

Legendär schlecht: Bubsy 3D

DER ANTI-SONIC



Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Auf den Plattform-Geschmack kam er mit Donkey Kong, Pitfall, Jumpman und Lode Runner. Das sind noch Spiele, bei denen Steuerung und Gameplay im Mittelpunkt stehen und nicht die schrillen Bemühungen, einen »coolen« Charakter zu vermarkten.



Auf DVD: Video-Special

Der Erfolg von Segas Rennigel Sonic löst in den Neunzigern eine Epidemie der Plattform-Maskottchen aus. Ausgerechnet Rotluchs Bubsy erweist sich als einer der zähesten Überlebenden – trotz dieser 3D-Katastrophe von 1996.

Von Heinrich Lenhardt

Es gibt unvergessene Plattformspele-Helden aus dem Tierreich, etwa Sonic, den Igel, oder Crash, den Nasenbeutel. Und es gibt zahllose vergessene Plattformspele-Helden wie Aero, die Fledermaus, oder Awesome, das Opossum, mutige Recken wie Gex, den Gecko, oder Bug, den Käfer. Unerbittlich bunt quietschte ihr Cartoon-Charme einst von Packungen und Werbeseiten, doch heute bekommen sie nicht mal eine Einladung ins Spritedschungelcamp. In den frühen Neunzigern tummeln sich die niedlich-frechen Viecher vornehmlich in Videospiele-Modulschächten,

doch DOS-PCs sind nicht völlig sicher: Der grüne Hüpfspiel-Hase Jazz Jackrabbit ist eines der ersten Werke von Cliff Bleszinski – selbst Gears of War-Macher haben mal klein, bunt und niedlich angefangen. Und dann wäre da noch ein ganz besonders schrecklicher Vertreter der Gattung Lynx rufus. Der Rotluchs, bei dem man rotsieht. Bubsy.

Das aufdringlichste Maskottchen

Accolade ist nicht der einzige Publisher, der nach dem erfolgreichen Sonic-Debüt 1991 die Tierliebe entdeckt. Was den Rotluchs Bubsy von all dem anderen Kleinvieh der 16-Bit-Ära unterscheidet, ist die Penetranz, mit der er Spielern aufgedrängt wird. Das US-Werbudget für Bubsy ist so kräftig, dass das Spielmagazin Electronic Gaming Monthly ihn erschöpft zum am meisten gehypten Spielcharakter des Jahres 1993 erklärt. Als Kompliment ist das nicht unbedingt zu verstehen, denn die Figur ist noch anstrengender als das Spieldesign. Schon Bubsys aggressives Zahnpastawerbungsgrinsen auf der Packung bemüht sich angestrengt um die

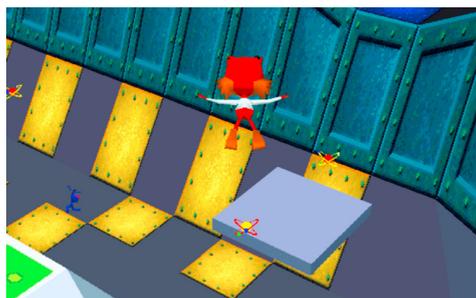
Verbreitung guter Laune. Das Spiel steckt voller flacher Wortspiele und Popkultur-Anspielungen, der deutsche Untertitel verheißt »Krallende Begegnungen der pelzigen Art«. Schon zeitgenössische Berichterstatter finden Bubsy anstrengend: »Die nervigste Katze der Spielebranche« stöhnt GameSpot.

Mit der Steuerung in die Wolle kriegen

Bubsy rettet die Erde vor den Woolies, widerwärtigen Wollknäuelklauern aus dem Welt-raum, indem er durch 16 Levels hüpfet. Der Held hat immer einen kessen Spruch auf den Lippen und ist gleich mit neun Leben ausgestattet. Also durchaus artgerecht und auch dringend notwendig, denn Leveldesign und Steuerung lassen zu wünschen übrig. Jede kleine Berührung mit einem Gegner kostet gleich ein Bildschirmleben, die zickige Kollisionsabfrage entscheidet im Zweifelsfall gegen den Spieler, obendrein nerven unfaire Stellen und Zeitlimits. Keine Leistung, die Fortsetzungen verdient hätte, aber Bubsy werden wir nicht so schnell los. Noch erstaunlicher ist seine Herkunft: Für die Entstehung des schrillen Nervtötters ist ein Schriftsteller verantwortlich, der vorher ruhige und seriöse Adventures entwickelt hat.

14 Stunden Sonic am Tag

Mike Berlyn wird 1979 durch den Adventure-Pionier The Colossal Cave auf den Computerspiele-Geschmack gebracht. Er hat selber schon Romane geschrieben und experimentiert nun mit dem neuen Medium Interactive Fiction. Folgerichtig landet er bei Infocom, dem führenden Adventure-Studio der frühen Achtzigerjahre. Von Berlyn stammen angesehene Textabenteuer wie Infidel, Suspended



Bei 3D-Spielwelten kann man viel mit der Betrachterkamera falsch machen. Zum Beispiel sie bei jedem Sprung verwirrend zu schwenken.



Sein Gesichtsausdruck legt zumindest den Verdacht nahe, dass auch das Bosskampf-Mammut kein allzu großer Bubsy-Fan ist.

Genre: Plattformspiel

Publisher: Accolade

Entwickler: Eidetic

Veröffentlichung: 1996

Legendär, weil: ... Accolade mit großem Werbeaufwand versuchte, den vorlauten Luchs Bubsy als nächsten großen Plattformspiel-Star zu etablieren. Nach zwei Seitenansicht-Abenteuern war Bubsy 3D der kühne Aufbruch in dreidimensionale Polygon-Gefilde.

Schlecht, weil: ... traditionelle Bubsy-Schwächen im 3D-Neuland nur verstärkt wurden. Dank der Sprachausgabe wirkt der Titelheld anstrengender denn je; schwammige Steuerung, triste Umgebungen und eigenwillige Betrachterkamera ruinieren die Spielbarkeit.

Fazit: Super Mario 64 zeigte, wie man ein 3D-Plattformspiel macht – und Bubsy 3D, wie man's nicht macht. Unglückselige Polygon-Gehversuche einer nervigen Spielfigur, die unter schlechtem Veröffentlichungstiming leidet: Nach Tomb Raider und Super Mario 64 erntet Bubsy bestenfalls Mitleid.

oder Cutthroats. 1986 entwickelt er dann mit seiner Frau das Adventure Tass Times in Tontown für Interplay. Als Accolade Ende der Achtziger in den Abenteuerspielmärkte einsteigen will, holt man Mike Berlyn an Bord, der dann Titel wie Altered Destiny entwickelt. Doch so langsam hat er die Nase voll vom Genre: »Ich wurde der Adventures müde«, erinnert er sich 2005 in einem Gamatra-Interview, »Dann sah ich dieses Spiel namens Sonic the Hedgehog und sagte mir: »Oh, das liegt mir, das hat was« – und spielte eine Woche lang fast 14 Stunden Sonic am Tag. Ich war davon einfach überwältigt. Und daraus ist Bubsy entstanden.«

Unverzagt ins 3D-Neuland

Die Sonic-Serie ist Bubsy qualitativ längtenteilt, doch Accolade gibt sein tierisches Maskottchen nicht auf. Als die Entwicklung von Bubsy 2 beginnt, hat sein Schöpfer die Firma schon verlassen: »Das Projekt wurde jemandem anvertraut, der den Charakter hasst, und das merkt man dem Endresultat an« rüffelt Mike Berlyn den Nachfolger. Und da der Rest der Welt Bubsy nicht wirklich zu schätzen weiß, kehrt er zurück, um einen ambitionierten dritten Teil zu machen. Nach zwei sprite-basierten Seitenansicht-Spielen soll Bubsy die Hardware der neuen PlayStation-Konsole ausnutzen und die dritte Dimension erobern. Perspektive, Kamera, Steuerung,



Unter Wasser erwarten uns bissige Seehunde und schwammige Schwimmsteuerung.

alles ist auf einmal anders und gar nicht so leicht, erinnert sich Berlyn: »Ich hatte keine Tools, um die Umgebung zu zeichnen, keine Controller-Standards, auf die ich mich stützen konnte ... Es hatte vorher noch keine 3D-Plattformspiele gegeben.«

Erst mitten in der Entwicklung schwant Berlyn, wie schlecht Nintendo seinen Polygon-Luchs aussehen lassen wird. In den USA und Japan wird nämlich im selben Zeitraum wie Bubsy 3D ein Launch-Spiel für das neue Nintendo 64 erschienen: »Ich warf einen Blick auf Super Mario 64 und sagte: »Oh, Mist!«,« keucht Berlyn. Nintendos Qualitätsvorsprung ist offensichtlich, Berlyn würde Bubsy 3D am liebsten gründlich überarbeiten. Aber es gibt kein Zurück mehr, Accolades Budgets sind begrenzt. Mario ist nicht das einzige Problem, mit Sonys Crash Bandicoot erscheint 1996 ein weiteres 3D-Hüpfspiel, gegen das Bubsy unvorteilhaft wirkt. So wird der mäßig geliebte Rotluchs mit Bubsy 3D endgültig zum Buhmann.

Neue Dimension des Schreckens

Bei seinem dritten Spiel schlägt es Bubsy auf den Planeten Rayon, Heimat der wollüstigen Woolies. Auf der Suche nach Raketenteilen und Treibstoffatomen springt, gleitet und schwimmt er durch 18 ausgesprochen karge Levels. Texturen gibt es auf der Alien-Welt nicht, dafür einen Bubsy-Schrecken der neuen Dimension. Des Helden scharfkantige Polygon-Fratze ist noch harmlos im Vergleich zur Sprachausgabe, die schrille Wutstimme verleiht den mauen Witzen eine besondere Schmerzhaftigkeit. Der Spielablauf ist im Wesentlichen ein Kampf gegen Steuerung und Orientierungsprobleme. Wollen wir uns umsehen, müssen wir Bubsy um die eigene Hüfte drehen,



Bubsy vor dem 3D-Disaster: Die beiden Vorgänger sind Sonic-Klons mit Sprite-Grafik und Seitenansicht. Als Doppelpack Bubsy Two-Fur wurden sie 2015 für den PC wiederveröffentlicht.



So hat 3D im Plattform-Genre angefangen: mit belämmertem Blick und untexturierten Levels.

was ein erstaunlich langwieriger Vorgang ist. Bei jedem Sprung schwenkt die Kamera fröhlich herum und sabotiert so unsere Bemühungen, präzise zu landen. Denn plumpst man nicht genau auf einen Woolie, sondern eine Winzigkeit daneben, wird Bubsy wieder ausgeknockt. Auch Leidensbereite sehnen sich bald nach der guten alten Sprite-Zeit zurück: Hässlichere Grafik, verbockte Steuerung und Übersicht, der Held nerviger denn je – so schrecklich hatten wir uns die 3D-Zukunft nicht vorgestellt.

Nicht totzukriegen

Bei allen charakterlichen und spielerischen Defiziten hat sich Bubsy als erstaunlich langlebig erwiesen und auch auf dem PC seine Spuren hinterlassen. 1997 erscheint eine Windows-95-Version seines ersten Abenteuers unter dem Titel Super Bubsy. Dann sinnt Mike Berlyn auf Wiedergutmachung und versucht Sony ein Bubsy 4 schmackhaft zu machen, doch die PlayStation-Macher winken dankend ab, der Hüpfierbedarf ist mit Crash Bandicoot gedeckt. So entwickelt Berlyn stattdessen das erstaunlich gute Actionspiel Syphon Filter, während es um seinen Rotluchs still wird. 2015 erscheint plötzlich Bubsy Two-Fur auf Steam, ein Doppelpack mit neuen PC-Adaptionen der ersten beiden Spiele. Und da die Rechte aus der Accolade-Konkursmasse inzwischen zur Investmentfirma Billionsoft wanderten, gibt es 2017 sogar ein brandneues Bubsy-Spiel. The Woolies Strike Back wurde in Deutschland von Black Forest Games entwickelt, bekannt durch Gina Sisters: Twisted Dreams. Da hüpfert Bubsy wieder bei Seitenansicht durch gewohnt bunte Levels und klopft dabei dumme Sprüche. Von weiteren Experimenten mit 3D-Kameras lässt der kluge Luchs lieber die Pfoten. ★

