



GNO
ADU
ATE
E A



Erinnert sich heute eigentlich noch jemand an die Tiny Toons? Nein? Kann nicht sagen, dass ich sonderlich verwundert wäre. Denn die Hochphase dieser Cartoonserie liegt mittlerweile auch bald 30 Jahre zurück. Aber damals, in den ganz frühen 90ern, da waren die Abenteuer rund um Buster Bunny, Plucky Duck und Montana Max ein verdammt großes Ding! So groß sogar, dass es nur gerade noch so in den 65. Level von *"Game Not Over"* passt! Boah!

Seinen Anfang nahm der von Steven Spielberg höchstpersönlich mitproduzierte Cartoonspaß als moderne und auf jugendlich-cool gebürstete Fortführung der zu diesem Zeitpunkt schon ziemlich in die Jahre gekommenen *"Looney Tunes"*-Abenteuer rund um Bugs Bunny und seine legendäre Beklopptheits-Bande. Am 14. September 1990 fand die Erstausrstrahlung der *"Tiny Toon Adventures"* im amerikanischen Sender-Netzwerk CBS statt - die deutsche Fassung ließ noch etwas mehr als zwei Jahre auf sich warten, und hämmerte dann von ProSieben aus auf die jugendlichen Gemüter ein. Es folgten drei Staffeln mit insgesamt 98 Episoden, ein Direct-to-Video-Film sowie insgesamt sieben gewonnene Emmy-Awards, bevor ab 1993 ziemlich schlagartig auch schon wieder Ruhe in der Acme Looniversity einkehrte. Es gab dann 1994 und 1995 nochmal ein kurzes Aufbäumen in Form von zwei Sondersendungen, aber danach verschwanden die *"Tiny Toons"* genauso schnell wieder, wie sie ursprünglich mal aufgetaucht waren - zu diesem Zeitpunkt hatten dann schon Cartoons wie die *"Animaniacs"* oder *"Pinky and the Brain"* die halb-offizielle Nachfolge angetreten.

Nichtsdestotrotz: Für eine ebenso kurze wie sehr intensive Zeit waren die *"Tiny Toons"* der heißestmögliche Scheiß - und selbstverständlich musste ebendieser nicht nur passiv konsumiert, sondern auch aktiv gespielt werden! Und eigentlich war das die perfekte Vorlage für unaussprechlichen Schrott, den verkehrsunfalligsten Verkehrsunfall mit Ansage aller uns bekannten Zeiten! Denn der Begriff *"Lizenzspiel"* war Ende der 80er und Anfang der 90er eigentlich gleichbedeutend mit *"billig hingeretzter Dreck"* - denn auf jedes halbwegs brauchbare Spiel dieser Kategorie wie zum Beispiel das 1984er *"Ghostbusters"* auf dem C64 oder dem 1982er Atari2600-Abenteuer *"Raiders of the Lost Ark"* gab es ein Dutzend Lebenszeitverschwender der Kategorie *"E.T. - Der Außerirdische"*, ebenfalls aus dem Jahr 1982, oder das 89er *"Freitag der 13te"*. Und es verwundert ja an sich auch keinen: Schnell irgendeine Lizenz schnappen, die gerade durchs Dorf gehypt wird, Zweimarkfuffzich auf ein billiges Entwicklungsteam werfen, damit die so schnell und unkreativ wie möglich ein Simpelspiel drumherum stricken, das offizielle Kinoplakat als Covermotiv auf die Packung vorne drauf, raus damit zum Weihnachtsgeschäft - und fertig ist der Instant-Hit, der die sowohl die Quartalszahlen als auch die Kokainrechnungen der Investorenkaste in die Höhe treibt. Dankbarerweise gab es aber Ausnahmen. Eine davon war die japanische Entwicklerfirma Konami - und zwar, weil man da damals noch an Qualität interessiert war.

Und an interessanten oder zumindest interessant wirkenden Lizenzen. Sega hatte sich Ende der 80er bereits alles geschnappt, was mit Disney zusammenhing, was dann schlussendlich zu größtenteils wunderbaren Spielen wie *"Castle of Illusion"* oder *"Quackshot"* führte. Also wandte sich Konami an den nächstgrößeren Player im Zeichentrickbereich - nämlich Warner Bros., die seinerzeit eben gerade dieses neue Eisen namens *"Tiny Toons"* im Feuer hatten.

Natürlich konnte man nicht davon ausgehen, dass ein auf dieser damals noch sehr ominösen Lizenz basierendes Spiel automatisch besser abgehen würde als kostenlose Ferraris - was dann wohl der Grund dafür war, dass Konami anfang, um die Marke herum einfach ungefragt gute Spiele zu entwickeln.

Das allererste Resultat dieser Bemühungen trug den simplen Titel "*Tiny Toon Adventures*", stand passend zum Weihnachtsgeschäft des Jahres 1991 in den Läden, so ganz konnte man von diesem Fluch also doch nicht die Finger lassen - und sorgte für erfreute Gesichter. Das Spiel war jetzt nicht direkt ein Kreativitäts-Tsunami, genau genommen war es sehr, sehr, sehr überdeutlich von Nintendos Megahit "*Super Mario Bros. 3*" inspiriert. Und es konnte jetzt auch nicht direkt die dreistelligsten Wertungen aller Zeiten einsacken - aber in der Video Games 7/92 gab's zum Beispiel eine ganz flockige 80 auf den Hasenzahn. Im Laufe der nächsten Monate folgten dann noch diverse andere Spiele, die dieser Lizenz entsprangen, genau genommen noch eine weitere Hüpferei fürs NES, ein Ableger für den Game Boy sowie eine Version fürs Super Nintendo. Und auf ein paar davon komme ich später auch noch ausführlicher zu sprechen. Hier und jetzt jedoch konzentriere ich mich auf meine liebste Version von allen - nämlich die fürs Mega Drive.

Diese Fassung, die eine Plattform-Exklusiventwicklung war, und nicht etwa ein Port einer anderen, bereits vorhandenen Version, wie ja zum Beispiel bei dem vierten Abenteuer der "*Teenage Mutant Ninja Turtles*" geschehen, auf das ich hier ja bereits in Level 51 zur Genüge eingegangen bin, wurde abermals bei Konami intern ins Leben gerufen - und war einer der Vorreiter der hier bereits mehrfach erwähnten Mega-Drive-Qualitätsoffensive dieser Firma. Einer der wichtigsten, wohlgemerkt - aber nicht der erste. Denn das war die Umsetzung der Wildwest-Ballerei "*Sunset Riders*", die bereits Ende 1992 auf den Markt kam, und der dann die Turtles mit "*The Hyperstone Heist*" direkt auf dem Krötenfuße folgten. Erst knapp einen Monat darauf hatten die Damen und Herren Minitoons ihren großen Auftritt - als erstes eigens für das Mega Drive entwickelte Spiel von Konami. Das Wort "*entwickelt*" ist hier recht wichtig, denn es gab vorher schon ein Konami-Spiel auf Segas schwarzem Gold - nämlich das End-1990er Isometrie-Schiebepuzzle "*Junction*". Das allerdings "*nur*" eine Spielhallen-Umsetzung war, bei der Konami auch nur als Vertriebspartner diente - denn die eigentliche Entwicklung lief komplett über das japanische Studio Micronet. Nix davon muss man wirklich kennen - in der Power Play 6/91 gab's dafür zum Beispiel lediglich eine Achtelseite sowie eine Wertung von gerade mal 65%.

Mit diesem Problem hatte "*Tiny Toon Adventures: Buster's Hidden Treasure*", so der vollständige der Mega-Drive-Hoppelei, echt nicht zu kämpfen - aber dazu später noch mehr. Das Spiel erschien im Frühjahr 1993, zuerst in den USA, kurz darauf dann auch in Europa - und merkwürdigerweise überhaupt nicht in Japan. Dabei mögen die doch knuddelige Kuschelviecher dort so sehr! Versteh' das mal einer. Hm. Anders als auf NES und Game Boy schlüpft man hier ausschließlich unter die Flauschelauscher von Buster Bunny - einem nahen Verwandten von Bugs Bunny, und dem Vorzeigehelden der Tiny Toons, wie gehabt mit Möhrchenproblem. Als er während einer Aufräumaktion in der Acme Looniversity auf eine Schatzkarte stößt, wie das hier und da ja schon mal vorkommt, gerät er schnell in Probleme.

Die natürlich einmal mehr mit Montana Max zu tun haben, dem ebenso reichen wie großen kleinen Oberstinker der Cartoonserie, der natürlich keiner anderen Figur irgendeine Art von Vermögen gönnt. Also klaut ebendieser nicht nur die Karte, sondern in Zusammenarbeit mit dem gar fiesiglich-garstigen Dr. Gene Splicer auch noch Busters versammelte Toony-Kumpels - die von dem unerklärlich grinsenden Doktor logischerweise einer Hirnwäsche unterzogen werden, und sich gegen Buster richten. Die Aufgabenstellung ist also klar: 1.) Freunde befreien und sauberhirnwaschen. 2.) Schatzkarte zurückklauen. 3.) MÖHRCHEN!

Um diese ausgesprochen lobenswerten Ziele zu erreichen, rennt, springt und schliddert man mit Herrn Bunny durch 33 Levels, beginnend in einer Grünlandschaft und einem Wald, dann weiter durch dunkle Höhlen, Lavafelder, Seen, Piratenschiffe, Schneegebirge, um schließlich das große Finale am Ende einer unheilschwangeren Fabrik zu erreichen. Zwischen den Levels wechselt man auf einer Vogelperspektiven-Übersichtskarte in fröhlichen *"oing-oing-oing!"*-Hoppelschritten von einem Abschnitt zum nächsten, die mit Sicherheit nicht zufällig sehr stark an ihren Kollegen aus *"Super Mario World"* erinnert. Am Ende jedes Abschnitts wartet dann immer Superkumpel Gogo Dodo, der Buster über ein schnell in die Landschaft gezerrtes Realitätsloch in den nächsten Level warpt. Diesen Kerl bekommt man übrigens auch noch an einer anderen Stelle zu sehen: Denn wenn man die Hasenaugen gut geschrubbt hat, dann findet man immer wieder mal den berühmten Regenbogenkreis, das Logo der *"Tiny Toons"* - der einen beim Aufsammeln ins *"Wackyland"* führt. Das ist in erster Linie nichts weiter als ein Bonuslevel in der einen oder anderen Form, mal eine Ansammlung von Sprungpads, mal eine Unterwasserwelt, mal eine Dauerschlidderei, in dem es eine Tonne an hilfreichen Items aufzusammeln gibt - jedenfalls, wenn man es lang genug schafft, die hier dutzendfach in der Gegend herumstehenden Gogo Dodos zu meiden. Denn eine Berührung der Grinsevögel befördert Buster direkt raus aus dieser und rein in die nächste deutlich weniger bekloppte Welt.

Und in diesen erwartet den Superhasen in erster Linie das, was von einem Superhasen so eben erwartet wird: Viel, vielviel, sehr, sehr, sehr viel Herumgehops auf und über diverse Plattformen - *"Buster's Hidden Treasure"* entspringt sehr deutlich der Lexikondefinition von *"Jump-n-Run"*! Die Levels sind sehr gerne mal ziemlich vertikal oder auch verhältnismäßig labyrinthig aufgebaut, meist ziemlich groß und voller verstecktem Kram. Außerdem hat man die Möglichkeit, bereits besuchte Abschnitte über ein erneutes Behoppeln auf der Übersichtskarte nochmal zu besuchen - entweder um Leben zu grinden oder um einen alternativen Ausgang zu suchen, der in einen versteckten Zusatzlevel führt, von denen es ebenfalls einige gibt. Die einzigen Ausnahmen von dieser Regel sind die Bossfights - denn die verfügen über jeweils eigene Arenen, welche sich nicht wiederholen lassen. Aber da gibt's ja auch zugegebenermaßen nix zu finden.

Anders als in den normalen Abschnitten, die vor allem eines im Übermaß bieten: Möhrchen! Möhrchen, Möhrchen, ohhh, so viele Möhrchen! Überall wachsen Möhrchen! Sie schweben über dem Boden, sie schweben auf Ästen, an Leinen und unter Wasser.

Buster kann echt von Glück reden, dass er nicht an *"Carotinämie"* leidet - denn ansonsten hätte sein pausenloses Verputzen von β -Carotin in seiner natürlichen Form schon lange dafür gesorgt, dass er nicht mehr blau-weiß, sondern knallorange durch die Gegend rennt! Die massenhaft im Spiel zu findenden Augenverbesserer dienen in erster Linie als Bonus-Sammelobjekte: Denn schnappt man sich 50 davon, erhält man abhängig vom aktuellen Level eine von drei, nun, Smartbombs. Das sind allesamt Kumpels von Buster, die von ihm bei Aktivierung über die "A"-Taste mittels Trillerpfeife ins Bild gerufen und per überdeutlichem Handzeig auf die anwesenden Gegner losgelassen werden: *"Concord Condor"* lässt dann einen Amboss fallen, *"Little Beeper"*, der nahe Verwandte vom Road Runner, zischt MEEP-MEEP machend und alle Feinde umrasend über den Bildschirm - und *"Lil' Sneezer"* niest derart erderschütternd, dass sämtliche Widersacher aus dem Bild fliegen und automatisch die Gesundheitsbehörden verständigt werden. Okay, fast alle Gegner, denn bei Bosskämpfen kommen die drei nicht zum Einsatz. Aber gut, wie denn auch? Man kann die Superkumpels über entsprechend viele eingesackte Möhrchen zwar sammeln, aber nicht in den nächsten Level übernehmen - am Ende jeder Welt wartet eine schnelle Abrechnung, in der nicht genutzte Smartbombs entsprechend viele Bonuspunkte bringen, dann aber auch direkt wieder weg sind. Und in den Obermoltzbegegnungen gibt es sie gar nicht.

Neben ihrer Eigenschaft als Smartbomb-Beschleuniger dienen die Möhrchen aber auch als eine Art Leitfaden durch die Levels, da sie meist in einer halbwegs sinnvollen Linie vom Anfang zum Ende führen. Auf einer gerademöglichen Linie wohlgermerkt, die natürlich keine Abbiegungen zu versteckten Extras bietet - aber als eine Art gesundes GPS gerade am Anfang schon recht praktisch ist. Denn wie bereits erwähnt sind die Levels hier zum Teil ziemlich groß, und Buster hat vor allem und ziemlich offensichtlich eine große Inspirationsquelle, die genauso blau und schnell unterwegs ist wie er selbst: *"Sonic The Hedgehog"*. Das merkt man nicht nur an dem enormen Spurt, zu dem Buster schon nach kurzer Anlaufphase ansetzt, sondern vor allem auch an dem Design sowie den Themen der Welten: Grüne Graslandschaft mit herrlich blauem Himmel, Lavahöhlen, Unterwasserabschnitte, in denen man hier dankbarerweise ohne ständiges Luftblasenherumgeatme auskommt - von der elektrobratzenden Fabrik am Ende mal ganz zu schweigen. Auch hier ist der immer wiederkehrende Bossgegner ein verrückter Wissenschaftler, der sich niedliche Tierchen untertan gemacht hat. Und auch hier ist der Held des Spiels gerne mal schneller unterwegs, als eigentlich gut für ihn ist. Denn genau wie Sonic rennt auch Buster bevorzugt aus vollem Lauf ungebremst in den einen oder anderen Gegner hinein. Oder in eine unerklärlicherweise mitten in der Landschaft herumliegende Harke. Oder stolpert über eine gedankenlos weggeworfene Getränkedose, was in beiden Fällen immerhin zu sehr angenehm albernem Slapstick-Animationen führt. Generell ist es hier aber sehr empfehlenswert, es lieber ein bisschen ruhiger angehen zu lassen. Und warum auch nicht? Es gibt ja kein Zeitlimit, das einen hetzen würde - und so vermeidet man wenigstens die vielen kleinen und großen Hindernisse, die einem dauernd im Weg liegen. Alte Sonic-Krankheit.

Dankbarerweise hat der Raserhase diverse Manöver drauf, die ihm das Leben etwas einfacher machen. Interessanterweise keinen Möhrchenwurf - die Dinger sind hier offensichtlich zu wertvoll, um sie auf Gegner zu schmeißen. Auch wenn einige von denen wiederum keinerlei Problem damit haben, ihr persönliches Gemüse in Richtung Buster zu schleudern. Nein, ich rede von praktischen Dingen wie dem Wandsprung, dem Übereinandergeklapptenlangohrbasierten Schliddern an Seilen entlang, oder dem zumindest auf dem Papier ungemein praktischen Bodenrutscher. *“ungemein praktisch”* deshalb, weil Buster damit aus vollem Lauf heraus einen wirklich langen Schlidderer hinlegt, mit dem er mehrere hintereinander stehende Gegner zuverlässig aus dem Bild knockt. *“auf dem Papier”* aber deshalb, weil es echt gar nicht so wahnsinnig viele Anwendungsmöglichkeiten für das Manöver gibt. Denn zum einen braucht Buster eine ganze Weile, bis er genug Gas dafür gibt. Und ist er dann doch auch mal unter Volldampf unterwegs, hat man meist gar nicht mehr die Zeit, so schnell auf unerwartet ins Bild springende Feinde zu reagieren. Oder... ich zumindest nicht. Alter Mann und so. Deswegen habe ich den Hosenbodenvernichter echt selten zum Einsatz gebracht - meist bin ich Gegnern einfach nur aus dem Weg bzw. mit Hasenfüßen voran auf den Kopf gesprungen.

Wobei der normale Hopper auch nicht ganz unkompliziert ist. Oder zumindest gewöhnungsbedürftig. Denn drückt man einfach nur ein Mal kurz auf den Sprungknopf, macht Buster einen Mini-Hüpfer, gefolgt von einem Sturzflug zurück in Richtung Muttererde, als hätte er spontan zwei Tonnen zugenommen. Erst wenn man die Taste gedrückt hält, gleitet er sanft wie ein Schmuseküken durch die Lüfte. Daran muss man sich anfangs wirklich erstmal gewöhnen - aber man lernt auch sehr schnell, die Vorteile dieser ungewöhnlichen Entscheidung zu schätzen. Denn dadurch kann man zum Beispiel enorm präzise auf sehr kleinen Plattformen landen, ohne das anderweitig sonst gerne notwendige Steuerungs-Rudern. Runter geht's übrigens genauso leicht: Um von einer Plattform ein Stockwerk tiefer zu plumpsen, muss man einfach nur gleichzeitig nach unten und die Sprungtaste drücken - ungemein praktisch. Außerdem darf Buster auch gelegentlich in der Gegend herumlungernde Felsbrocken oder Kisten verschieben, um zum Beispiel höher gelegene Plattformen zu erreichen.

Die Gegner, denen man routinemäßig die Frisur versaut, sind für Kenner der Serie größtenteils alte Bekannte - wie zum Beispiel der Bodybuilder-Pitbull Arnold, Roderick Rat, diverse Brückentrolle, Gotcha Grabmore, lebende Flammen oder die blechdosigen Acme-Trons. Dazu gibt's noch *“Füllmaterial”* wie Schneemänner mit gerade aus Hasenperspektive köstlich aussehenden Nasen, ebenso quakige wie glücklich grinsende Frösche, Fledermäuschen, auf zwei Beinen laufende Krokodile, mit kleineren Bomben um sich werfende Raumschiffe, Elektrobratzroboter, in der Gegend herumliegende und erstaunlicherweise sehr flugfähige Gebisse, die einen hoch in die Lüfte beißen und dann von da aus runterfallen lassen, oder Ritter mit langen Lanzen und noch längeren Helmfedern. Dazu kommen noch diverse Garstigkeiten in der Umgebung an sich: Rotierende Morgensterne, viele, viiiiiiiiele sich rhythmisch durch die Lüfte bewegende und gerne auch mal spontan verschwindende Plattformen allerlei Couleur, kontinuierlich durch eine Halbpipeline kullernde Riesenmurmeln, Zerquetschmaschinen, schlidderige Eisoberflächen - oder bei Kontakt sofort und unmittelbar tödliche Spitzen, was bei Buster zu einem angenehm dämlichen Gesichtsausdruck mit rotierenden Augen und den Kopf umkreisenden Sternchen führt.

Aller paar Levels wartet natürlich auch noch der obligatorische Bosskampf - auf jeden Fall am Ende jeder Welt, anfangs aber auch mal zwischendrin. Das ist zu Beginn immer der ach so bittergarstige Dr. Gene Splicer, den damals ich übrigens aufgrund seiner gigantischen roten Lippen und der buschigen Trendfrisur immer für eine böse WissenschaftlerIN gehalten habe. Naja, egal. Splicer jedenfalls hat einen Gedankenkontrollhelm erfunden, den er Busters Kumpels aufsetzt und diese dadurch gegen ihn antreten lässt. Clevererweise hat er daran gedacht, dieser Supermütze unangenehme Stacheln zu verpassen, wodurch Herr Hasi seinen Freunden nicht auf den Kopf springen kann - also muss man diesen Verlust beim fiesen Herrn Doktor ausgleichen, der in einem Anfall von akuter Dusseligkeit vergessen hat, sich selbst so ein praktisches Teil aufzusetzen. Hat man das ein paar Mal erledigt, gehen die Doofheitshelme kaputt, Splicer macht sich vom Acker, und es folgt noch ein kurzer Dialog zwischen den Kombattanten, bevor Buster schon wieder weiterhoppeln muss. Diese Gespräche allerdings sind irgendwie... komisch. Also zum einen ganz nett - zum Beispiel, wenn Plucky Duck gar nicht mehr aus seiner Traumrolle als Superheld *"Toxic Revenger"* auftauchen möchte. Jedenfalls so lange, bis Buster ihm androht, ihm zukünftig nicht mehr bei den Hausaufgaben zu helfen. Was aber richtig merkwürdig ist, ist dass man sich gegenseitig immer mit dem vollen Namen anspricht: Also *"Hey, Plucky Duck?"* *"Yeah, what is it, Buster Bunny?"* - so reden doch nicht mal Comicfiguren miteinander! Oder? Hm.

Jedenfalls trifft man fünf Mal auf Dr. Splicer und seine willenslosen Knuddelzombies, danach sind die anderen bekannten Stinker aus dem Looniversum dran. Allen voran natürlich Mistsack Montana Max, auf den man ebenfalls mehrmals trifft: Zum einen bei der Entdeckung des titelgebenden versteckten Schatzes am Ende der dritten Welt, und zum anderen bei der großen, gigantischen, finalen Obersupermeegeschlacht gegen den Montana-Mech ganz am Ende. Die nur leider ein totaler Witz ist, wie so jeder andere Bosskampf hier auch. Die einzige wirkliche Herausforderung wartet kurz VOR dem Finale, in Form von Elmyra Duff, die ihren Lieblingshasi sofort und pausenlos zu Tode knuddeln und wuddeln möchte. Was sie auch buchstäblich macht, wenn sie einen erwischt. Resultat: Man muss einen ganzen Level lang vor ihr abhauen. Was echt nicht ganz ohne ist - zum einen, da Elmyra genauso schnell rennen kann wie Buster, und zum anderen, weil ihm pausenlos irgendwelche Hindernisse in den Weg geschmissen werden, die ihn ausbremsen, woraufhin Elmyra und ihre Liebe des Todes sofort zur Stelle sind.

"Buster's Hidden Treasure" mag wirklich niedlich und knuffeligwuffelig aussehen - aber in seinem Inneren ist es ein zum Teil ziemlich gnadenloser Stinker. Das gerade erwähnte Bossrennen gegen die unbarmherzig-verliebte Elmyra ist nur ein Beispiel für den zum Teil überraschend hohen Schwierigkeitsgrad hier. Da wären auch Dinge wie dieser eine fiese Level in der Lavawelt, in dem man auf immer kleiner werdenden und immer weiter auseinander liegenden Plattförmchen nach oben hüpfen muss, während unter einem das glühend-heiße Magma immer schneller immer näher brodelt. Der dritte Eislevel, in dem man sehr viele extrem gut getimete und immer wahnsinnig knappe Sprünge über größtenteils verschwindende Plattformen meistern muss, die über einem Meer aus Instakill-Stacheln schweben.

Oder die dankbarerweise nur sehr seltenen Unterwasserwelten, in denen sich Buster mit der Geschwindigkeit kollidierender Kontinente bewegt, während er unter anderem von viel, viel, viel, viiiiiel schnelleren Haien attackiert wird. Oder die finale Fabrikwelt, die aus drei sehr langen und zum Bersten mit fiesen Robotern, Stacheln, Elektrobratzern und Lavaböden gefüllten Abschnitten besteht, und die man auf jeden Fall ganz von vorn beginnen muss, falls einem zwischenzeitlich mal die Leben ausgehen sollten - normalerweise sorgen die unendlichen Continues dafür, dass man bei dem Level startet, den man zuletzt besucht hat. Aber nicht so zum Ende hin - da darf man sich zur Auffrischung nochmals durch die komplette Fabrik schlagen. Rücksetzpunkte gibt es übrigens auch nirgends - wenn man in einem Level irgendwo draufgeht, was gerne mal sehr unerwartet passiert, hallo Stacheln of Doom, dann geht's schnurstracks zurück zum Anfang. Dafür bekommt man immerhin ein ganz brauchbares Passwortsystem angeboten - verliert man alle Leben, darf man sich den einen vorwurfsvoll vom "Game Over"-Bildschirm aus entgegenleuchtenden 20-stelligen Buchstabencode notieren, mit dem man beim nächsten Versuch nicht wieder im grünsten Grünland diesseits der spanischen Blütensaison anfangen muss.

Und die Leben sind gerade in der zweiten Spielhälfte ziemlich schnell verloren. Denn zwar kann man Busters standardmäßige drei Energieherzchen auf bis zu fünf hochkurbeln, aber auch die rasen sehr schnell in Richtung Null, vor allem, weil die Unverwundbarkeitsphase nach einem Gegnerkontakt wirklich wahnsinnig kurz ist - befindet man sich gerade inmitten von mehreren Widersachern, was später deutlich mehr die Regel als die Ausnahme ist, dann kann man den Herzen im Sekundentakt beim Runterklackern zuschauen. Immerhin wachsen einmal erledigte Gegner in aller Regel nicht wieder nach. Und all das Leid, all der Stress, all das Ausraufen des Hasenfells für einen leider ebenso kurzen wie unspektakulären Abspann - in dem immerhin alle relevanten im Spiel vorkommenden Figuren einen finalen Auftritt haben.

Die gute Nachricht ist, dass man auf dem Weg dahin einiges zu sehen bekommt - und zwar vor allem einiges Gutes. Die Grafik von "Buster's Hidden Treasure" kann zwar nicht mit dem etwa ein Jahr später erschienenen "Rocket Knight Adventures" mithalten, auf das ich hier ja bereits in Level 53 zur Genüge eingegangen bin - aber nur sehr wenig kann das. Und das hier Gezeigte gehört für mich in jedem Fall und definitiv in das obere Drittel des Mega-Drive-Spiele. Nicht überragend - aber wirklich gut! Wie sprach die damalige deutsche Werbung so eloquent? "Super-Grafik in allen Leveln! Videoqualität!!" Alles ist wunderbar farbenfroh und lebendig, da ruckelt nichts, da flackert nichts - stattdessen gibt es wirklich nette Effekte zu sehen: Wie zum Beispiel weiches Parallax-Scrolling mit mehreren Grafikebenen, das sogar weiter seine Bahnen zieht, wenn man das Spiel pausiert. Einen psychedelischen Wabbelhintergrund im Wackyland. Hitzeflimmern über Lavagruben, schicke Transparenzen oder verschiedene Lichtstimmungen zwischen einzelnen Levels: Die ersten beiden Graswelten finden beispielsweise unter einem prachtvoll-blauen Himmel statt - die dritte hingegen ist in ein sattes Abendrot getaucht.

Und dann sind da natürlich noch die Animationen der verdammt schnuckelig gestalteten Figuren: Allen voran natürlich Buster Bunny, der sich nicht nur weich wie sieben Hasenpfoten bewegt, sondern auch wunderbar dämliche Gesichtsausdrücke draufhat, speziell in slapstickigeren Momenten, immer mit sehr großen Hasiaugen in die Richtung schaut, in die er springt, und so großartige Dinge mit seinen langen Flauscheohren macht! Sehr super ist auch seine Langeweile-Animation, die anspricht, wenn man ihn einfach mal in der Gegend herumlungern lässt: Zuerst verschränkt er wie Sonic die Arme und schaut den faulen Spieler etwas grimmig an, bevor er sich mit seinem Schicksal abfindet und einfach im Stehen wegpennt. Kurz gesagt: Das ist schon echt schneie für ein Modul mit gerade mal 512 Kilobyte Platz! Allerdings merkt man gerade an den in aller Regel sehr simplen Hintergründen schon deutlich, wo die Entwickler an ihrem Speicherlimit gekratzt haben. In manchen Levels, wie zum Beispiel Teilen der Schneewelt, ist der Hintergrund auch komplett statisch, ganz ohne Tiefenwirkung verschaffende Parallax-Ebene.

Immerhin musste nicht am Soundtrack gespart werden: Die 23 Stücke aus den Federn von Shinji Tasaka, Tsuyoshi Sekito und Hideto Inoue sind zwar meist ziemlich kurz und wiederholen sich dadurch echt oft - machen aber gleichzeitig dank ihrer abgefahrenen Instrumentierung auch echt mächtig viel Spaß! Ich meine, ernsthaft - in welchem anderen Spiel gibt's schon digitale Tubas zu hören? Tubae? Tuben? Hm. Es hat schon seinen Grund, warum ich einen der Songs aus dem Spiel hier in die erste Mega-Drive-Jukebox gesteckt habe. Auch hier zitiere ich einmal mehr voller Freude die damalige deutsche Werbung: *"Der Sound? Echte Ohrwurmklasse!"* Kenner der Show werden auch hier das eine oder andere *"Hui, kenn' ich!"*-Erlebnis haben - denn einige der Themen, wie zum Beispiel unter Wasser oder während des finalen Bosskampfes gegen Montana Max, sind Adaptionen entsprechender Kompositionen aus den Cartoons. An anderer Stelle, wie beispielsweise dem Passwort-Bildschirm, standen klassische Kompositionen Pate. Und natürlich wird auch das generelle Thema der Tiny Toons ebenfalls überall da mit eingeflochten, wo es nicht schnell genug flüchten kann - mal mehr, mal weniger subtil. Dafür gibt es aber erstaunlich wenig Soundeffekte, und natürlich keinerlei Sprachausgabe - irgendwo musste logischerweise die Rotstift-Linie gezogen werden.

Nicht in den Besprechungen des Spiels in der zeitgenössischen Presse, soviel steht schon mal fest: In der 17. Ausgabe der britischen Megatech zum Beispiel kassiert das Spiel heftigstmögliche 95% - dieselbe Wertung, die da auch das ein halbes Jahr zuvor erschienene *"Sonic The Hedgehog 2"* erhalten hat. Okay, da wird auch ausgesprochen fälschlicherweise behauptet, dass man das Spiel zu zweit spielen könne. Aber ich bin gerade sehr gönnerhaft gelaunt, und lasse diesen 27 Jahre alten Fauxpas durchgehen. Dieses Mal. Für Tester Tom Guise ist Tiny Toons *"A completely superb game. One of the best platformers ever. Unmissable!"* 86% in der Electronic Games 4/93 oder 83% in der Juni-93-Ausgabe der Computer & Video Games runden die internationalen Wertungen ab.

Bei uns wurde in ganz ähnlichen Regionen herumgeschippert: Im Gamers 3/93 zückt Julian Eggebrecht die Schulnote 1- und meint: *“Insgesamt schneiden die Tiny Toons mit ihrem Einstand brillant ab! Die perfekt aufeinander abgestimmten Elemente, die cartoon-ähnliche Präsentation und die herrlichen Gags am Rande platzieren die Toons prompt auf einer Ebene mit Disneys World of Illusion, und lassen Sonic im Regen stehen.”* 11/12 Punkten gibt’s von Heiner Stiller im ASM 5/93, sowie die Einschätzung: *“Mit diesem Game hat Konami einen richtig guten Einstand auf dem Mega Drive gegeben. Viel Spiel und Spaß fürs Geld heißt die Devise, die konsequent durchgehalten wird. Da vergebe ich den Programmierern gerne, dass sie sich stellenweise ein wenig an Sonic orientiert haben.”* Rainer Weckwerth hat in der Play Time 5/93 sogar 91% für das Spiel übrig, das er gleich im Intro *“das beste Jump-n-Run aller Zeiten”* nennt, und auf den zwei Seiten des Testes ausschließlich Bilder aus den ersten drei Levels zeigt. Sein Fazit: *“Tiny Toon spielt sich hervorragend, und das trotz der Tatsache, dass man in jedem Level zweimal ‘Kenne ich doch!’ ruft. Die hier vorliegende Mischung ist so brillant, der Spielablauf so packend, dass man Konami verzeihen muss. Selten hat mir ein Spieletest so viel Spaß gemacht!”*

Ein klein bisschen gemäßiger wurde im Markt&Technik Verlag gewertet - denn sowohl in der Power Play 5/93 als auch der Schwesterzeitschrift Video Games erhielten diese *“Tiny Toons”* jeweils eine 86%. Sönke Steffen nennt das Spiel *“Ein Festschmaus für jeden Freund der klassischen Jump-n-Run-Küche. Buster Bunny ist der neue Jump-n-Run-König des Mega Drive!”*, und Ingo Zaborowski *“Ein gradliniges Jump-n-Run mit hoher Qualität und Langzeitmotivation. Tiny Toon Adventures ist auf jeden Fall eines der besten Hüpfspiele für Segas 16-Bitter, und lässt auf weitere tolle Konami-Spiele für das Mega Drive hoffen.”* Und zum Abschluss gibt’s noch das Fazit von Ulf Schneider aus dem 85%-Test der Mega Fun 5/93: *“Geschickt gemacht von Konami. Das definitiv beste Spiel aus der ersten Mega-Drive-Serie bringen sie zuletzt auf den Markt. Tiny Toons auf dem Mega Drive ist ein nahezu fehlerloses Hüpfspiel, und spielt sich mindestens genauso gut wie auf dem SuperNES.”*

Wie ging’s denn dann mit dem rasenden Rammeler weiter? Genaue Verkaufszahlen wurden leider nie veröffentlicht, aber die Tiny Toons waren seinerzeit ein weltweit heftig abgehendes Phänomen - ganz so furchtbar werden die Verkäufe also vermutlich schon nicht gewesen sein. Ganz besonders, weil sich *“Buster’s Hidden Treasure”* in sehr guter Gesellschaft befand: Wie eingangs bereits erwähnt, gab es zur Veröffentlichung dieses Spiels bereits vier andere offizielle Spiele dieser Familie aus dem Hause Konami: Der Ende 1991 erschienene erste Teil mit dem simplen Namen *“Tiny Toon Adventures”* auf dem NES, dessen knapp ein Jahr danach veröffentlichter Nachfolger *“Trouble in Wackyland”*, ebenfalls auf dem NES, der im Frühjahr 92 erschienene Game-Boy-Einstand *“Babs’ Big Break”* sowie das kurz vor *“Buster’s Hidden Treasure”* auf das Super Nintendo hoppelnde Früh-93er *“Buster Busts Loose”*. Konami muss sich damals echt heftig im *“Tiny Toons und sonst nichts anderes!”*-Crunchmode befunden haben - denn innerhalb von knapp zwei Jahren fünf vom Namen mal abgesehen komplett unterschiedliche Spiele auf vier komplett unterschiedlichen Plattformen rauszuhauen ist eine beeindruckend herkuleske Aufgabe, die selbst das heutige Electronic Arts noch nicht mal mit FIFA-Konvertierungen hinbekäme.

Allesamt übrigens entwickelt von immer anderen Leuten - denn soweit ich das überblicken kann, gab's da zwischen den einzelnen Plattform-Teams keine Überschneidungen. Und Konami war mit diesem Output noch lange nicht am Ende: Die Firma hielt die *"Tiny-Toons"*-Lizenz von 1991 bis Ende 1994, und veröffentlichte in dieser Zeit insgesamt satte neun Spiele unter der knallbunt-fröhlichen Regenbogenflagge. Und auf zwei davon möchte ich an dieser Stelle noch kurz etwas intensiver eingehen:

Zunächst einmal das GameBoy-Spiel mit dem schönen Untertitel *"Babs' Big Break"*, das zuerst zum Weihnachtsgeschäft des Jahres 91 in Japan und den USA erhältlich war, und kurz nach dem Jahreswechsel dann auch bei uns. Wie schon der Name andeutet, dreht sich zumindest die Geschichte um Babs Bunny, die eine Schauspielkarriere wittert, welche sich natürlich am ehesten im legendären Acme-Theater ausleben lässt - das nur leider gerade dabei ist, von Montana Max gekauft und in einen gigantischen Safe umgebaut zu werden. Irgendwo muss man ja seine Geldberge lagern, ich kann das völlig problemlos nachvollziehen. Jedenfalls machen sich jetzt Buster Bunny, Plucky Duck und Hamton J. Pig auf, um den Stinker davon abzuhalten, Babs' gigantösen Ambitionen weiter im Weg zu stehen. Man darf innerhalb des Abenteuers jederzeit zwischen den dreien wechseln, wobei allerdings der einzige Unterschied zwischen ihnen jenseits des Aussehens die Art der Frucht ist, mit der sie auf verschiedene Weisen um sich schmeißen: Busters Waffe der Wahl ist die in einer Kurve geworfene Möhre, Plucky bevorzugt die fröhlich durch die Gegend bouncende Ananas, und Hamton setzt ganz auf die handliche Kullermelone.

Das Spiel selbst ist ein eher normales Jump-n-Run typischer Game-Boy-Schule, allerdings mit herzallerliebster Grafik, beeindruckendem Umfang, putzigen Minigames und einem GANZ hervorragenden Soundtrack aus den ausgesprochen talentierten Händen von Hidehiro Funauchi - wer ein paar ausgewählte Stücke daraus hören möchte, möge sich bitte die vierte Jukebox hier zu Gemüte ziehen, die sich um den Game Boy im Allgemeinen und um den Tiny-Toon-Spaß darauf unter anderem im Speziellen drehte. In jedem Fall ein wirklich unterhaltsamer Spaß, der sich sogar auf dem Cover der Video Games 6/92 fand, und dann im Test von Martin Gaksch nicht nur eine 81, sondern auch den *"Video Game Classic"*-Award erhielt.

Der andere aus meiner Sicht relevanteste Titel der Hoppelheldenreihe ist *"Buster Busts Loose"*, das etwa zwei Monate vor *"Buster's Hidden Treasure"* erschien, und das abermals plattformexklusiv - dieses Mal allerdings auf dem Super Nintendo. Selber ausschließlich spielbarer Held, aber komplett anderes Abenteuer - auch wenn sich mal wieder alles um das möglichst vollgasige Gerase von Buster Bunny dreht. Hier und jetzt allerdings ohne einen nennenswerten verbindenden Story-Rahmen. Stattdessen sprintet Langohr von einem wie man so schön sagt *"Setpiece"* zum nächsten, wobei kein Level etwas mit dem anderen zu tun hat. Und so spielt man in dem einen mal eine kurze Runde Merkwürden-Football, findet sich unerwartet im Wilden Westen wieder - oder auch mal im Weltraum, wo eine sehr prinzeßinleiaige Babs Bunny sowie Duck Vader warten. Zwischen jedem Abschnitt dreht man ein kirrebuntes Rouletterad, was dann zu einem von fünf Minispielen wie einer Partie Squash, einer Vogelperspektiven-Verfolgungsjagd mit Elmyra oder einer ausgesprochen tinytoonigen Runde Bingo führt.

Das ist alles ohne Frage sehr unterhaltsam und auch wieder verdammt niedlich präsentiert, aber gerade im Vergleich zu seinem Mega-Drive-Bruder wahnsinnig kurz. Und vor allem auch durch die ganz schön merkwürdige Kickflip-Mechanik unnötig fummelig: Denn Buster kann hier nicht mehr auf seine Gegner draufspringen, sondern muss vor ihnen aus vollem Lauf in die Lüfte hopsen, und dann direkt vor ihren Nasen attackieren, wodurch er einen Frontkick ausführt, gefolgt von einem Rückwärtssalto. Athletisch? Keine Frage. Aber irgendwie auch komplett unnötig. Ach, egal: Man gewöhnt sich irgendwie dran, und auch das Ding macht wieder echt verdammt viel Spaß. Bis zu einem gewissen Grad ist die Blödelformel der Tiny Toons halt einfach unverwüstlich.

Das End-94er "*ACME All-Stars*", ein weiterer Mega-Drive-Exklusivtitel, dieses Mal allerdings kein Jump-n-Run, sondern ein reines, nun, Sportspiel, war der letzte Tiny-Toons-Titel von Konami - zu schade nur, dass ebendieser Schwanengesang dann derart hustend und krächzend ersaufen musste. So richtig verwunderlich ist das allerdings dann auch wieder nicht - denn die Serie war zu diesem Zeitpunkt zumindest im Heimatmarkt schon eine ganze Weile aus dem regulären Äther verschwunden, und die Lizenz an sich nicht mehr irre viel wert. Kein Wunder also, dass die Alberhasen danach eine ganze Weile ungenutzt herumlungerten, bis sich der amerikanische Entwicklerzweig "*Terraglyph Interactive Studios*" die Namensrechte 1996 schnappte, um daraus im Laufe der kommenden drei Jahre ebenso viele wie leider komplett bedeutungslose Spiele zu fabrizieren. Und danach wurde es auch nicht besser, denn die Lizenz wanderte Anfang der 2000er zu "*Conspiracy Games*", die dann unter anderem das britische Studio "*Warthog Games*" an einigen ebenfalls beeindruckend uninteressanten "*Tiny Toons*"-Spielen für Game Boy Color, PlayStation und Game Boy Advance schrauben ließen. Das einzige halbwegs brauchbare Produkt dieser Periode ist das 2002er GBA-Prügelspiel "*Buster's Bad Dream*", außerhalb Europas bekannt als "*Scary Dreams*" - und halbwegs brauchbar auch nur deshalb, weil es vom nachweislichen Qualitätsentwickler Treasure an einem lauen Mittwochnachmittag rausgewürgt wurde.

Es gab sogar zwei Spiele der Reihe, die niemals veröffentlichtes Regenbogenlicht zu sehen bekamen: Über das eine ist so gut wie gar nichts bekannt, da es außerhalb einiger ganz weniger Ankündigungen niemals irgendwo näher beschrieben wurde. So findet es sich beispielsweise in der Oktober-93-Ausgabe der amerikanischen "*Electronic Gaming Monthly*" als einer von vier Mini-Screenshots unter einer Ankündigung von Ataris brandneuer Spielkonsole "Jaguar" - und da auch nur unter dem komplett nichtssagenden Titel "*Tiny Toons*". Es hätte ja wenigstens einen coolen Namen haben können... irgendwas wie "*Projekt Butterlunge*" oder so. Naja.

Über den anderen Titel, der niemals wirklich existieren durfte, ist schon deutlich mehr bekannt - was vor allem daran liegt, dass er bereits komplett fertig entwickelt wurde, bevor man sich dazu entschloss, ihn doch nicht mehr unter das zu diesem Zeitpunkt dem Thema "*Tiny Toons*" gegenüber bereits jenseits von scheißegalig befindliche Publikum zu bringen. Die Rede ist von "*Tiny Toons: Defenders of the Universe*", ebenfalls entwickelt von Treasure, und ebenfalls im zumindest theoretischen Vertrieb von Conspiracy Entertainment, das nach etwa anderthalbjähriger Bauzeit im Frühjahr 2002 auf PlayStation 2 hätte erscheinen sollen.

Genau wie *"Buster's Bad Dream"* wäre auch das ein Prügelspiel gewesen, allerdings in 3D und mit Vierhasenfokus - ein bisschen wie Capcoms 1999er Arcade- und Dreamcast-Gehämmere *"Power Stone"*, und ein bisschen sehr wie Treasures eigenes *"Rakugaki Showtime"*, das ebenfalls 1999 herauskam, allerdings nur auf der PlayStation - und ebenfalls allerdings, wie leider so viele Titel von Treasure, ausschließlich in Japan. Das Tiny-Toons-Spiel, dessen Untertitel ursprünglich übrigens *"Defenders of the Looniverse"* lautete, was ich wesentlich cooler und passender finde, war komplett fixfertig, hatte eine Altersfreigabe, es fand sich in Händlerlisten - aber es gelangte nie in die Verkaufsregale.

Und das ist tatsächlich komplett bizarr. Es wurde niemals öffentlich kommuniziert, wieso der finale Schritt nie gegangen wurde, und gleichzeitig wurde das Spiel aber auch niemals gecancelt - noch bis weit ins Jahr 2004 hinein wurde von Seiten Conspiracy Entertainments Stein und Bein geschworen, dass das Spiel wirklich noch erscheinen würde. Das heißt, dass es theoretisch noch bis heute möglich wäre, dass *"Defenders of the Universe"* einfach mal so in den Läden erscheint. Auch wenn PlayStation2-exklusive Spiele im Jahr 2020 einen gewissen Seltenheitswert genießen. Gerüchteweise war von dem Spiel auch eine GameCube-Umsetzung angedacht, aber auch die würde heute die Verkaufszahlen vermutlich nicht nennenswert in die Höhe schießen lassen. Irgendwann kam es dann mal zum unvermeidlichen Leak - wer sich das Spiel also unbedingt gönnen möchte, kann es mit nicht allzu aufwändiger Suche in den Untiefen des Information Superhighways finden.

Und wenn man schon da ist, dann kann man sich da auch nach *"Buster's Hidden Treasure"* umsehen - denn abgesehen vom Originalmodul ist das bis heute leider die einzige Möglichkeit, Hand ans Spiel zu legen. Okay, es ist im Emulator auch online auf archive.org spielbar, aber was ist das nicht? Offiziell gesprochen gab es leider niemals irgendeine wie auch immer geartete Wiederveröffentlichung, was bei einem Lizenzspiel allerdings auch kein gigantisch großes Wunder ist. Die gute Nachricht ist, dass das Mega-Drive-Spiel in aller Regel für echt wenig Geld zu haben ist - eine vollständige Version im guten Zustand wird normalerweise für zehn bis 20 Euro gehandelt.

Und da zuzugreifen finde ich auch heute noch echt empfehlenswert. Nein, als eher vorderstängiges Jump-n-Run hat *"Buster's Hidden Treasure"* bestimmt keine neuen Maßstäbe gesetzt oder die Welt der Renn-und-Springware in ihren Grundfesten erschüttert. Aber es hat in absolut jeder Hinsicht super-solide Arbeit geleistet, was für mich mehr als Grund genug ist, das schöne Teil aller paar Jahre mal wieder zufrieden durchzuspielen: Präzise Steuerung, super-niedliche Grafik, exzellente Musik, generelle Fröhlichkeit - da vergibt man gerne die eine oder andere ins Bild rülpsende Schwäche wie die leicht ideenlosen und oftmals etwas zu ausgewalzten Levels, die schwachen Bosskämpfe oder den zum Teil ziemlich unbarmherzigen Schwierigkeitsgrad.

Außerdem darf nicht unerwähnt bleiben, dass das Spiel, von den Figuren mal abgesehen, mit der Cartoonserie eigentlich nicht so irre viel zu tun hat: Keine Acme University weit und breit, generell kaum mal eine vertraute Lokalität, kein anarchischer Humor - und Babs Bunny, die im Titelschirm noch zusammen mit Buster aus dem wunderbar farbgewaltigen Regenbogenkreis grinst, hat im Spiel gerade mal die sehr undankbare Rolle des langohrigen Entführungsopters, was mit ihrer Funktion in der Serie ziemlich präzise überhaupt nichts zu tun hat. Man könnte also mit einiger Berechtigung vermuten, dass Konami an ihrem eigenen Sonic-ähnlichen Spiel gearbeitet und dann einfach ein schnell gestricktes *"Tiny Toons"*-Kleid drübergestülpt hat - denn das hier, das ist mehr als alles andere von den ersten beiden Blaustachel-Rasereien inspiriert. Aber wie gesagt - das ändert nichts an der inhärenten Exzellenz des Spiels.

Und damit habe ich die Konami-Mega-Drive-Qualitätsoffensive ja auch bald durch: *"Rocket Knight Adventures"* ist abgehakt, *"Teenage Mutant Ninja Turtles: The Hyperstone Heist"* ist zumindest als zweieiiiger Zwilling von *"Turtles in Time"* abgehakt, *"Tiny Toons"* ist abgehakt - was fehlt denn da jetzt noch? *"Sunset Riders"* fand ich nie so sonderlich geil - *"Castlevania: The New Generation"* und *"Probotector"* dagegen aber umso mehr. Tja, nun - das wären dann wohl sehr dankbare weitere Themen für einen anderen Podcast.

This Game Is Not Over!

Ausgewählte Links:

- Video von *"Defenders of the Universe"*:
<https://www.youtube.com/watch?v=El2vwY2OGng>
- *"Tiny Toon Adventures: Buster's Hidden Treasure"* auf archive.org:
https://archive.org/details/sg_Tiny_Toon_Adventures_1993_Konami_US
- Soundtrack:
<https://16bap.theclassicgamer.net/tiny-toon-adventures-busters-hidden-treasure/>
- Ankündigung des Reboots der Serie:
<https://www.kino.de/serie/tiny-toons-adventure-how-i-spent-my-vacation-1991/news/comeback-der-tiny-toons-steven-spielberg-produziert-brandneue-reboot-serie-des-90er-hits/>