen schieben darf. Was bedeutet, dass die Dinger nicht nur nach vorne ballern können, sondern auch schräg, nach hinten oder zur Seite - und um den Spieler rotieren und Gegner verfolgen können sie auch!

All diese unterschiedlichen Systeme zu beherrschen wirkt anfangs noch etwas verwirrend, aber man gewöhnt sich echt schnell daran. Und dann stellt man fest, dass sie einen verdammt mächtig machen. Also ich meine - verdammt mächtig! So lange man voll ausgerüstet ist, ist "*Musha Aleste*" erstaunlich leicht - auch und gerade für ein Shmup der frühen 90er, die sich ja sehr gerne mal durch einen tendenziell eher unbarmherzigen Schwierigkeitsgrad ausgezeichnet haben. Genau genommen war der bemerkenswert niedrige Schwierigkeitsgrad sogar etwas, das auch in vielen der damaligen Tests negativ hervorgehoben wurde. Aber auf die Pressestimmen komme ich ja gleich noch genauer zu sprechen.

Jedenfalls gehört *"Musha Aleste"* eher zu den einfacheren Shmups seiner Ära. Bitte nicht falsch verstehen: Es ist immer noch recht herausfordernd, speziell auf der höchsten der drei wählbaren Stufen. Aber anders als viele seiner ballerlaikalastigen Zeitgenossen stopft es dem Spieler nicht pausenlos Baumstämme in die Speichen. Ein gutes Beispiel dafür ist das faire Energiesystem: Es gibt zwar keine Lebensenergie per se - aber wenn man getroffen wird, verliert man nicht sofort ein Leben, sondern nur die gerade aktive Sonderwaffe. Natürlich nur, sofern man eine hat. Das lässt einen zwar klar geschwächt



zurück, aber immerhin nicht komplett wehrlos. Und geht man doch mal drauf, dann geht es fairerweise direkt an Ort und Stelle weiter, sofern man noch ein Extraleben auf dem Konto hat.

Wenn man da an Schreckensbeispiele wie das 1991er *"[Super R-Type](#)"* zurückdenkt, das einen beim Verlust eines Lebens schon aus Prinzip immer an den Levelanfang zurücksteckte, unabhängig davon, wo man sich gerade befand, dann ist das hier genutzte System im Vergleich geradezu unerträglich fair. Das hat natürlich den

Nachteil, dass wenn einem das mitten in einem anspruchsvollen Bossfight passiert, man immer noch mitten in diesem drin steckt, wenn man wieder auftaucht - jetzt aber mit deutlich weniger Firepower zur Hand. Aber nun, irgendwas ist ja immer. Außerdem darf und sollte man üben, bis man schwarz wird - denn es gibt unendlich viele Continues, die einem beim Verlust aller Leben erlauben, den aktuellen Level von vorn zu beginnen.

Und falls einem selbst das noch nicht Entgegenkommen genug sein sollte, dann darf man auch noch zu einem super-abgefahrenen Cheat greifen. Was ihn so super-abgefahren macht, sind zwei Dinge: Erstens, dass er erst am 28. September des Jahres 2019 [bekannt gemacht wurde](#) - also fast 30 Jahre nach der Entstehung des Spiels, und von Programmierer Yuichi Toyama höchstselbst. Und zweitens die Art und Weise, wie er ausgelöst wird: Denn um ihn zu aktivieren, muss man nach dem Starten des Spiels beim Erscheinen des Sega-Logos die Reset-Taste auf dem Mega Drive drücken, damit das System neu starten - und diesen Vorgang dann noch 99 Mal wiederholen! Hat man das geschafft, und sich besser nicht verzählt, dann startet man das Spiel, pausiert es, drückt hoch, runter, links, rechts, B, B, C, hoch, runter, links, rechts, C, C, B, A und zum Abschluss noch die Start-Taste - woraufhin man dann über den zweiten an der Konsole baumelnden Controller eine beliebige Waffe in der gewünschten Ausbaustufe herbeizaubern und sich über einen Druck auf die C-Taste sogar unverwundbar machen kann.

Okaaaaaay. Ich sach ma: Wenn man die Zeit und die Geduld hat, diese sehr spezielle Tortur zu ertragen, dann kann man stattdessen auch einfach das Spiel auf regulärem Wege meistern. Das dürfte vermutlich sogar schneller gehen, und man bekommt dabei auch noch deutlich mehr zu sehen als nur 100 Mal das Sega-Logo: Ich habe ja schon einiges zum generellen Grafikdesign gesagt, aber auch darüber hinaus hat *"Musha Aleste"* erstaunlich viel fürs Auge zu bieten - allen voran der ikonische dritte Level: Der beginnt mit einem angemessen herausfordernden Bossfight vor ziemlich kackhässlichem Hintergrund. Der nach dem Abschluss des Kampfes langsam wegzubröseln beginnt, woraufhin sich dahinter oder vielmehr darunter eine gigantisch tiefe Schlucht mit einem Lavafluss am Boden offenbart, aus der heraus neue Gegner nach oben steigen und angreifen. Was heute immer noch ziemlich cool aussieht, und damals nicht weniger als eine verdammte Offenbarung war! Wenn man diese Szene seinerzeit zum ersten Mal gesehen hat, dann war es absolut unmöglich, nicht sowohl den Controller als auch das Kinn automatisch in Richtung Boden krachen zu lassen. In Level Zwei kommen einem immer wieder Teile der Wände entgegen, was auch in den Levelmittenbosskampf integriert ist. Level 4 beginnt noch eher normal mit einem Flug über eine sehr altjapanisch aussehende Stadt, über der dann mehr und mehr und mehr Wolken aufziehen - bis man schon nach kurzer Zeit durch eine heftige Sturmfront zischt, fett mit Blitz und Donner, was sich dann mitten in einem Bossfight langsam auch wieder auflöst. Und Level Sechs besteht zunächst aus einem langen Ausflug über ein eher langweiliges Lavafeld, bevor sich dann langsam ein gigantisches Schlachtschiff ins Bild schält, das schon nach kurzer Zeit das komplette Spielfeld in Beschlag nimmt, etliche Bildschirme hoch.



Dazu gibt es noch viele wirklich schnieke Effekte: Allen voran die bis zu acht flüssig in unterschiedlichen Geschwindigkeiten scrollenden Parallax-Ebenen, die speziell in der angesprochenen Schlucht in Level 3 für eine höchst beeindruckende Raamtiefe sorgen. Die sehr cool wabernden Levelübergänge. Die abwechslungsreichen Hintergründe, die fließend ineinander übergehen. Oder die kleinen Funken, die man sprüht, wenn man zu nahe an eine Wand kommt, all das jederzeit ruckelfrei und fließend. Klar, später wurde die Grafiklatte nochmals höher gelegt, mit Spielen wie dem 1993er *"Gunstar Heroes"* oder speziell dem hier bereits in Level 12 besprochenen *"Thunder Force 4"* - aber für einen Shooter, der so früh im Lebenszyklus des Mega Drive erschien, war das hier Gezeigte aber wirklich alles andere als selbstverständlich! Es gibt in *"Musha Aleste"* sogar einen Vorspann im Anime-Stil, erstaunlich lang und abwechslungsreich - was ebenfalls echt beeindruckend ist, wenn man bedenkt, dass das Modul gerade mal 512 Kilobyte Platz bot. Aber diese Intro-Animation war schon fast das konventionellste am Grafikdesign des Spiels.

Und wie es der Zufall will, hält sich auch sein Soundtrack nicht an die damals geltenden Regeln: Wie schon eingangs erwähnt, war es Komponist Toshiaki Sakoda, der kein Interesse daran hatte, dass dieses Spiel die damals noch eher üblichen Bleeps und Bloops von sich gibt, sondern etwas eher Schwermetalliges im Sinn hatte. Das Resultat ist entsprechend cool und massiv und treibend und alles, klingt aber aus heutiger Sicht



doch ganz schön künstlich - "Thunder Force 4" hatte im Vergleich dann doch die deutlich besseren synthetischen Gitarren. Außerdem hört man speziell am Soundtrack, wie nahe am Metall "Musha Aleste" programmiert war - denn die Musik wird in actionreicheren Momenten, also wenn der CPU buchstäblich die Luft ausgeht, auch mal unbeabsichtigt und hörbar langsamer. Wer das unverfälschte Erlebnis haben möchte, kann und sollte sich sämtliche Kompositionen also lieber in der dedizierten Jukebox im Optionsmenü genehmigen.

Programmierer Yuichi Toyama hat sich in einem Interview auch mal daran erinnert, dass der schrammelige Soundtrack fast noch in letzter Minute gestoppt worden wäre - denn die Compile-Chefetage war dem neuen Stil gegenüber bis zum Ende hin skeptisch, und forderte Sakoda auf, einen alternativen Soundtrack zu schreiben, der sich mehr an traditionellen japanischen Kompositionen orientierte. Worauf Sakoda aber nicht die geringste Lust hatte. Also schrieb er ihnen eine Komposition in diesem Stil, was wohl die erwünschte abschreckende Wirkung erzielte - man sah ein, dass die vorherigen Stücke deutlich besser zum Spiel passten, und Sakoda durfte in diesem Stil weitermachen.

Was eine sehr gute Entscheidung war - denn der Soundtrack gehört zu den Dingen, die in den damaligen Testberichten fast durchgehend positiv aufgenommen wurden. Von denen es allerdings gar nicht so wahnsinnig viele gab - und wenn doch, dann war es speziell in Japan und den USA auffällig, dass viele der Tests gar nicht so viel zu sagen hatten. Das beste Beispiel dafür findet sich in der 20. Ausgabe [der amerikanischen GamePro](#), wo der Test von "M.U.S.H.A." aus gerade mal acht sehr kurzen Sätzen besteht. Eine in Zahlen gefasste Wertung gab's auch nicht, aber immerhin enthusiastische Piktogramme. In der 26. Ausgabe der ["Video Games & Computer Entertainment"](#) beschwert sich Tester Clayton Walnum zu Beginn seines Berichts darüber, dass das Mega Drive gerade von Shootern überflutet werde, und er eigentlich keinen so richtigen Bock mehr auf dieses Genre hätte. Er sieht aber die Qualitäten des Spiels, vergibt eine Gesamtwertung von 7/10 Punkten sowie das folgende Fazit: "If you're still in the market for shooters, MUSH A is one you'll want on your game shelf." Die meiste Aufmerksamkeit erfuhr das Spiel auf der anderen Seite des Teiches im Fünf-Seiten-Test in der Ausgabe 4/91 der "Game Player's" - wo es zwar keine Wertung erhielt, aber zum ["Sega Genesis Game Of The Month"](#) gewählt wurde.

Abgefahrenerweise erhielt *"Musha Aleste"* in den europäischen Magazinen nicht nur mehr Tests, sondern im Schnitt auch höhere Wertungen - ungeachtet der Tatsache, dass das Spiel hier nie offiziell veröffentlicht wurde. Speziell bei den deutschen Magazinen war die Freude groß: Winnie Forster findet das Spiel [in seinem Test in der Ausgabe 4/91](#) der Power Play alles in allem *"Gut!"*, und meint: *"Ein Jammer, das Musha Aleste so schnell durchflogen ist: Auf Easy braucht man maximal zwei Stunden. Ansonsten verhält sich die Ballerei mit grandiosen Soundeffekten, originellen Hintergründen und Monstersprites zu Konkurrenzmodulen wie 'Galaga 88' zu 'Space Invaders'!"* Kollege Martin Gaksch ist sogar noch begeisterter, zückt sein *"Super!"*-Gesicht, und meint: *"Musha Aleste sprengt die Grenzen herkömmlicher Ballerspiele. Es ist die grafisch und akustisch spektakulärste Actionorgie, die ich je gespielt habe! Noch nie gelang eine so perfekte Symbiose aus Optik und Akustik einerseits und Spielspaß auf der anderen Seite."* - am Ende gibt's 84%.



Diese beiden hatten dann nochmal einen sehr ähnlichen Auftritt [in der Erstausgabe der Video Games](#), wo das Spiel unter der nur ganz leicht käsigen Überschrift *"Zum Ballern das Beste - Musha Aleste"* sogar noch einen Prozentpunkt mehr kassiert, abgerundet vom folgenden Fazit: *"Wohl dem, der ein Mega Drive sein eigen nennt: Auf ein grandioses Actionfeuerwerk wie Musha Aleste dürfen die Besitzer anderer Videospiele wahrscheinlich noch ein Weilchen warten."* meint der eine. Und *"Wer sich in dieses Effektf Feuerwerk begibt, der vergisst die restliche Welt um sich herum. Kein anderes Ballerspiel hat es geschafft, atemberaubende Optik und Akustik so geschickt mit purem Spielspaß zu verbinden."* der andere. Im ASM 3/91 beginnt Tester Michael Suck [seinen Einseiter](#) mit dem Satz *"Einfach wundervoll!"*, und beendet ihn mit *"Aleste bietet Hektik, tolle Tricks und massig Abwechslung - ein Ballerspaß für Cracks"*, abgerundet von einer Motivationswertung von 10/12 Punkten.

Die britischen Kollegen waren da schon etwas zurückhaltender: In Ausgabe 111 der ["Computer & Video Games"](#) vergibt Richard Leadbetter 70% sowie den Spruch *"MUSHA is yet another vertically scrolling shoot-em-up. It's a smooth, playable blast, but it's a shame it's so unoriginal and unchallenging. Give it a miss."* Genau die gleiche Wertung erhält es auch in der ["Sega Force"-Ausgabe 10](#), wo es vor allem als zu kurz und zu leicht empfunden wird.

Wie ging's dann mit Musha denn zum Städtele hinaus weiter? Nun, Compile waren vom Erfolg ihrer "Aleste"-Reihe beflügelt, und pumpten auch nach "Musha" einen Titel nach dem anderen raus. Das nächste Spiel der Serie erschien schon 1991, und trug den reichlich unspektakulären Namen "[GG Aleste](#)" - das war der erste Titel der Reihe für Segas damals noch brandneuen Game-Boy-Konkurrenten "[Game Gear](#)". Eigentlich steht das "GG" im Namen für "Galvanic Gear" - aber natürlich war das Spiel nur als "Game Gear Aleste" bekannt, vermutlich weil "GG Aleste" laut auszusprechen für fragende Blicke



gesorgt hat. Inhaltlich war das nur bekannter Kram, aber wie immer gut spielbar. Auch wenn der matschige Bildschirm des Game Gear für ein derartiges Spiel alles andere als ideal war. Das hielt Compile aber natürlich nicht davon ab, knapp zwei Jahre darauf mit "GG Aleste 2" einen direkten Nachfolger zu entwickeln - der bei uns allerdings unter dem Namen "Power Strike II" veröffentlicht wurde. Übrigens ein inhaltlich komplett anderes "Power Strike II", das zeitgleich auf dem Master System unter ebenjenem Namen in den

Handel kam. Leute verwirren macht Spaß. Jedenfalls gab's hier schöne Parallax-Effekte und 3D-Bonuslevels, und mit "Alice Pfeiffer Waizen" eine neue Heldin - das ist die Cousine von Ellinor, die ein Schiff namens "Lance Bird" befehligt. Nur für den Fall, dass ihr mal mit komplett unnützem Gaming-Trivia merkwürdigen Eindruck schinden wollt.

Ende 1992 veröffentlichten Compile dann auch den offiziellen Nachfolger zu "Musha Aleste" - der allerdings nicht "Musha Aleste 2" hieß, sondern "[Robo Aleste](#)". Und auch nicht mehr auf dem Mega Drive erschien, sondern ausschließlich auf dessen schwer geflopptem CD-Anhängsel "[Mega-CD](#)". Auch dieser Teil blieb der Serie inhaltlich sehr treu, setzte aber hier und da die erweiternde Feile an - so läuft er zwar etwas langsamer, bietet dafür aber eine deutlich höhere Herausforderung. Ebenfalls 1992 machte die Serie erstmals einen Sprung auf das nicht allzu lang zuvor veröffentlichte Super Nintendo - unter dem Namen "Super Aleste" bzw. dem wesentlich dramatischeren/käsigeren Titel "Space Megaforce" im Westen. Auch hier wieder: Keine Überraschungen beim Spielprinzip, dafür aber sehr viele sehr geile Grafikeffekte, mit sehr vielen sehr schönen Mode7-Spielereien.

Danach verabschiedete sich die Serie erstmal in den wohlverdienten Urlaub, und das gleich mal für satte 27 Jahre - denn den Namen "Aleste" gab es erst 2020 wieder in einem neuen Kontext zu lesen. Und zwar für, festhalten, "[GG Aleste 3](#)". Natürlich waren da keine Zeitreisenden am Werk, die es im Jahr 2020 für eine Granatenidee hielten, ein neues Spiel für den Game Gear zu entwickeln, der zu diesem Zeitpunkt bereits neben Dinosaurierknochen gefunden wurde. Stattdessen war das ein Bonusspiel für die im Dezember 2020 auf PlayStation 4 und Nintendo Switch veröffentlichte "Aleste Collection", die fünf Spiele der Reihe aus der 8Bit-Ära enthält - und zwar nur der 8Bit-Ära.

Was bedeutet, dass die eigentlichen Glanzlichter der Serie, also *“Musha Aleste”*, *“Robo Aleste”* und *“Super Aleste”*, darauf nicht enthalten sind. Aus Gründen. Naja, aber ganz so schwer wiegt der Verlust dann doch nicht, denn diese Sammlung gab’s und gibt’s nur in Japan. Und *“GG Aleste 3”* ist eigentlich auch nur dadurch bemerkenswert, dass für seine Entstehung ein Teil der Band wieder zusammengebracht wurde, die vorher schon für die ursprünglichen Game-Gear-Teile verantwortlich zeichnete. Die Sammlung an sich entspringt zwar den Händen der [Emulatoren-Superschmiede M2](#), aber an *“GG Aleste 3”* schraubten auch Namen wie Takashi Yamashita als Programmierer, Kazuyuki Nakashima und Shinsuke Yamakawa als Grafiker, und Manabu Namiki als Musiker und generelles Design-Oberhaupt. Außerdem hat das Spiel schon wieder eine neue Heldin, [Luna Waizen](#), die laut der [offiziellen Spiele-Webseite](#) 16 Jahre jung ist und eine Schwäche für Pudding hat. Da. Schon wieder relevantes Extrawissen!



Ja, man könnte sich natürlich schon mit einiger Berechtigung fragen, wieso nach fast 30 Jahren jemand auf die Idee kam, dass eine offizielle Fortführung einer einst legendären Shmup-Serie ausgerechnet auf dem Game Gear stattfinden sollte - aber das ist eine Frage, die man eigentlich nur aus nicht-japanischer Sicht stellen kann. Denn da drüben hatte der Game Gear einen ganz anderen Stellenwert als bei uns. Außerdem darf man nicht vergessen, dass Sega kurz vor der Aleste-Sammlung auch den [“Game Gear Micro”](#) veröffentlicht hat - eine, naja, [mikroskopisch kleine Version des Handhelds](#) in verschiedenen Varianten mit wenigen vorinstallierten Spielen, und mehr als interaktiver Retro-Schlüsselanhänger zu verstehen. Den es leider bis heute nur in Japan gibt. Was *“GG Aleste 3”* zumindest den Ansatz einer Existenzberechtigung verleiht, denn vom *“Game Gear Micro”* gab es noch [eine limitierte fünfte Edition](#) in Weiß, welche die *“Aleste Collection”* inklusive *“GG Aleste 3”* enthielt. Man sieht, das Teil wird da schon noch in Ehren gehalten.

Compile wurden dann noch besonders mit den Geschicklichkeitsspielen der [“Puyo Puyo”](#)-Serie berühmt, die 1991 ihren Anfang nahmen, von denen es mittlerweile fast 30 verschiedene Versionen gibt, und die noch bis heute unter dem Banner von Sega weitergeführt werden. Davon hat Compile allerdings nichts, denn die Firma musste 2003 ihre Tore verschließen. Diesen Trümmern entwuchs dann 2006 das hochkreativ betitelte Unternehmen [“Compile Heart”](#), das es noch bis heute gibt. Die haben mit *“Aleste”* allerdings nichts zu tun, und sind mehr im Bereich der tiefjapanischen Rollenspiele aktiv - vor allem mit der [“Hyperdimension Neptunia”](#)-Reihe, die es bis heute auch schon zu mehr als einem Dutzend Spiele gebracht hat.

Und auch die "Alestes"-Serie lebt noch bis heute weiter, theoretisch zumindest. Denn bei M2 ist schon seit 2018 ein Spiel namens "[Alestes Branch](#)" in Arbeit, das bereits 2020 hätte erscheinen sollen. Was es nicht tat, woran sich Stand heute auch nichts geändert hat. Es soll aber unverändert in Entwicklung sein - lassen wir uns also mal überraschen. Es gab



im Jahr 2013 übrigens auch den Fan-Versuch einer Portierung von "Musha Alestes" [aufs Master System](#), aus welchem Grund auch immer - aber auch das beschränkte sich nur auf einen funktionsfähigen Prototypen, und endete nie in einem fertigen Produkt.

Wer "Musha Alestes" heute nochmal nachholen möchte, hat dafür dankbarerweise diverse Möglichkeiten: So wurde das Spiel in der Virtual Console der Nintendo Wii veröffentlicht, im

April 2008 zuerst in Japan, im Januar des Folgejahres dann ganz generell im Reich der Langnasen - und [ab dem 17. Juli 2009](#) durften wir gebeutelten Mitteleuropäer dann auch endlich mal ran, ganz offiziell zum allerersten Mal. Da die Wii aber mittlerweile zum Forschungsgebiet von Paläontologen gehört, ist in heutigen Zeiten der Griff zur Nintendo Switch die einfachere Möglichkeit. Denn "Musha Alestes" ist Teil der Switch-Online-Erweiterung, die am 26. Oktober 2021 unter dem sensationell unförmigen Namen "[Nintendo Switch Online + Erweiterungspaket](#)" veröffentlicht wurde - die direkt zum Start [14 zum Teil sehr klassische Mega-Drive-Spiele](#) enthielt, unter denen sich bemerkenswerterweise auch "Musha Alestes" tummelt. Das Spiel war sogar Teil des Inhalts des "[Sega Mega Drive Mini](#)" - aber leiderleiderleider NICHT der Variante, die im Oktober 2019 bei uns auf den Markt kam, sondern aus unerfindlichen Gründen ausschließlich in der einen Monat zuvor veröffentlichten japanischen Variante.

Man kann natürlich auch einfach zum Originalmodul greifen, falls man noch ein ursprüngliches Mega Drive zuhause herumstehen haben sollte. Aber dann verfügt man hoffentlich auch über solide Bestände an überflüssigen Goldbarren, denn "Musha Alestes" gehört mittlerweile [zu den teuersten Mega-Drive-Spielen überhaupt!](#) Seinerzeit ging es in der Flut der vielen, vielen, vielen und zum Teil enorm hochwertigen 16Bit-Shmups ziemlich unter - gerade in den frühen 90ern war das Mega Drive eigentlich DIE Baller-Konsole, mit Titeln wie "Thunder Force 3 & 4", "Gaiars", "Truxton", "Battle Squadron", "Whip Rush", "Hellfire", "Insector X" oder "Arrow Flash". Und da war "Musha Alestes" erstmal nur noch eine weitere Pewpewmacherei unter vielen. Erst im Laufe der Jahre hat es sich seinen Ruf als speerspitzen Kult-Klassiker erarbeitet - und durch seine eklatante Seltenheit, nicht zuletzt, weil es nie offiziell in Europa veröffentlicht wurde, vor allem als extrem begehrter Kult-Klassiker.

Mit einem heutzutage ebenso unvermeidlichen wie gefürchteten Resultat: Mit weniger als 200 Euro fürs Modul kommt man so gut wie nie davon - und das ist dann in aller Regel auch schon ein Freundschaftspreis für die wesentlich häufigere japanische Version. Für die weitaus seltenere westliche Fassung blutet man auch gerne mal 1000 bis 2000 Euro, wenn sie denn komplett und gut erhalten sein soll. Und bei aller Liebe fürs Spiel: Nee. Einfach nur nee. Kommt. Leute! Sowas machen doch nur völlig Verrückte! Aber gut, das Wesen der Hardcore-Sammelei habe ich noch nie verstanden, und das werde ich wohl auch nicht mehr.

Jedenfalls ist es aus meiner Sicht auch heute noch definitiv lohnenswert, den einen oder anderen ausführlichen Blick auf *"Musha Aleste"* zu werfen. Nicht, weil man erwarten kann, da inhaltlich aus dem Weltall geblasen zu werden - nee, wirklich nicht. Das ist halt eine eher vorderstangige Oldschool-Ballerei mit interessantem Waffensystem, die inhaltlich für mich nie an *"Thunder Force 4"* rankommen wird, und auch kein technisches Wunder wie zum Beispiel *"Axelay"* war, das ich hier ja [in Level 57](#) besprochen habe. In der Champions League der vertikal scrollenden Ballereien spielt es aber trotzdem sehr, sehr weit vorne mit - nicht umsonst gilt es noch bis heute als eines der besten 16Bit-Shmups überhaupt.



Es ist vor allem die stilistisch echt gewagte Mixtur, die das Ding noch bis heute ziemlich reizvoll macht, diese wilde Mischung aus japanischer Klischee-Folklore, Anime und unterkühlter Techno-Effizienz. Das höchst abwechslungsreiche Leveldesign. Die zum Teil sensationell-verrückt inszenierten Bosskämpfe. Das clevere Waffensystem. Der treibende Soundtrack. Jeweils für sich betrachtet ist all das nichts, was es nicht auch in anderen Spielen der Ära und des Genres zur Genüge zu sehen und zu hören gab - aber das hier präsentierte Komplettpaket, das war und ist bis heute einzigartig. Und man darf auch nicht vergessen, dass hier zur Abwechslung mal nicht der Klischee-Weißemann das Universum rettet, sondern die etwas unerfahrene junge Frau, was auch gleich im Intro betont wird. Das hat auf das Spiel natürlich nicht die geringsten Auswirkungen, aber die Botschaft an sich war fürs Jahr 1990 erstaunlich progressiv.

"Musha Aleste" ist jetzt nun schon der fünfeinhalbte Vertikalshooter, den ich bei *"Game Not Over"* bespreche! Ist jetzt auch langsam mal gut, oder? Ha! Niemals! Denn ganz allgemein hatte das Genre gerade in den 90ern noch sehr viel relevanten und beachtenswerten Kram zu bieten. Und im Speziellen ging gerade die *"Aleste"*-Serie noch sehr interessant weiter - mit Spielen wie *"Super Aleste"* oder *"GG Aleste"*. Und ein Game-Gear-Spiel habe ich hier noch gar nicht besprochen! Ich sage mal: Das ist definitiv ein Thema für einen anderen Podcast!

This Game Is Not Over!

Weitere Links:

- Preisentwicklung der US-Version:
<https://www.pricecharting.com/de/game/sega-genesis/musha>
- Alte Wii-Seite:
<https://www.nintendo.de/Spiele/Virtual-Console-Wii-/MUSHA--278249.html>
- Mobygames-Seite: <https://www.mobygames.com/game/genesis/musha>
- Twitter-Kanal von Yuichi Toyama (Programmierer):
https://twitter.com/U1_Toyama
- Twitter-Kanal von Kazuyuki Nakashima (Art Director):
<https://twitter.com/nakashimakaz>
- Interviews mit den Entwicklern: <http://shmuplations.com/compilestg/>
- Infos zu "Aleste Branch": https://aleste.fandom.com/wiki/Aleste_Branch
- amerikanische Printwerbung:
https://segaretro.org/images/4/47/Musha_MD_US_PrintAdvert.jpg