



GNO  
AOU  
ATE  
E A



LEVEL 083:  
PROBOTECTOR

Das sogenannte "Run-and-Gun" ist ein interessantes Biest. Nicht nur, weil es einen, wie ich finde, ziemlich dämlichen Namen trägt, sondern vor allem, weil es ein so schöner Genre-Mischmasch ist: Ein bisschen Plattformer hier, ein bisschen Shooter da, die eine oder andere strategische Komponente kommt auch gerne mal nicht zu kurz. Jap, me likey. Seinen Anfang nahm dieser Spaß für mich auf einer Plattform, die man allgemein nicht damit assoziiert - nämlich dem Game Boy. Und mit einem Spiel, mit dem auf ebendiesem System eigentlich kaum einer gerechnet hätte: "Probotector".

Hier in Zentraleuropa dürfte der Begriff "Probotector" unter Videospielern kaum für Verwirrung sorgen. Aber wenn man sich mal die Mühe macht, die Kontinentalgrenzen hinter sich zu lassen, dann stößt man mit dieser Formulierung in aller Regel entweder auf sehr fragende oder im Zweifelsfall sehr beleidigte Gesichter. Der Grund dafür ist, dass das gute Teil nur in unseren Gefilden so hieß. Aus Gründen, auf die ich nachher noch genauer eingehen werde.

Außerhalb Europas kennt man die Serie, der "Probotector" entspringt, unter dem Namen "[Contra](#)" - und die nahm ihren Anfang im Jahr 1987 in den Spielhallen dieser Welt, von wo aus sie sich sehr schnell als eine der tragenden Säulen des frühen Erfolges des Entwicklerhauses Konami entpuppte. Was vor allem an dem wunderbar atemlosen Spielprinzip lag, denn "Contra" war das prototypische "Run-and-Gun": Zwei gestählte Supermachoman-Helden extrem schwarzeneggerig-stalloniger Bauart, die ebenso muskel- wie waffenbepackt sind, zischen gemeinsam durch Dschungel, Fabriken und Alien-Höhlen, um ungefragt für Stunk sorgenden Außerirdischen das Prinzip von schnellem und schmerzhaftem Tod zu erläutern. Das Ganze war also eine spielbar gewordene Power Phantasy jedes Teenagers der damaligen Zeit, der gerne selbst Stallone oder Schwarzenegger wäre. Und wer wollte das damals nicht sein? Vor allem, wenn die stirnbandverzierten Helden des Spiels sensationelle Namen wie Bill "Mag Dog" Rizer und Lance "Scorpion" Bean trugen.

Abgefahrenerweise sorgte "Contra" nicht nur mit seinem Teenagerherzen sehr glücklich machenden Spielprinzip und [enorm leicht bekleideten Damen in der Werbung](#) für Aufsehen, sondern auch mit etwas erstmal sehr trivial scheinenden - nämlich seinem Namen. Denn die Mitte der 80er war in den USA politisch von der sogenannten "[Iran-Contra-Affäre](#)" geprägt, einem der größten Skandale unter der große Skandale im Wochenrhythmus in die Welt pumpenden Regierung von Ronald Reagan, der sich darum drehte, dass die US-amerikanische Regierung Waffen an den Iran verkaufte, um mit diesem Geld Paramilitärs in Nicaragua zu finanzieren, die gegen die Sandinista-Regierung rebellierten - eben die "Contras".



Jetzt könnte man natürlich denken: Ja, gut, ist halt einfach nur ein Name. "Contra" bedeutet auf lateinisch ja erstmal nichts anderes als "dagegen", und rein vom Spielprinzip her ist man hier ja erstmal gegen alles. Die Sache ist nur: Der Abspannsong der ursprünglichen Version von "Contra" trägt den Namen "Sandinista" - und das war auch der Name der Regierung, die von den nicaraguanischen Contras bekämpft wurde. Da hat sich also definitiv jemand etwas dabei gedacht. Und wenn's im Zweifelsfall nur ein sehr elaborierter Joke war.

Genauso abgefahren ist das Logo des Spiels in der ursprünglichen japanischen Version - denn da wird der Name in Ateji geschrieben wurde (魂斗羅). Das sind Kanji, also chinesische oder japanische Schriftzeichen, von denen aber nur der Klang übernommen wird, die Aussprache - also in diesem Fall "Kon To Ra", und NICHT die eigentliche



Bedeutung der Schriftzeichen. Die hier nämlich eigentlich den sinnlosen Quark "Seele-Kampf-Seide" beschreiben würden. Was abgefahren genug ist, da Ateji im modernen Japanisch eigentlich kaum noch zur Anwendung kommen. Weswegen unter dem japanischen Titel auch nochmal in Katakana "Kontora" geschrieben steht, damit man's auch ja nicht falsch liest.

In Europa kam das Spiel dann erstmal unter dem sehr bizarren und meines Wissens nach niemals ernsthaft erklärten Namen "Gryzor" in die Läden - aber seine richtige, durchschlagende Berühmtheit erlangte es erst mit der etwa ein Jahr nach der

ursprünglichen Spielhallenversion veröffentlichten Variante für das damals noch extrem populäre Nintendo Entertainment System. Diese Fassung bot nicht nur ein perfekt an die eingeschränkte NES-Hardware angepasstes Spielerlebnis für zwei Ballerbro gleichzeitig, sondern sogar acht statt der ursprünglich nur fünf Levels, sowie deutlich besser spielbare Pseudo-3D-Abschnitte. Dazu gab's noch ein legendär grässliches Cover, auf dem sich nicht nur ein nicht sonderlich gut übertünchter Arnold Schwarzenegger aus "Predator" befindet, sondern gleich zwei. Während sich die japanische TV-Werbung ganz eindeutig eher vom "Aliens"-Franchise inspirieren ließ. Diese Version erhielt im Test in der Januar-89-Ausgabe der Power Play eine Wertung von 88% - und damit war der Weg geebnet für "Probotector".

Jaja, Deutschland mal wieder. Logisch. In den 80ern drehte der Jugendschutz ja bekanntermaßen noch komplett am Rad, was dann zu sensationellen Entscheidungen wie der Indizierung von "River Raid" führte, wegen "Kriegsverherrlichung und Kriegsverharmlosung" - mehr dazu in Level 63 hier. Und "Contra" war auch so ein Kandidat, denn schließlich ballerten hier menschenförmige Pixel auf andere menschenförmige Pixel. Zwar komplett ohne irgendeine Art von dargestelltem Blut, denn sämtliche getroffenen Gegner verwandeln sich in eine Art Mini-Feuerwerk, aber das spielte damals keine Rolle - allein die Idee der Darstellung von Gewalt Mensch gegen Mensch war der problematische Part.

Der ganz pragmatisch so gelöst wurde, dass einfach alle Menschen zu Robotern gemacht wurden. Allen voran die beiden Helden Bill und Lance, aus denen die beiden mechanischen Helden "RD008" und "RC011" wurden, die vom Design her ganz klar an den japanischen "[Gundam](#)"-Robotern angelehnt waren, was man schon am komplett neu designten und, wie ich finde, verdammt coolen Cover sieht - jedenfalls tausend Mal cooler als das trashige Original, und ganz ohne die Schwarzenegger-Zwillinge. Und auch sämtliche Gegner wurden leicht verrobotisiert umdesignt, was in erster Linie bedeutet, dass man ihnen im Vergleich zum Original entweder Grafikdetails entfernt oder ihnen Helme aufgemalt hat, damit sie etwas maschinenhafter wirken - die eigentlichen Designs blieben aber gleich. Die wichtigste und offensichtlichsste Änderung der Fassung, die nicht nur in Deutschland, sondern in ganz Europa und Australien vertrieben wurde, war aber der Name: nicht mehr "Contra", nicht mehr "Gryzor" - sondern "Probotector", eine Wortneuschöpfung aus "Robot" und "Protector". Und ganz, ganz ehrlich: Ich liebe es!

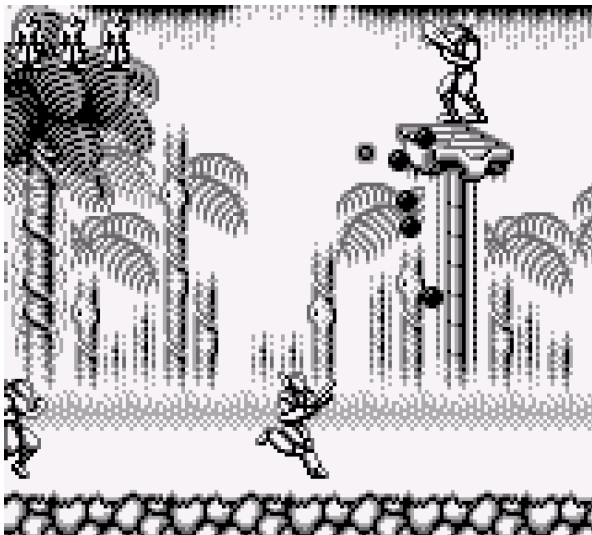
Nachdem "Probotector" 1988 das NES im Sturm erobert hatte, sollte es noch zwei Jahre dauern, bis die große Ballerei den Sprung auf die kleine Plattform wagen sollte - erschaffen in nicht mal fünf Monaten, und von gerade mal vier Entwicklern bei Konami. Nämlich den üblichen Verdächtigen, die seinerzeit bei der Firma für einen Großteil der Game-Boy-Software verantwortlich zeichneten: Die beiden Programmierer Toru Hagihara und Yukari Hayano, Grafiker/Designer Kōichi Kimura sowie Musiker Hidehiro Funauchi. Die ursprüngliche Veröffentlichung ihrer Arbeit fand am 8. Januar 1991 in Japan statt: Da hieß das Spiel ganz normal "Contra", zeigte ein Cover, das mal wieder [von einem Arnold-Schwarzenegger-Bild abgekupfert war](#), und einen Schriftzug, der [komplett in Katakana](#) dargestellt wurde - die Ateji gehören auf dem Game Boy der Vergangenheit an. Dieses Logo ging übrigens durch mindestens zwölf Entwürfe, bis man sich auf eine finale Variante einigte. Kurz darauf erfolgte die Landung in den USA, genau genommen am 5. Februar desselben Jahres - allerdings unter dem Namen "Operation C". Das war zwar auch der Name [einer erfolgreichen japanischen Offensive](#) auf alliierte Basen im Indischen Ozean während des Pazifikkriegs im Jahr 1942 - aber wohl insgesamt weniger problematisch als erneut stichelnd auf die Iran-Contra-Affäre zu deuten.

Auch der feine Herr Schwarzenegger hatte bei dieser Version als Covermodell ausgedient - stattdessen zeigt diese Fassung einen schwerbewaffneten Vonderstangesupersoldaten, der einen gigantischen Alien-Skorpion zerschrotgewehrt, einmal mehr aus dem Pinsel von Tom duBois, der für sehr viele legendäre Konami-Cover dieser Ära verantwortlich war.



In den USA gab es übrigens zwei Veröffentlichungen von "Operation C" - einmal direkt über [Konami](#), und einmal über deren Briefkasten-Ableger "[Ultra Games](#)", auf den ich ja bereits im "Fall of the Foot Clan"-zentrierten [Level Nummer 79](#) hier näher eingegangen bin. Die Spiele waren aber bis auf das Firmenlogo auf der Verpackung in absolut jeder Hinsicht identisch, und die Veröffentlichung erfolgte auch nahezu zeitgleich.

Hierzulande mussten wir uns nochmal etwas länger gedulden, bevor wir losballern durften - auch wenn nicht ganz klar ist, wie lange wirklich. Denn die englische Wikipedia sowie viele Artikel, die sich offensichtlich auf sie beziehen, behaupten, dass die Veröffentlichung in den PAL-Bereichen am 21. Mai 1992 erfolgte - allerdings ohne das irgendwie zu belegen. Deswegen behaupte ich, dass es sehr viel wahrscheinlicher ist, dass der Release entweder schon Ende 1991 oder spätestens Anfang 1992 erfolgte. Ein sehr guter Indikator dafür ist nämlich, dass sich ein Großteil der Tests in deutschsprachigen Magazinen Ende 1991 fand - und da wurde auch [gerne mal darauf hingewiesen](#), dass das Spiel pünktlich zum Weihnachtsgeschäft 91 erhältlich sein würde! Vielleicht erfolgte auch die Veröffentlichung in unterschiedlichen europäischen



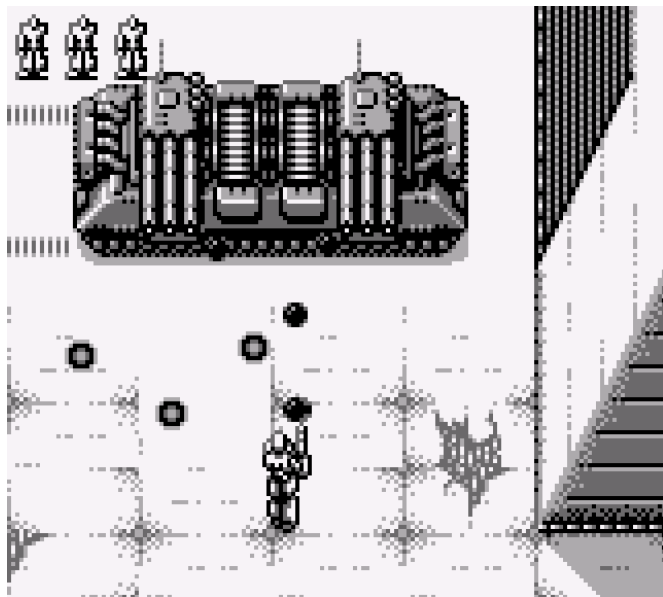
Ländern zu unterschiedlichen Zeitpunkten - das lässt sich heute leider nicht mehr nachvollziehen. Auch diese Version erhielt ein eigenes Cover, wenn auch zugegebenermaßen nicht gaaanz so eigen, da hierzulande einfach [das Packungsmotiv](#) des zu diesem Zeitpunkt bereits zwei Jahre alten NES-Bruders recycelt wurde.

In einem Spiel wie "Probotector" ist eine Handlung fast so sinnvoll wie ein Rettungsring aus Blei - aber natürlich musste sich jemand trotzdem ein paar rahmende Zeilen aus der Nase ziehen. Da zitiere ich doch einfach mal die Rückseite der deutschen Packung: "Im Kampf gegen

*den übelsten Missetäter der Galaxie kannst du entweder gewinnen, oder die ganze Welt verliert! Man schreibt das Jahr 2633. Die Technologien haben einen so fortgeschrittenen Stand erreicht, dass die Natur und die Wissenschaften jetzt harmonisch zusammen existieren und der Frieden in der ganzen Welt regiert. Aber hinter der Ruhe wird etwas entdeckt, das völlig unvorstellbar ist, und das die ganze Menschheit in Gefahr bringt. Während eines geheimen Forschungsprojektes entdecken Wissenschaftler einer Sondereinheit, dass ein außerirdisches Wesen aus der Galaxie der Apokalypse den Plan schmiedet, die gesamte menschliche Rasse auszulöschen!"*

Und mit diesem radikalen Cliffhanger wird man einfach so ins Spiel entlassen! Aber wie gesagt - es spielt nicht die aller kleinste Rolle, und wird danach auch mit keiner einzigen Zeile weitergeführt. [Die amerikanische Variante](#) ist übrigens deutlich martialischer, und posaunt irgendwas von Black Viper und Red Falcon und Laserkanonen und außerirdischen Sporen und den Erfolgchancen eines Schneeballs auf Haiti. Komplette belanglos-bescheuertes Bla, das aber wohl einfach sein musste. "Mach einfach alles kaputt!" wäre kürzer und genauso zutreffend.

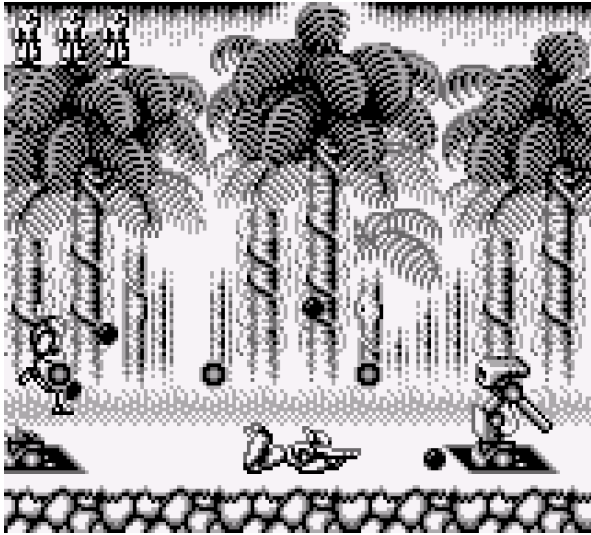
Vom ganz grundsätzlichen Spielablauf her, bleibt *“Probotector”* auf dem Game Boy seiner Ahnenlinie treu: Man rennt hier durch fünf Welten, von links nach rechts und von unten nach oben, zerlasert ausnahmslos alles, was nicht Teil der Landschaft ist, bekämpft am Ende jeder Welt einen extradicken Extrasuperstinker, und bringt der Galaxie Liebe und Frieden zurück. Oder was Roboter halt so wollen. Jetzt könnte man natürlich denken, dass das einfach eine Portierung des ursprünglichen *“Contra”* auf den Game Boy sei - der Name wird ja nicht von ungefähr kommen. Man läge damit aber erstaunlich falsch, denn *“Probotector”* ist eine wilde Mischung aus *“Contra”* sowie dessen End-87er Nachfolger [“Super Contra”](#): Die Levels sind zum größten Teil komplett neu gebaut, geben dabei aber immer einen *“inspiriert von...”*-Vibe ab. Während zum Beispiel das Original im Dschungel anfängt, wandert man hier erst in Welt 3 durch nett animierte Palmen. Das erinnert ein bisschen an das erste Game-Boy-[“Castlevania”](#) von Konami aus dem Jahr 1989 - das orientierte sich natürlich an seinen bekannten Vorbildern, baute aber ein eigenständiges Spiel auf der neuen Plattform. Wenn auch kein besonders gutes, aber das habe ich hier ja schon mal [in Level 15](#) erzählt.



Die *“Contra”*-Serie definierte sich im Laufe der Jahre auch durch ihre gerne mal von Level zu Level wechselnden Perspektiven: Schon im ersten Teil spielte man nicht nur aus der Seitenansicht, sondern durchquerte einige Abschnitte auch aus einer 3D-Perspektive. Und im zweiten Teil kamen noch diverse Levels dazu, die man aus der Draufsicht zu sehen bekam. Der Game-Boy-Teil verzichtet in seinen fünf Welten auf 3D-Ausflüge, wechselt sonst aber fleißig durch: Drei Levels scrollen seitlich, und zwei vogelperspektivisch. Jeder Level wird vom Helden-Roboter eingeleitet, der von links nach rechts rennt, während ein Teil des Hintergrundes zu sehen ist, der einen gleich begrüßt: Dschungel, Hafengelände, Alien-verseuchte Labore - allzu große Überraschungen sollte man also echt besser nicht erwarten.

Gescrollt wird meist von links nach rechts, hin und wieder auch von unten nach oben, wobei der Übergang da fließend ist: In der einen Sekunde rennt man von links nach rechts, dann bleibt man vor einer Sackgasse stehen - und ab da geht's eine Zeit lang aufwärts, bis man ganz oben angekommen ist, wo es dann wieder weiter nach rechts geht. Das gibt es zwei mal im ganzen Spiel, in den Levels 3 und 5. Übrigens führt kein Weg zurück, in keiner Richtung, was besonders bei den Klettereien fatal ist - denn fällt man irgendwo runter, wird nicht etwa zurückgescrollt. Stattdessen ist man tot, selbst wenn sich der rettende Boden außerhalb des sichtbaren Bereichs direkt unter einem befindet! Die aus dem Original bekannte Möglichkeit, von einer Plattform durch den Boden nach unten zu springen, ist hier nicht mehr gegeben.

Aber wer will sich denn schon mit Herumgekraxele aufhalten, wenn man doch viel sinnvoller pausenlos die Waffen sprechen lassen kann? Und zwar ernsthaft pausenlos, denn anders als im Original ballert hier das standardmäßig an die Hände getackerte MG im Dauerfeuer, ohne dass man wie mit einem Zitteraal in der Hose ständig auf den Ballerknopf eindreschen muss. Neben dieser okayen, aber in keiner Hinsicht irgendwie spektakulären Kartoffelkanone warten hier auch noch drei Extrawaffen, die man erhält, wenn man eines der gelegentlich durchs Bild schwirrenden Symbole aufballert, die sich durch ihren zentrierten Buchstaben unterscheiden: Das "S" steht für den Streuschuss -

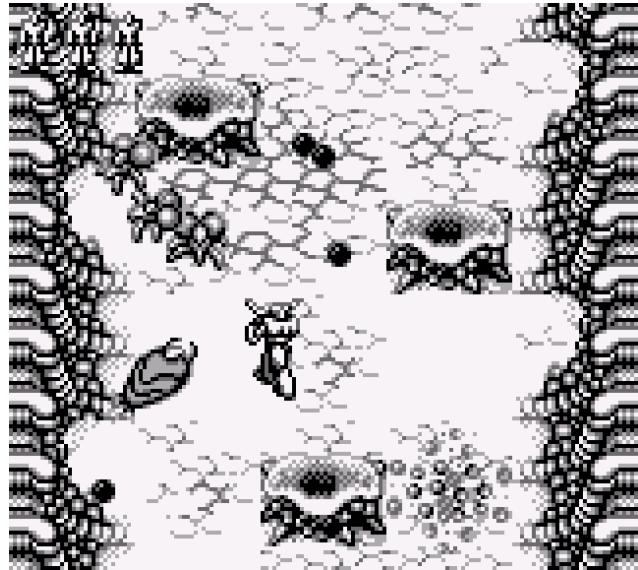


die einzige Waffe des Spiels, die man durch nochmaliges Aufsammeln des entsprechenden Items verbessern kann. Denn zunächst verballert man damit drei nach vorne in einem Winkel abgehende Schüsse, woraus dann nach einem Upgrade fünf werden - womit man die gegenüberliegende Bildschirmhälfte ziemlich zuverlässig abdeckt. Eine Art Deluxe-Variante davon findet sich hinter dem Buchstaben "H", was im englischen Original für "Homing Gun" steht - das ist der Standard-Streuschuss, aber jetzt zielsuchend, und damit leider absurd praktisch! Das ist die mit weitem Abstand beste Waffe des Spiels, die man besser nie

verlieren sollte. Anders als das nutzlose letzte Ding, das man erhält, wenn man das "F" aufsammelt - die "Fire Gun", mit der man wenige, sehr dicke Kugeln verschießt, die sich schon nach kurzer Zeit in vier kleinere Geschosse aufspalten, und damit leider fast genauso nützlich ist wie eine Balsaholz-Rüstung. Der Serientradition entsprechend darf man auch auf dem Game Boy in acht Richtungen ballern - allerdings habe ich im ganzen Spiel keine einzige Gelegenheit gefunden, bei der man mal nach schräg unten feuern müsste. Selbst beim allerersten Bosskampf gegen ein in der unteren Bildschirmhälfte herumschippendes U-Boot, reicht es, direkt nach unten zu rattern. Und wenn man die Homing Gun besitzt, dann hat sich das eh komplett erledigt, da man stur nach vorne holzen kann, während sich die Kugeln von selbst um das Problem kümmern.

Anders als in späteren Teilen der Serie hat man hier immer nur eine Waffe dabei - sammelt man ein neues Symbol auf, wird auch die aktuelle Knarre gewechselt. Und wird man getroffen, verliert man nicht nur ein Leben, sondern auch die gegenwärtige Extrawumme, woraufhin man zum normalen Erbsenspuckerträger degradiert wird. Was das Spiel dann auf einen Schlag wesentlich schwerer macht - aber zum Schwierigkeitsgrad sage ich gleich noch mehr. Wenn man keine Lust auf einen forcierten Waffenwechsel hat, dann wartet man einfach kurz ab - denn unerwünschte Knarre-wechsle-dich-Symbole verschwinden schon nach kurzer Zeit wieder von selbst. Was ebenfalls verschwunden ist, sind irgendwelche Extras - es gibt hier keine Schutzschilde und keine Bomben mehr. Und auch keine aufsammelbaren Zusatzleben: Man beginnt das Spiel mit drei Versuchen, und kann weitere hinzuverdienen - das erste gibt's für 20.000 erhaltene Punkte, und danach für alle 30.000 weiteren Zähler.

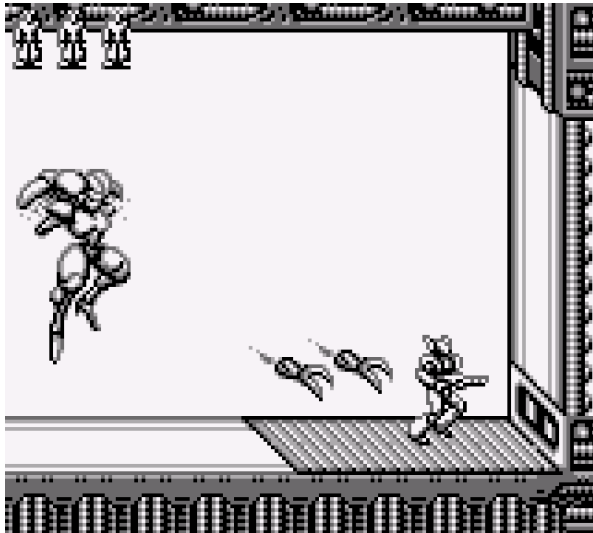
Das fiese ist nur: Man erfährt ausschließlich zwischen den Levels, wie viele Punkte man gerade hat - im eigentlichen Spiel gibt es keine entsprechende Anzeige. Dafür aber endlos ins Bild schwärmende Gegner. Wie schon beim Original gibt es nur einen Weg durchs Spiel: Mit voller Firepower immer nach vorn, da die Gegner pausenlos nachwachsen, und aus allen Richtungen ins Bild kommen, gerne auch mal von vorn und hinten gleichzeitig. Und zwar in Form von Klonarmeen - den allergrößten Teil des Spiels bestreitet man gegen "generischer Soldat A" sowie seine 200 besten Kumpels "generischer Soldat B". Die wichtigsten Ausnahmen von dieser Regel sind die Welten 4 und 5, in denen es deutlich organischer und alieniger wird - speziell in Welt 5, in der man es mit buchstäblichen Facehuggern zu tun bekommt. Außerdem legt man sich auch immer wieder mit der Welt an sich an: da poltern einem die Felsbrocken ins Gesicht, da feuern die Selbstschussanlagen, da bratzen fiese Stromgeneratoren an einem herum! Und ja, natürlich führt nach wie vor jeder noch so winzige Treffer am kleinen Zeh zum sofortigen Verlust eines Lebens.



Wie schon erwähnt, bietet das Spiel auch noch diverse Bosse: Zunächst erwarten einen in manchen Abschnitten erstmal ein paar Middlelevel-Oberstinker! In Level Zwei zum Beispiel zerlegt man nicht einen, nicht zwei, sondern gleich drei mittelgroße Herausforderer, bevor es dem finalen Megapanzer ans Blech geht. Der ist einer von fünf, die immer am Levelende auf einen warten - und die nur leider gerade mit dem Zielsuchschuss zum Großteil ohne jegliche Schwierigkeiten fallen! Lediglich zwei Ausnahmen leisten nennenswert Widerstand: Zum einen der Spinnenboss am Ende von Level 4, der einen aus allen Richtungen ganz gut eindeckt. Und zum anderen, viel deutlicheren, der Obersuperwahnsinnsstinker, der in Welt 5 zur Aufsmaulerei bittet, und der über minimal komplexere Angriffsmuster verfügt. Nix, was dem gestählten "Contra"-Teufelskerl auch nur eine ernsthafte Schweißträne aus der Stirn drücken würde - aber man ist hier ja für jede halbwegs ernst gemeinte Herausforderung dankbar.

Denn eines muss ganz klar festgehalten werden: Das Game-Boy-"Probotector" ist eines der einfachsten Spiele der Serie, möglicherweise sogar das leichteste "Contra" von allen! Also - nicht falsch verstehen: Es bietet immer noch eine ganz solide Herausforderung. Und die ersten paar Durchspielmale wird man auch durchaus seine Schwierigkeiten haben. Aber wenn ich an die Haarbüschel denke, die schon nach den ersten paar "[Super Probotector](#)"-Levels damals regelmäßig auf meinem Boden lagen. Von späteren Aktivfolterungen wie "[Probotector](#)" auf dem Mega Drive oder "[Shattered Soldier](#)" auf der PlayStation 2 mal ganz zu schweigen, die mich sehr viel Demut und noch sehr viel mehr unheilige Flüche gelehrt haben.

Dann ist das hier im Vergleich wirklich ein bestenfalls leicht gehübelt vorgetragener Witz: Es gibt lediglich einen Schwierigkeitsgrad, den man nicht verändern darf, man kann die pausenlos ins Bild rumpelnden Gegner ständig dazu nutzen, sich sehr viele Leben zu farmen - und Varianten [des berühmten Konami-Codes](#) geben einem hier zehn Leben pro Continue. Außerdem ist das hier das erste Spiel der Reihe, in dem die Normalo-Waffe standardmäßig Dauerfeuer von sich gibt, was das Spielerlebnis ebenfalls nochmals erleichtert. Also - es ist das erste eigenständige Spiel der Serie, das dieses Feature bietet. Denn die leider sehr entsetzlich schlechte [DOS-Umsetzung des Originals](#) aus dem Jahr 1988 bot dieses Feature ebenfalls schon.



Ach, zu dem Superboss am Ende von Level 5 gibt es noch etwas zu erzählen. Nein, zwei was! Zum einen ist sein Name ganz offiziell ["Hayanos 614"](#), der diesen Namen einem der beiden Programmierer des Spiels verdankt - nämlich [Yukari Hayano](#). Und zum anderen ist er eigentlich gar nicht der Endboss, sondern im Grunde nur sein Leibwächter. Denn knipst man Hayanos 614 aus, muss man noch einen mittellangen Gang durchtraben, vorbei an bratzeligen Energiefallen, nur um dann im eigentlichen Endkampf auf... äh... eine Art Hirn im Glas zu treffen. Oder ist das ein Ei? Ich weiß es nicht. Jedenfalls leistet das

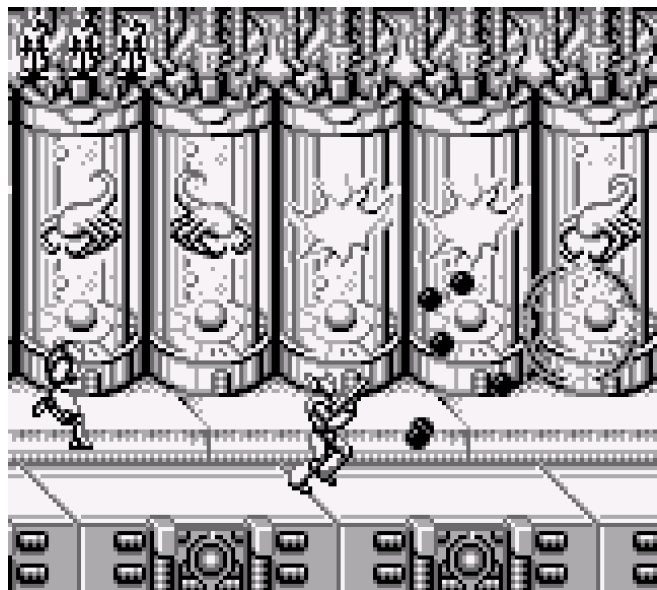
Ding präzise Null Widerstand - man muss nur ein paar Sekunden lang drauf einballern, um es kaputt zu machen. Was dann direkt zum insgesamt ziemlich unspektakulären, aber immerhin mit sensationeller Musik unterlegten Abspann führt. Die habe ich hier zwar schon [in der vierten Jukebox](#) eingespielt, aber einmal geht noch.

Die japanische Fassung ist übrigens die einzige, die einem standardmäßig im Hauptmenü die Möglichkeit bietet, frei in einem der ersten vier Levels zu starten - ohne dass das einen negativen Einfluss auf den Abspann hätte, wie noch in ["Fall of the Foot Clan"](#). In den anderen Versionen musste man im Hauptmenü eine Variation des klassischen Konami-Codes *"Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Links, Rechts, B, A, B, A, Start"* einkloppen, um diese Freiheit ebenfalls zu haben. In jedem Fall genießt man sie aber allein - denn anders als das Original und sein Nachfolger ist *"Probotector"* am Game Boy ein Fall für einsame Helden - man sieht auf dem Cover zwar zwei Roboter, aber der eine wird zu einem großen Teil strategisch von einem Nintendo-Logo verdeckt.

Nein, die größte Herausforderung des Spiels ist seine Steuerung - und da speziell das Sprungverhalten vom Herrn RD008. Ja, natürlich macht er in der Luft wie üblich seine gefühlte 17 Sprungrollen - aber dabei hopst er in erster Linie hoch, und nicht besonders weit, was echt eine Weile an Reifezeit benötigt. Denn dadurch stürzt man gerade anfangs dauernd irgendwo runter, weil man einen lächerlich aussehenden Mini-Hüpfer nicht gemeistert hat, da zu früh abgesprungen.

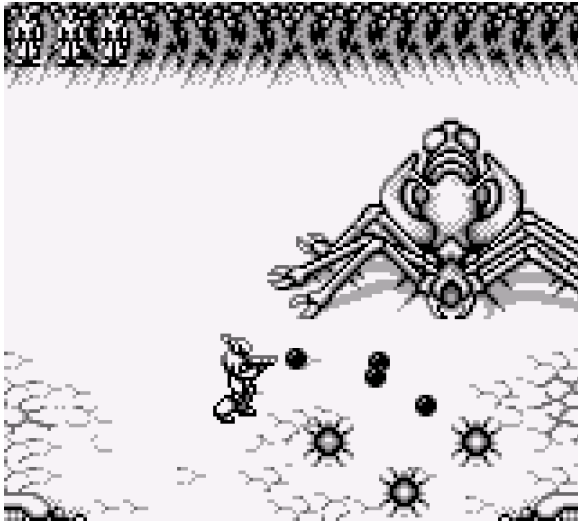
Das macht eine ganz besondere Stelle gegen Ende des dritten Levels zu einer der frustrierendsten des ganzen Spiels - denn direkt vor dem dortigen Bosskampf wartet ein Sprung, der pixelperfekt gemeistert werden muss, da man sonst unweigerlich im Abgrund endet. Entweder kriegt man das mit genug Sitzfleisch hin - oder man wartet einfach etwa 20 Sekunden vor diesem Abgrund, da sich nach dieser Zeit ebenso automatisch wie bizarrerweise eine helfende Brücke vor einem aufbaut. All das betrifft übrigens nur die seitlich scrollenden Abschnitte - in den Vogelperspektivenlevels wird gar nicht gesprungen.

In Sachen Grafik profitiert *"Probotector"* offenkundig ziemlich davon, nicht in den Babyjahren des Game Boy erschienen zu sein, sondern in seiner Teenager-Zeit - also in einer Periode, in der schlaue Entwickler bereits gelernt hatten, erstaunliche Dinge aus der eigentlich so eingeschränkten Hardware herauszukitzeln. Mit dem Resultat, dass es technisch zum besten gehört, was das knuddelige kleine Kästchen zu bieten hat: Weiches Scrolling in alle Richtungen, sogar mit sachte angedeutetem Parallax-Effekt, animierte Hintergrundobjekte wie die Palmen im Dschungel oder die Alien-Brutkästen, aus denen gelegentlich auch mal der eine oder andere verfressene Facehugger heraus schmettert, zum Teil beeindruckend große Bosse - und eine sehr enorm clevere Nutzung der beiden verfügbaren Hintergrundebenen der Game-Boy-Hardware, was im Endeffekt zu selten gesehenen Nutzungen wie einem getrennt vom Hintergrund scrollenden, aber mit diesem interagierenden Aufzug führt.



Jetzt mag man sich natürlich denken: *"Ääh, Moment mal - hat der Kautz da gerade einen Aufzug in alle Himmel gelobt? Was kommt als nächstes? Eine enthusiastische Beschreibung von Beige?"* Und ja, ich verstehe das - ein Aufzug klingt nach etwas schrecklich langweiligem, etwas, das in keinem Universum dieser Welt mehr als ein seine Existenz anerkennendes *"huh"* wert ist. Die Sache ist nur: Das war auf dem Game Boy technisch [alles andere als einfach umzusetzen!](#) Genauso wie die schrägen Ebenen, auf denen man laufen kann, und die leider nur im allerersten Level zum Einsatz kommen. Es ist natürlich sehr schwierig, da aus heutiger Sicht irgendwelche Meisterleistungen zu sehen - aber wenn man sich mal ein bisschen intensiver damit auseinandergesetzt hat, was der Game Boy per se konnte und was nicht, dann ist *"Probotector"* schon ziemlich beeindruckend! Speziell wenn man bedenkt, dass das Modul gerade mal 64 Kilobyte Platz bot.

Nicht, dass da alles perfekt wäre - das Spiel wird schon gerne mal spürbar langsamer, wenn mehr als vier, fünf gegnerische Objekte gleichzeitig im Bild sind. Was man speziell in Welt 3 merkt, wenn man es nicht nur mit Feinden, sondern gleichzeitig mit durch die Gegend bröckelnden Felsklumpen zu tun bekommt, und der schützende Roboter auf einmal durch Sirup zu rennen beginnt. Außerdem gibt es hier nur eine einzige, eher unspektakuläre Explosions-Animation, die bei größeren Gefechten mehrfach übereinander gelegt wird, um für ein bisschen Rabatz zu sorgen. Aber immerhin flackert hier nix, was ja auf dem Game Boy auch keine Selbstverständlichkeit war.



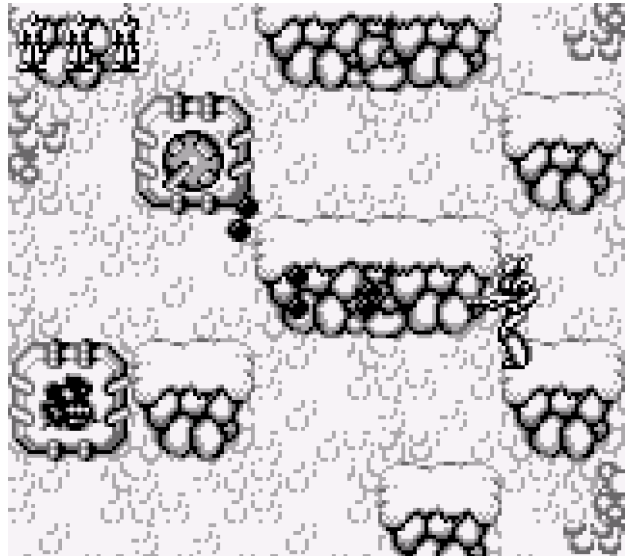
Und dann ist da natürlich noch der Soundtrack, den ich ja vorhin schon angespielt habe. Ich erwähnte es bereits [in der Game-Boy-zentrierten Jukebox Nummer Vier](#) hier: [Hidehiro Funauchi](#) ist für mich bis heute einer besten Musiker auf dem Game Boy überhaupt! Was der aus den lächerlich beschränkten [vier möglichen Soundkanälen](#) rausgeholt hat, ist meiner Meinung nach bis heute absolut meisterhaft! Und bevor einer klugscheißt: Ja, der Game Boy hatte noch einen theoretischen fünften externen Soundkanal über die Module, der aber meines Wissens nach nie in einem kommerziellen Spiel verwendet wurde. Jedenfalls ist der Soundtrack von "Probotector" meiner Meinung nach eines der Glanzstücke von Funauchis Game-Boy-Karriere - auch wenn er zu einem Großteil "nur" aus Umsetzungen der Originalstücke von Kazuki Muraoka besteht, die aber extrem gut an die Game-Boy-Hardware angepasst wurden. Vier Stücke sind außerdem von Funauchi selbst: Das Thema der Levelauswahl, das von Welt 2, das Miniboss-Stück in Level 3 sowie natürlich der Abspann.

Einen Großteil davon darf man sich auch direkt im Hauptmenü ins Ohr drücken - denn hinter dem abermals leicht vertraut klingenden Cheat "Oben, Unten, Links, Rechts, A, B, Start" versteckt sich eine simple Jukebox, in der einen sieben Stücke erwarten. Die dann zusammen mit dem Rest der "Probotector"-Musike im Laufe der nachfolgenden Jahre wieder und wieder [auf diversen Konami-Compilations](#) veröffentlicht wurden, zuletzt erst wieder im Jahr 2018 [in Form eines dedizierten Digitalalbums](#) - wenn auch leider nur in Japan.

Die damalige Spielepresse hat den Probotektoren bzw. ihren fleischigen Kumpels fast durch die Bank glücklich machende Exzellenz bescheinigt: So gab's zum Beispiel aliensprengende 93% [in der 114. Ausgabe der britischen "Computer & Video Games"](#) - auch wenn der Test an sich nur aus gut fünf Zeilen besteht. Jeweils 9 von 10 Punkten gab's von jedem der vier Tester [in der 19. Ausgabe der amerikanischen "Electronic Gaming Monthly"](#), wo das Spiel unter anderem als "The ultimate Game Boy game" bezeichnet wurde.

Und auch hierzulande zeigte man sich mindestens ein bisschen beeindruckt: Die 78% von Heinrich Lenhardt [in der Power Play 5/91](#) markierten da schon das untere Ende der Skala - auch wenn ich es persönlich leicht merkwürdig finde, dass er dem Namen nach zwar "Probotector" testet, der grün schimmernde Screenshot aber sehr eindeutig eine Szene aus "Operation C" zeigt. Na, egal - sein Fazit lautet: "Nach 'Nemesis' liefert Konami einen weiteren Actionhammer für den Game Boy ab: Probotector ist eine hervorragend spielbare Ballerdelikatesse, die ihresgleichen sucht!" [In der 4. Ausgabe der Video Games](#) kassiert das Spiel 81%, den "Video Games Classic"-Award sowie das folgende Fazit von Martin Gaksch: "Wer auf fetzige Actionkost steht, der muss sich Probotector besorgen!" Genau dieselbe Wertung gibt's auch [in der Play Time 6/92](#): Thomas Borovskis präsentiert in einer langen Screenshot-Schlange einen großen Teil des ersten Levels, und meint zum Abschluss seines Tests:

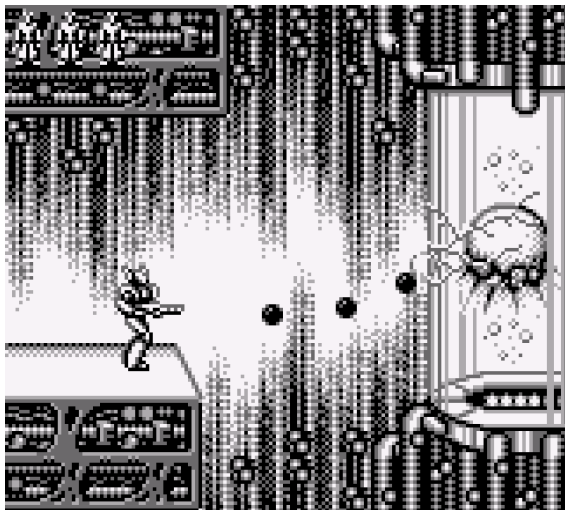
*"Was bei diesem Spiel im Game Boy abläuft, ist alles andere als langweilig: Der Spielhallensound ist geradezu ohrenbetäubend, das Scrolling ist ein wenig verwischt, gehört aber immer noch zur Oberklasse. Der Abwechslungsreichtum zwischen den Levels macht das Spiel zur Dauerherausforderung."*



Wie ging's dann mit den Dauerfeuer-Zwillingen weiter? Nun, auf dem Game Boy erschien 1994 ein zweiter Teil - der im japanischen Original "Contra Spirits" hieß, bei den Amis "Contra: The Alien Wars", und sich bei uns erst 1995 unter dem Namen "[Probotector 2](#)" in die Regale ballerte. Das war in seinem Kern eine Umsetzung des 1992 auf dem SNES erschienenen "[Super Probotector](#)". Und wenn man von diesem Spiel eines weiß, dann dass es technisch brillant war, und sowohl das SNES als auch seinen berühmten Mode 7 bis zum Anschlag ausreizte. Wie setzt man ein derartiges Grafikbrett auf eine so rückständige Plattform wie den Game Boy um, der zu diesem Zeitpunkt ja nun auch schon fünf Jahre auf dem Buckel hatte? Nun, man lässt Profis ran - in diesem Fall die Codemagier von Factor 5. [Das Resultat war ein echt gutes Spiel](#), eine angemessen abgespeckte Umsetzung des Vorbilds, und technisch für den Game Boy sensationell.

Das war gleichzeitig auch der Abschied des Namens "Probotector", der danach zugunsten von "Contra" fallen gelassen wurde. Und unter diesem erschienen noch bis ins Jahr 2019 hinein viele weitere Spiele, von zum Teil sehr schwankender Qualität: Es gab noch sehr tolle Teile, wie den 2007er DS-Titel "Contra 4", bei dem man übrigens die beiden "Probotector"-Roboter als Bonuscharaktere freispielen konnte, oder das 2009er Wii-Spiel "[Contra ReBirth](#)". Auf der anderen Seite gab's auch noch Schreckenstaten wie das 2019er Hirnzellenmassaker "Contra: Rogue Corps", über das man nicht viel mehr wissen muss, als dass es irgendjemand für eine Bombenidee hielt, dass die eine Sache, die ein Dauerfeuergeknödele wie "Contra" mehr als alles andere braucht, überhitzende Waffen seien. Ach Konami... oh Konami... was ist nur aus dir geworden?

Wer "Probotector" heute nochmal erleben möchte, kann das dankbarerweise echt leicht tun - denn dabei handelt es sich um eines der ganz wenigen Game-Boy-Spiele, die auch heute noch problemlos erreichbar sind. Also... nicht im Original. Oh Gott, nein - das wird auf Ebay & Co. in originalverpacktem Zustand zum Teil für 200 bis 300 Euro gehandelt, also völlig bescheuert. Noch viel, viel mehr Geld muss man in die Hand nehmen, wenn man eine der ["Konami Fun-Taschig"-Sammlungen](#) erwerben möchte, die die Firma Mitte der 90er in Deutschland verkauft hat. Dabei handelt es um eine Compilation von drei Game-Boy-Spielen: Das erste "Castlevania", das erste "Probotector" sowie das erste "Nemesis", also die hierzulande so benannte Umsetzung von "Gradius", allesamt zum sehr angenehm kleinen Preis von 69,95 DM, und mit beiliegendem manly manbag. Das war laut der Verpackung eine "superpraktische Gürteltasche", mit Sparkster



vorne drauf, dem Helden aus ["Rocket Knight Adventures"](#). Das Ding sieht aus heutiger Sicht natürlich ganz schön scheußlich aus, aber The Rock hätte das damals getragen. Na, wie dem auch sei - von dieser Sammlung gab es nicht besonders viele, und die werden heute in gutem Zustand gerne für mehrere Tausend Euro gehandelt. Viel Spaß bei der Jagd!

Ende der 90er veröffentlichte Konami auch noch weitere Sammlungen unter dem Namen "Konami GB Collection". [Von denen gab es insgesamt vier](#), die jeweils ebenso viele Spiele beinhalteten - immer für den Original-Game-Boy, aber mit Farb-Support

für den Super-Nintendo-Aufsatz ["Super Game Boy"](#). So, und jetzt wird's abgefahren: Diese Sammlungen wurden im Jahr 2000 auch in Europa veröffentlicht - da allerdings nur für den Game Boy Color, und folgerichtig komplett eingefärbt, allerdings nunmehr ohne Unterstützung für den Super Game Boy. Auf der jeweils ersten Ausgabe von denen ist auch "Probotector" mit drauf, allerdings in einer komischen Misch-Variante: Denn der Name ist "Probotector" - der Spielinhalt dagegen ist "Operation C".

Was ich damit sagen möchte: Das ist alles entweder sehr verwirrend oder sehr teuer. Deutlich einfacher ist daher der Griff zur ["Contra Anniversary Collection"](#), die seit dem 11. Juni 2019 auf Xbox One, PlayStation 4, Switch und Steam erhältlich ist, und fünf Spiele enthält: "Contra", "Super Contra", "Contra 3", "Contra: Hard Corps" sowie eben das erste Game-Boy-Spiel. Jeweils in diversen unterschiedlichen Länderversionen, exzellent emuliert sowie mit einer Ladung ganz netter Extras aufgehübscht, für echt wenig Geld. Eine wirklich gute Sammlung, die mir schon sehr viel Freude gebracht hat.

Nicht zuletzt, weil ich in ihr mal wieder "Probotector" durchgespielt habe. Und ja, das macht nach wie vor erstaunlich viel Spaß. Klar, es ist leider nicht sonderlich anspruchsvoll - genau genommen ist das im Rahmen der "Contra"-Konventionen sogar lächerlich einfach. Und kurz! Wenn man sich viel Zeit lässt, dann braucht man eine halbe Stunde, um den Abspann zu sehen - der aktuelle Speedrun-Weltrekord liegt bei gerade mal [11 Minuten und 22 Sekunden!](#)

So richtig viel Wiederspielwert bietet es auch nicht: Es gibt keine Highscorelisten, keine wählbaren Schwierigkeitsgrade, die Levels sind streng linear angeordnet, und kommen, von ein paar Bonuswaffen abgesehen, ohne jegliche versteckte Elemente aus - wenn man ein Mal durchgerannt ist, dann hat man im Grunde alles gesehen und gehört, was das Spiel zu bieten hat. Es gibt ja noch nicht mal einen Mehrspielermodus! Ach, das arme vernachlässigte Verbindungskabel! Es ist ja, wenn man es ganz genau nimmt, noch nicht mal das erste mobile "Contra" - denn schon 1989 veröffentlichte Konami eines der damals sehr populären [LCD-Spiele unter diesem Namen](#). Ja, das war, wie alle LCD-Spiele, totaler und vor allem total eingeschränkter Blödsinn - aber es war halt tragbar und hieß "Contra".

Und dennoch mag ich "Probotector" auf dem Game Boy sehr gern, bis heute noch. Das war mein allererstes "Contra", oder vielmehr "Probotector", und ich habe ganz wunderbare Erinnerungen an den Einkaufstag mit meiner Mutter

im Fröschl, wo sie mir nach exzessivem Quengeln meinerseits das Spiel gekauft hat - das ich dann die ganze Rückfahrt über ganz begeistert gespielt habe. Schön mit Kopfhörern, wodurch sich mir der wunderbare Soundtrack direkt von Anfang an eingebrannt hat. Dazu noch glorreich hirnlose Dauerfeuer-Action, tolle Grafik, präzise Steuerung - außerdem finde ich den Namen bis heute geil: "Probotector". Hach. Herrlich! Ich find's wahnsinnig schade, dass der nicht beibehalten wurde - "Contra" ist so total belanglos, wie ich finde.

Aber nun, bringen wir das Ganze mal zum Ende. Wer jetzt allerdings denkt, dass ich damit auch mit Konami auf dem Game Boy durch wäre, der soll sich mal schön heftig geirrt haben! Und wenn ich so darüber nachdenke, dann ist auch "Super Probotector" vom SNES einen eigenen ausführlichen Blick mehr als wert. Aber das ist ein Thema für einen anderen Podcast.



This Game Is Not Over!