



GNO
AOU
ATE
E A



Mickey Mouse. Schon wieder? Echt jetzt? Das ist jetzt schon das vierte Mal, dass der Rundohrstinker hier einen Auftritt hat: *"Castle of Illusion"*, *"Fantasia"*, *"World of Illusion"* - und jetzt auch noch *"Mickey Mania"*! Hat der feine Herr Kautz in seiner Jugend denn eigentlich auch noch irgendwas anderes gespielt? Also... naja... nun... nein.

1994 war für Jump-n-Runs ein wirklich verdammt relevantes Jahr - denn das war das Jahr, in dem Titel wie *"Earthworm Jim"*, *"Sonic The Hedgehog 3"*, *"Dynamite Headdy"* und *"Donkey Kong Country"* das eine oder andere Tageslicht erblicken durften. Sowie natürlich *"Mickey Mania"*, das in einigen Varianten noch den Untertitel *"The Timeless Adventures of Mickey Mouse"* trug. Entwickelt wurde dieses von *"Traveller's Tales"* - dem Ende 1989 im britischen Cheshire gegründeten Mini-Studio, auf dessen grundlegende Geschichte ich hier ja bereits im *"Sonic 3D"*-zentrierten fünften Dungeon eingegangen bin. Der Name dieses Studios entspringt übrigens dem sechsten Teil in Carl Sagans berühmter [Doku-Serie "Cosmos"](#), der auch das ebenso bekannte wie gleichnamige Buch entstammt.

Der Gründer und für sehr lange Zeit auch wichtigste Designer/Programmierer der Firma war Jon Burton. Dieser Brite, Jahrgang 69, entwickelte ein Interesse an Computern und den Dingen, die man mit ihnen machen kann, bereits in den frühen 80ern, als er mit dem Commodore VIC-20 seines Onkels in Kontakt kam, und sofort davon gefesselt war. Nachdem ihm seine Eltern dann einen Sinclair Spectrum zulegten, entwickelte er schnell eine Vorliebe fürs Programmieren - zuerst noch in Basic und Forth, kurz darauf dann in Assembler, woraus auch die ersten Spiele erwachsen. Unter anderem ein simpler Plattformer, der den ganz exzellenten Namen *"Indiana Fred and the House of Doom"* trug und natürlich nie veröffentlicht wurde. Mitte der 80er legte sich Jon dann einen Amiga zu, und wurde schnell Teil der gerade in England aufkeimenden Demoszene, was seine Programmierskills besonders im Bereich der maschinennah entwickelten Spezialeffekte erheblich verbesserte. Über diese Szene lernte er einen jungen Grafiker namens Andy Ingram kennen, mit dem er sich schnell sehr gut verstand - woraufhin die beiden beschlossen, ihre Talente zu kombinieren und zusammen ein Spiel zu entwickeln. Das Resultat war ein Testlevel des Jump-n-Runs, aus dem später das erste Spiel von Traveller's Tales werden sollte: ["Leander"](#).

Mit diesem rudimentären Level, das nicht viel mehr enthielt als ein Sprite, das durch eine weich in alle Richtungen scrollende Welt hüpfte, stellten sie sich bei Psygnosis vor - eigentlich laut Jon nur, um von ihnen Tipps für die weitere Vorgehensweise zu erhalten, da er selbst das Gezeigte noch nicht sonderlich umwerfend fand. Psygnosis aber war wohl beeindruckt genug, um den beiden sofort einen Vertriebsdeal anzubieten - den sie erstmal ausschlugen, da sie nicht sicher waren, ob sie daraus jemals wirklich ein komplettes Spiel bauen könnten. Einen Monat später stand ihr Entschluss aber fest, Psygnosis war immer noch interessiert - und 18 Monate später stand *"Leander"* in den Läden. Zuerst auf Amiga und Atari ST, und kurze Zeit später auch auf dem Mega Drive - da allerdings unter dem Namen *"The Legend of Galahad"* bzw. einfach nur *"Galahad"* in den USA.

Auch der nächste Titel der jungen Firma hatte seine Wurzeln in der Demoszene, genauer gesagt in der 1990er Demo "Puggs in Space" von Dionysus. Ehrlicherweise muss man sagen, dass die Demo an sich eigentlich nichts taugt - das ist nur eine Ansammlung von netten Animationen, untermalt von einem ganz schmissigen Soundtrack, der speziell Fans von *"Lemmings"* zum Teil ganz bekannt vorkommen dürfte - in beiden Fällen war nämlich Tim Wright der Musiker, den man auch unter seinem Künstlernamen "CoLD SToRAGE" und da vermutlich vor allem für seine schmissigen Soundtracks vieler *"WipEout"*-Teile kennt. Nichtsdestotrotz war Psygnosis sehr angetan von den hier gezeigten kurzen Abenteuern des leicht unförmigen Aliens *"Puggsy"* und fragte bei den drei Mitgliedern von Dionysus an, ob sie Interesse daran hätten, daraus ein richtiges Spiel zu machen. Hatten sie, bekamen es aber nach etwa einem Jahr der Herumwurschtelei einfach nicht hin - woraufhin ihnen das Projekt entzogen und Traveller's Tales auf den Tisch gelegt wurde. Die das Spiel fertig bekamen, welches Ende 1993 unter dem simplen Namen *"Puggsy"* zuerst auf dem Mega Drive und später dann auch wieder auf dem Amiga erschien, gute Wertungen kassierte, inhaltlich und vor allem technisch sehr gute Arbeit ablieferte - und sich leider trotzdem nicht sonderlich gut verkaufte. Nichtsdestotrotz sicherte es Traveller's Tales den nächsten Auftrag von Psygnosis - nämlich die Arbeit an den Mega-Drive- und SNES-Versionen von *"Bram Stoker's Dracula"*, einer Umsetzung des gleichnamigen Films mit Gary Oldman, Winona Ryder, Anthony Hopkins und Keanu Reeves, der Ende 1992 in die Kinos kam, und sich etwa ein Jahr später durch alle möglichen Plattformen biss. Kein sonderlich gutes Spiel, das sehr schnell entwickelt werden musste, und *"Leander"* recht ähnlich war - aber eines, das Traveller's Tales gutes Geld einbrachte, was der Firma die Gelegenheit zur Expansion gab. Denn bis dahin bestand sie nur aus Jon und Andy.

Ein weiterer wichtiger Mitarbeiter befand sich zu diesem Zeitpunkt am anderen Ende der Welt, und im Namen von Sony Imagesoft gerade in Verhandlungen mit Disney Software über ein Spiel namens *"Mickey's Birthday Party"* - ein Abenteuer, das sich um eine Reise durch die wichtigsten Cartoon-Stationen der berühmten Comicmaus drehen sollte. Der Name dieses 22-jährigen Jungspunds: David Jaffe, der spätere Chefdesigner von Spielen wie *"God of War"*. Disney mochte seine Idee, Sony erhielt den Zuschlag, und trug das Konzept an Traveller's Tales heran - die daraus schnell mehrere Demolevels entwickelten, die die Verantwortlichen bei Disney wohl derart beeindruckten, dass die Firma den offiziellen Mausohr-Segen erhielt.

Die erste öffentliche Vorstellung des zu *"Mickey Mania"* umgetauften Titels erfolgte am 23. Juni 1994 im Rahmen der Summer Consumer Electronics Show in Chicago. Disney-Vorstand Jeffrey Katzenberg persönlich leitete die Demonstration des Spiels, und verkündete bei dieser Gelegenheit auch offiziell die Zusammenarbeit von Disney mit Sony Imagesoft - eine Meldung, die sich dann unter anderem auch in der *"New York Times"* und *"Los Angeles Times"* des Folgetages wiederfand, wo das Spiel vom ausführenden Produzenten Richard Robinson als *"the ultimate Mickey Mouse game"* vorgestellt wurde.

Dessen Entwicklung lief allerdings nicht ganz unkompliziert - denn Davids Pläne waren ursprünglich deutlich ambitionierter, und laut Jon auf den für die Veröffentlichung angepeilten Systemen nicht umsetzbar. David wollte auch wesentlich mehr Story haben, während Jon die *"Gameplay Comes First!"*-Maxime beschwor. Die Diskussionen darüber liefen wohl zum Teil recht hitzig und emotional ab. Gelegentlich sogar mal zu emotional - Jon berichtet nur minimal reumütig darüber, dass er David während einer solchen Debatte mal derart rund gemacht habe, dass dieser wohl mit Tränen in den Augen den Raum verließ. In jedem Fall lief die Entwicklung sehr eng in Zusammenarbeit mit Disney. Ich werde gleich noch genauer auf die wichtigsten Beiträge der Maus-Brigade eingehen, aber am wichtigsten war, dass Traveller's Tales das Vertrauen von Disney genoss - was die Arbeit aller Beteiligten deutlich entspannter machte, wie mir Jon im Gespräch bestätigte, das ich in Vorbereitung auf diesen Level mit ihm führte.

Veröffentlicht wurde *"Mickey Mania"* schließlich im November 1994 in den USA, und erschien im April 1995 dann auch bei uns - begleitet von einer sehr dicken, Multi-Millionen-Dollar schweren [Fernsehkampagne](#), deren machohafters Ton ganz hervorragend zur generellen Coolness-Attitüde der Videospiele der Mitt-90er passte. Eigentlich sollte das Spiel bereits zum 65. Geburtstag der berühmten Maus Ende 1993 erscheinen - aber das war zeitlich unmöglich umzusetzen, da es Traveller's Tales für die komplette Entwicklung weniger als sechs Monate gelassen hätte. Also wurde schon früh beschlossen, das Geburtstagsthema ganz fallen zu lassen, und lieber das bisherige Leben der Maus auf Basis einiger der wichtigsten Cartoon-Stationen zu feiern. Genau genommen sieben sehr kurze bis abendfüllende Filme aus den Jahren 1928 bis 1990, chronologisch hintereinander - obwohl, eigentlich sind's nur sechs, denn einer findet sich nur in einem sehr knapp bemessenen Bonuslevel wieder. Laut Jon blieb es ihm überlassen, welche der zu diesem Zeitpunkt mehr als 100 Filme mit der Maus er als Inspirationsquelle nutzen würde - also schloss er sich mehrere Tage lang in den Archiven von Disney ein, um eine breite Auswahl an Streifen auszuwählen, die möglichst unterschiedlich und unterhaltsam waren und für wichtige Meilensteine in der Entwicklung von Mickey Mouse standen. Das Resultat ist ein Spiel, in dem keine Welt wie die andere gestaltet ist, und jede einzelne in absolut jeder Hinsicht einen komplett eigenen Look bietet. Das einzige, das immer unverändert bleibt, ist Mickey - also jedenfalls der spielbare, denn er trifft immer auf seine Brüder aus den jeweiligen Zeitperioden.

Den Anfang macht ["Steamboat Willie"](#) aus dem Jahr 1928, entwickelt von Walt Disney und gezeichnet von Ubbe Iwerks. Das war wohlgerne nicht der erste Cartoon mit Mickey Mouse - diese Ehre fällt ["Plane Crazy"](#) zu, ebenfalls aus der Feder von Iwerks, der ein halbes Jahr vor *"Steamboat Willie"* entstand, in der ersten Fassung allerdings noch als Stummfilm, und auch nur für ein Testpublikum - die finale, vertonte Variante wurde erst knapp ein Jahr später veröffentlicht, weswegen *"Steamboat Willie"* heute als offizieller Erstauftritt von Herrn Mouse gilt, und dessen Veröffentlichungsdatum, nämlich der 18. November, als sein Geburtsdatum. Der knapp acht Minuten kurze Schwarz-Weiß-Film gilt heute als absoluter Klassiker, auch wenn Mickey in ihm als ziemlich jähzorniger Stinksack rüberkommt. Er war einer der ersten Animationsfilme, die Bild und Ton genau aufeinander synchronisiert haben, außerdem gibt es hier gleich zu Beginn den tanzenden und pfeifenden Mickey zu sehen, der seit dem Jahr 2007 sämtliche Produktionen der *"Walt Disney Animation Studios"* [einleitet](#).

Das Spiel zollt dem Cartoon in mannigfaltiger Hinsicht Tribut: Es beginnt mit einer krackeligen Filmrolle an den Rändern sowie Störstreifen, die durchs Bild zucken - so wie man es von alten Filmen kennt. Das Ganze startet natürlich auch schwarz-weiß, und wird dann im Verlauf des ersten Levels immer farbiger. Außerdem bekommt man es mit sehr vielen aus dem Film bekannten Figuren zu tun: Dem bösen Captain Pete und seinem Kautabak-Gespucke, Glocken und Kistenhühnern, den überglücklichen Papageien, einer notenversessenen Ziege, der bedauernswerten Katze - und selbst die Levelmusik folgt dem akustischen Vorbild.

Die nächste Welt, die man betritt, spielt in ["The Mad Doctor"](#) - dieser Abschnitt dient auch als [Covermotiv](#) des Spiels, inklusive des ausgesprochen garstig dreinguckenden Doktors. Anders als das schwarz-weiße Ausgangsmaterial aus dem Jahr 1933 präsentieren sich die Levels hier von Anfang an in voller Farbpracht - davon jedoch abgesehen hielten sich die Designer wieder nah an die Vorlage: Die zerfallende Brücke, die runterplumpsenden Messer und Beile, die stinkigen Skelette mit ihren sehr flexibel einsetzbaren Köpfen, die aus der Decke fahrenden Sägeblätter, die *"Huhn + Pluto / Säge = Panik"*-Gebrauchsanweisung - ist alles da. Und hier gibt's erstmals auch einen richtigen Bosskampf zu bestreiten, natürlich gegen den böstigen *"Dr. XXX"* persönlich, wie er auf seinem Klingelschild im erstaunlich düsteren Cartoon genannt wird. Übrigens erinnert sein verhüllter Auftritt eher an die Schattenfigur aus dem 1929er ["The Haunted House"](#), dem auch die Streichholz-Anzünd-Animation von Mickey entspringt - aber der Rest ist sehr originalgetreu. Auch wenn sich der Level, anders als der Trickfilm, hinterher nicht als Traum entpuppt.

Ein Farbtraum dagegen ist der nächste Abschnitt, dessen zwei kurze Levels dem 1937er ["The Moose Hunters"](#) entspringen - nicht zu verwechseln mit dem 1931er ["The Moose Hunt"](#), einem Schwarz-Weiß-Cartoon rund um Mickey Mouse mit einem ganz ähnlichen Thema, der aber in erster Linie dazu diente, Pluto als Charakter zu etablieren, der hier seinen offiziellen Erstauftritt feierte. Diese Welt ist im Spiel die erste, die von der Vorlage recht deutlich abweicht - denn im Cartoon ist Mickey zusammen mit Goofy und Donald auf der Jagd nach dem einen oder anderen Elch, während man im Spiel ausschließlich von Pluto begleitet wird, während man selbst nichts anderes macht, als immer wieder drei Dingen auszuweichen: Herunterfallenden Ästen und Steinbrocken sowie einem ebenso unregelmäßig wie ungebremst durchs Bild rasenden Mörder-Elch. Der erste der gerade mal zwei Levels dieser Welt ist echt nicht besonders interessant, dafür aber grafisch einer der schönsten des ganzen Spiels. Und der zweite... ach, auf den komme ich nachher noch ausführlicher zu sprechen.

Erstmal springe ich zum nächsten Film - nämlich ["Lonesome Ghosts"](#), ebenfalls aus dem Jahr 1937, und ebenfalls ein ganzes Stück von der Vorlage abbiegend. Denn genau wie bei der Elchjagd war Mickey hier eigentlich wieder mit Goofy und Donald unterwegs, als offizielle Vorläufer der Ghostbusters, die von vier gelangweilten Geistern in ihr Spukhaus gelockt werden, um mit ihnen dort ihren Spaß zu haben, während Pluto da überhaupt nicht vorkommt. Künstlerische Freiheit, nehme ich an. Ähnlich wie in der nächsten Welt, die auf dem 1947er ["Mickey and the Beanstalk"](#) basiert, der wiederum nur ein Teil der abendfüllenden Mixtur aus Real- und Zeichentrickfilm namens *"Fun and Fancy Free"* war - der erste Nicht-Cartoon dieser Reihe, der in der deutschen Fassung den sensationell jungpionierigen Titel *"Fröhlich, Frei, Spaß dabei"* trug.

Auch hier genehmigten sich Traveller's Tales ein paar Abweichungen von der Original-Handlung: Einmal mehr sind weder Goofy noch Donald irgendwo zu sehen, auch spielen weder die singende Harfe noch Willie der Riese irgendeine Rolle - und das, obwohl zumindest Letzterer explizit im Handbuch erwähnt wird. Aber sonst ist alles schön und bunt und fröhlich und riesig - so bekommt man es unter anderem mit gigantischen Schmetterlingen, Mücken und Käfern zu tun. Ja, das ist alles ziemlich wahnsinnig, aber man hüpfert auch mal auf einen übergroßen Wackelpudding herum, also beschwere ich mich nicht. Außerdem findet man hier mit etwas Augenoffengehalte den Zugang zum Bonuslevel, der auf dem 1935er Kurzfilm ["The Band Concert"](#) basiert - der nicht nur der erste Mickey-Cartoon komplett in Farbe war, und einen der frühesten Auftritte von Donald Duck beinhaltet, sondern auch eine beeindruckend komplexe Synchronisierung von Bild und Ton, was ihn zu einem direkten Vorfahren des audiovisuellen Meisterwerk *"Fantasia"* macht. Aber mehr dazu [im sechsten Dungeon](#) hier. Der Level an sich ist leider sehr belanglos, grafisch sehr uninteressant und verdammt kurz. Aber wenn man ihn schafft, gibt's ein zusätzliches Continue. Tja. Jon hat auch selbst gesagt, dass der in allerletzter Minute noch als versteckter Bonus eingebaut wurde, was man ihm leider überdeutlich anmerkt, und übrigens auch der Grund dafür war, warum der nicht in der SNES-Version drin ist - der Level wurde derart spät entwickelt, dass er nicht mehr in diese Fassung reinkonnte, die einen längeren Produktionsvorlauf hatte als die Mega-Drive-Variante. Nicht das einzige Problem der Super-Nintendo-Mickeymanie, aber auf diese Version komme ich später noch ausführlicher zu sprechen.

Erstmal noch ein paar Worte zum großen Finale des Spiels, das auf dem Film ["The Prince and the Pauper"](#) basiert, der aus dem Jahr 1990 stammte - also satte 43 Jahre nach der vorherigen Welt, und damit der einzige im ganzen Spiel, der halbwegs der Moderne entspringt. Dieser war zum Zeitpunkt der Veröffentlichung von *"Mickey Mania"* der neueste Filmauftritt der Supermaus - der nächstfolgende war dann der im November 1995 erschienene Kurzfilm ["Runaway Brain"](#). Der Film, der in der deutschen Fassung übrigens *"Der Prinz und der Bettelknabe"* hieß und auf einem Roman von [Mark Twain](#) aus dem Jahr 1881 basierte, drehte sich einmal mehr um das Mickey-Goofy-Donald-Trio, von denen im Spiel allerdings natürlich nur wieder Mickey verblieben ist, der allerdings dann gleich drei Mal. Der Rest bleibt der Vorlage dann aber wieder sehr treu: Hier wie da gibt's Wiesel-Wachen, Bücherstapel, den bösen Captain Karlo mit seinem Herzchen-Schlüpper - und selbst der Aufbau der Schlossgemächer mit ihren großen Fenstern wirkt vertraut.

Schlussendlich landet man also bei sechs zum Teil sehr umfangreichen Welten, unterteilt in jeweils zwei bis sieben Abschnitte - Welt 3 zum Beispiel besteht aus gerade mal zwei Levels, während die Welten 2 und 6 derer jeweils sieben bieten. Summa Sumausen macht das also etwa zwei Dutzend Levels, deren Bewältigung leider in einem ziemlich unbefriedigenden Ende mündet: Es es gibt keinen belohnenden Abspann, sondern lediglich einen Bildschirm mit einem komplett wahnsinnig grinsenden Mickey, den Worten *"Well Done Mickey!"* und einer kurzen Gratulation in Richtung Spieler, einer kurzen Showbühne für die meisten Gegner des Spiels, sowie den Credits. An deren Ende der folgende Spruch steht: *"If you enjoy this game, buy it twice!"*

Inhaltlich bietet *"Mickey Mania"* in erster Linie Jump-n-Run-Standardware, die sich sehr deutlich an *"Castle of Illusion"* orientiert, auf das ich hier ja bereits [in Level 8](#) in aller Ausführlichkeit eingegangen bin. Das bedeutet Mickey kann laufen, springen, mit Murmeln nach seinen Widersachern werfen und, sofern er keine Kullern mehr übrig hat, ihnen auch auf den Schädel springen - manche lassen sich damit erledigen, andere nicht. Hin und wieder muss er Gegenstände wie Tische, übergroße Äpfel oder Kisten verschieben, was gelegentlich Teil eines Puzzles ist, aber ehrlich gesagt meist eher nervt, weil es so furchtbar langsam vonstatten geht. Ach ja, und kleinere Rätsel gibt es auch: Ich rede da nicht von den Schaltern, die man immer wieder umlegen oder mit einem verschobenen Stein beschweren muss, sondern mehr von Sachen wie den vier Glocken im zweiten Abschnitt der ersten Welt, die man bimmeln lassen muss, damit eine Brücke runterfährt - worauf man allerdings mit einem sehr großen Schild überdeutlich hingewiesen wird. Oder das Labor des verrückten Doktors, in dem man Flüssigkeiten mischen muss, um eine Tür aufzusprengen. Was, ganz nebenbei, wirklich cool gemacht ist: Hat man alle drei Flüssigkeiten im Becher, muss man sie über das Betreten eines Schalters zum Kochen bringen - woraufhin das Licht ausgeht und immer mehr Funken aus dem brodelnden Becher sprühen, die, sobald man sich vom Schalter entfernt, graduell immer weniger werden. Wirklich schön gemacht. Genau wie der Blumentopf im *"Beanstalk"*-Level, den man so verschieben muss, dass er unter tropfendem Wasser landet, woraufhin eine schöne Priemel zu blühen beginnt. Oder eine Hortensie. Ich weiß nicht, ich habe keine Ahnung von Pflanzen. Aus meiner Perspektive könnte das auch Finnland sein.

Ansonsten warten unvermeidliche Standards: Verschwindende Plattformen, Treppen, die sich unerwartet in schlitterige Schrägen verwandeln, Kronleuchter, die man über gut getimtes Hin- und Herlaufen zum Schwingen bringen muss - sowie natürlich eine Art Lorenfahrt durch einen schnellen Autoscroller-Level voller kreischender Sägeblätter und garstig blubbernder Säuregruben. Seufz. Sowas mag ich ja besonders gern. Immerhin kommt der Quatsch nur ein Mal vor, und ist außerdem dankbarerweise sehr kurz, was laut Jon einen simplen Grund hat: Alle Levels sind technisch bedingt gleich breit, was natürlich auch für die Lorenfahrt gilt. Aber da man die zwangsläufigerweise schneller und in automatisch ablaufender Geschwindigkeit durchrast, ist sie lediglich 17 Sekunden lang - obwohl sie von der reinen Größe her genauso umfangreich ist wie alle anderen Abschnitte.

Das ist alles schon cool und absolut solide designt und macht an sich nichts falsch - aber man sollte hier wirklich keine Überraschungen erwarten. Oder sonderlich viele Geheimnisse - die eine Bonuswelt ist da schon der absolute Höhenflug der Gefühle, ansonsten gibt es in den streng linear abgespulten Levels kaum mal etwas zu entdecken. Dafür aber eine zum Teil ganz schön heftige Herausforderung: Denn obwohl drei Schwierigkeitsgrade sowie standardmäßig maximal fünf Startleben warten, ist *"Mickey Mania"* vor allem in der letzten Welt ein zum Teil wirklich übler Gamepad-Vernichter. Was vor allem an der enorm empfindlichen Kollisionsabfrage liegt: Der feine Herr Maus kassiert wahnsinnig schnell Treffer, selbst von Gegnern, die eigentlich noch etwas weiter weg scheinen - oder gerne auch mal über ein aus dem nicht sichtbaren Bildbereich heraus geworfenes Messer.

Und gleichzeitig wird nicht jeder eigene Treffer auch als solcher wahrgenommen: Oft, viel zu oft landet man nicht auf einem Feind, sondern in oder neben ihm, weil seine Trefferzone so klein ist - was einen dann natürlich selbst Energie kostet. Oder man schmeißt eine Murmel, die Gevatter Widersacher eigentlich ein drittes Augenloch verpassen müsste - aber nö, auch hier stellt einem wieder die vermaledaite Kollisionsabfrage gerne mal ein fettes Bein: Was eigentlich ein satter Volltreffer sein müsste, wird ab und zu einfach nicht registriert!

Und dabei habe ich noch nicht mal die explodierenden Skelette mit ihren ebenso schmerzhaften wie mal echt weit durch die Levels bouncenden Knochen erwähnt, die hier mindestens genauso sehr und dauerhaft nerven wie in *"Aladdin"* - wer damit nicht vertraut sein sollte, möge sich bitte schnell [Level 27](#) zu Mausgehör führen. Letzten Endes fühlt sich *"Mickey Mania"* speziell in den *"Mad Doctor"*-Levels oftmals weniger wie ein Jump-n-Run an, und mehr wie ein Bone-Hell-Shooter, der sehr oft in Trial-and-Error resultiert: Der Aufstieg im brennenden Turm im *"Prince and the Pauper"*-Level zum Beispiel, bei dem jeder einzelne der vielen benötigten Sprünge absolut makellos sitzen muss, ist DER Abschnitt, der in meiner Jugend für sehr viele Mega-Drive-förmige Löcher in der Wand meines Kinderzimmers sorgte. Mickeys Lebensenergieanzeige ist links oben in Form seiner berühmt-behandschuhten Hand dargestellt, was übersetzt soviel bedeutet wie, dass er fünf Treffer verträgt, bevor er mit einem *"Oh-oh!"*, Kreuzen auf den Augen und [einer Lilie in der Hand](#) vor schwarzem Hintergrund auf den Boden kracht und sehr offensichtlich sehr energielos ein Leben abgezwickelt bekommt. Was, wie mir Jon verriet, ganz nebenbei das allererste und bis heute auch einzige Mal war, dass Mickey als tot dargestellt wurde! Er überlegte folgerichtig eine Zeit lang, ob er T-Shirts verkaufen sollte, auf denen *"We Killed Mickey Mouse!"* steht.

Und der Weg zu diesem Tod ist oftmals ebenso kurz wie schnell: Zum Beispiel übernimmt man die aktuelle Lebensenergie von Level zu Level - beendet man also einen Abschnitt gerade noch so am seidenen Faden baumelnd, geht's in der nächsten Welt leider genau so weiter. Verliert man ein Leben, die in den Optionen des Spiels übrigens ganz offiziell *"Leben"* heißen, und nicht etwa *"Versuche"* oder *"Träume"* wie noch in *"Castle of Illusion"* oder *"Fantasia"*, verliert man auch alle bis dahin angesammelten Murmeln, die beim nächsten Anlauf auf den zum gewählten Schwierigkeitsgrad passenden Standardwert zurückgesetzt werden. Was sich speziell in der letzten Welt mit ihren vielen, vielen leider sehr stabilen Wiesel-Wachen sehr schnell als sehr nervtötend entpuppt, da sich ausgerechnet diese eben nicht über einen gutgezielten Kopfsprung, sondern nur mit satten Murmel-Volltreffern ausknipsen lassen - und davon drei pro Wieselnase. Man kann sich in den Optionen maximal fünf Leben verleihen, dazu gibt es noch maximal drei Continues, bevor einem das *"Game Over"* ins Gesicht lacht - und dann heißt es, den Spaß von vorn zu beginnen, denn natürlich gibt es weder Passwörter noch Speichermöglichkeit. Jon nimmt als Chefdesigner dafür übrigens die Schuld komplett auf die eigene Kappe. Seine genauen Worte mir gegenüber waren *"I think I just made the game too hard!"* Was er übrigens auch selbst in voll verdienter Konsequenz zu spüren bekam: Denn auf seinem durch die Bank sehr empfehlenswerten Youtube-Kanal ["Gamehut"](#) hat er Ende 2017 [eine mehrteilige Videoserie](#) gestartet, in der er sein eigenes Spiel durchspielt, und dabei zwischenzeitlich sehr befriedigend scheitert.

Diese Videos sind nicht nur ein großer Spaß, gerade in Sachen Schadenfreude, auch lässt Jon da nebenbei noch einen Haufen sehr interessanter Entwicklungsanekdoten fallen.

Insgesamt warten 14 Gegnertypen auf ihre verdiente Murmelbehandlung, alle thematisch zu den jeweiligen Filmen gehörend: Skelette, Wiesel in Rüstungen, Knochenspinnen, Schmetterlinge, zappelige Fledermäuse, wahnsinnig glücklich aussehende Papageien, übergroße Mücken, gelangweilt durch die Gegend tapsende Käfer sowie jede Menge Geister, die man nicht bekämpfen kann, die einem mit ihren gutgezielten Paddelschlägen aber empfindlich schaden können, die dauerglücklichen Mistsäcke! Und dann sind da natürlich auch noch die Bosse - von denen es aber weniger gibt, als man annehmen könnte. Genau genommen nur vier, und der allererste von denen ist nicht mal ein lebendes Wesen, sondern eine Kisten und Bomben spuckende Maschine. Das lag laut Jon daran, dass es im Cartoon *"Steamboat Willie"* keinen richtigen Gegner gab, und man da nicht schon Kater Karlo als Obermottz heranziehen wollte - da dieser ja am Ende des Spiels benötigt wurde. Und ehrlicherweise ist ebendieser Kampf ganz am Ende des Spiels der einzige, der als Herausforderung etwas taugt - alle anderen Begegnungen sind auf die eine oder andere Art enttäuschend: Beim wahnsinnigen Doktor zum Beispiel muss man nichts machen, außer ihn mit einer Murmel oder dem stabilen Fuß zu treffen, dann kurz außerhalb seiner Sichtweise zu warten, bis er aufhört, mit schmerzhaften Kolben um sich zu schmeißen, und das Ganze dann noch acht Mal zu wiederholen. Gegen die fantastisch inszenierte Riesenspinne am Ende der Bohnenstangen-Welt dagegen kann man überhaupt nichts tun - jede noch so klitzekleine Berührung von ihr führt sofort zum Tod. Das einzige, was man tun kann, ist sofort vor ihr abzuhaufen. Und das auch nicht auf den eigenen, viel zu langsamen Mäusebeinen, sondern nur unter Zuhilfenahme eines praktischerweise direkt in der Gegend herumstehenden Turbo-Marienkäfers. Auch vor dem stupsfreudigen Elch kann man nur flüchten.

Das allerdings in einer absolut spektakulären Art und Weise. Denn *"Mickey Mania"* mag inhaltlich bestenfalls Durchschnitt sein - äußerlich dagegen ist es bis heute eines der schönsten Spiele, die jemals eine 16Bit-Konsole beglücken durften! Wie schon zuvor bei *"Aladdin"* kamen auch hier die Animationen aller Figuren direkt von Disney - genau genommen vom kalifornischen Zeichenstudio *"Creative Capers"* sowie *"Disney Feature Animation Florida"*. Laut Jon erhielten sie von denen die handgepinselten schwarz-weißen Tintenzeichnungen für jeden einzelnen Bewegungsframe, die dann am Computer eingescannt, nachbearbeitet und auf die Mega-Drive-Farbpalette angepasst koloriert wurden. Alles in allem landeten etwa 1.500 dieser Animations-Frames, die auch *"Cels"* genannt werden, bei Traveller's Tales - davon alleine etwa 350 für Mickey persönlich. Resultat: Die Animationen sind schlicht der Wahnsinn! So viele! So fließende! So großartige, und zum Teil wunderbar unnütze! Wie zum Beispiel die zwei Riesenkäfer im dritten Bohnenstangen-Level, die pausenlos eine Orangenscheibe hin und her kullern oder sich wie einen Tennisball zuschießen, während neben ihnen ein herrlich enthusiastischer Pluto seine energiegeladenen Runden auf einem gigantischen Teller dreht. Wenn man mit dem durch die Levels schlendert und sich dabei die Zeit nimmt, die das Programm von einem verlangt, dann sieht man, wie er kleineren Tierchen hinterherkläfft, sich am Ohr kratzt oder glückserfüllt um Mickey herumhopst. Hach. Toll!

Und dann natürlich noch die Effekte! Man merkt immer wieder überdeutlich, dass Jon seine Wurzeln in der Demoszene hat: Wie zum Beispiel am beeindruckend prasselnden Feuer oder den vielen Partikel- und Physikeffekten wie den realistisch bouncenden Skelettknochen, den weich von den Decken schwingenden Seile und Ketten oder den realistisch von Wänden und Schrägen abprallenden Wurfmessern der Gegner. Das ist an sich total bescheuert und unnötig, aber Jon hatte die Zeit und die Skills, das umzusetzen - und es sorgt schlussendlich für eine beeindruckend stimmige Welt. Selbst wenn das Wegwerfeffekte sind, wie zum Beispiel die elegant fließende Sinuswellen-Wäscheleine, die genau ein einziges Mal im ganzen Spiel genutzt wird, nämlich zu Beginn des zweiten Levels, und danach nie wieder. Oder die komplett animierten Uhren mit rotierenden Zeigern und einem baumelnden Pendel, was keine vorgefertigte Animation ist, sondern in Echtzeit berechnet. Oder dem sehr interessanten Lichtkegel im Geisterlevel, der dafür sorgt, dass man die Umgebung nur partiell zu sehen bekommt - so als würde man eine Kerze mit sich herumtragen, was wie eine Art Vignette aussieht, ein bisschen wie ein auf alt getrimmter Instagram-Filter. Da das Mega Drive hardwaremäßig nicht genug Farben für einen fließenden Übergang darstellen kann, wird das mit zum Rand hin immer dichterem Dithering gelöst, was zwar auf modernen Monitoren mit ihren knackescharfen Pixeln etwas krümelig aussieht, damals aber durch das Verwischen auf Röhrenmonitoren und Fernsehern einen sehr glaubwürdigen Eindruck hinterließ.

Außerdem gibt es noch beeindruckende Perspektiven-Spielereien, mit Rotationen und Skalierungseffekten, die man auf dem Mega Drive wirklich selten zu sehen bekam. Aus gutem Grund, denn das sind alles nur optische Tricks: Wie die Kräne in der ersten Welt, die scheinbar durch die Tiefe des Raumes rotieren und sogar ein hohles Inneres besitzen. Oder der Hauseingang im ersten Geisterlevel, den man anscheinend dreidimensional durchschreitet. Ich habe da jetzt absichtlich "*anscheinend*" gesagt, da das alles perspektivische Tricks mit vorgefertigten und geschickt abgespielten Animationen sind, bzw. im Falle des Hauseingangs vertikale Sprite-Streifen, die übereinander gelegt werden, wenn sie sich einander nähern - und keine echten polygonalen oder gar texturbasierten Berechnungen. Aber sie sehen gut genug aus, um das unwissende Auge glaubwürdig zu täuschen, und vermitteln den Eindruck, dass das Mega Drive deutlich mehr drauf hat als tatsächlich der Fall ist.

Aber es sind zwei Effekte, mit denen sich Jon Burton in den absoluten Olymp der Mega-Drive-Entwickler programmiert hat: Zum einen die 3D-Flucht vor dem Elch, zum anderen die rotierenden Türme. Zuerstmal der Elch: Im zweiten Level von "*Moose Hunters*" [wird man von dem Elch gejagt](#) - und zwar aus dem Bildschirm heraus. Mickey läuft also mit herrlich panischem Gesichtsausdruck auf den Spieler zu, und sammelt Äpfel auf, die ihm offensichtlich die schnelle Energie geben, die er zum Davonkommen benötigt, während unter ihm die Welt weich und dreidimensional in den Hintergrund scrollt und er Steinen und Hindernissen ausweichen muss, um möglichst schnell ans Ziel zu kommen. Man bewegt Mickey dabei nur nach links und rechts, ansonsten läuft er von ganz allein. Wenn man das heute zum ersten Mal sieht, nimmt man es vermutlich schulterzuckend zur Kenntnis - aber damals, im Jahr 1995 und auf einer für derartige 3D-Berechnungen bekanntermaßen komplett ungeeigneten Konsole wie dem Mega Drive, war das nicht weniger als verdammt einschüchternde Dunkelmagie. Wie war so etwas möglich?

Nun, natürlich mit einer Tonne an Trickerei: Die elegant nach hinten fahrenden Bäume am Rand bestehen aus EINER vorgefertigten Zoom-Animation, die 16 Frames umfasst, von links nach rechts gespiegelt und pausenlos abgespult wird - dadurch hat man also schon man den ebenso kontinuierlich wie weich scrollenden Rand. Und der wunderbar gebogene Boden, der von der Scroll-Animation her ein bisschen an ["Axelay"](#) erinnert, nutzt ebenfalls keine komplexe Mathematik oder gar eine "Mode 7"-ähnliche Grafikspielerei zu seiner Darstellung - sondern "einfach" nur extrem gut getimtes Color Cycling in ständig wiederholten Farbstreifen, die aus einer in sich gebogenen Grafikvorlage bestehen, deren einzelne Pixel in einer bestimmten Reihenfolge kontinuierlich die Farbe wechseln - wodurch beim versetzten Übereinanderstapeln ebendieser Streifen der Effekt einer fließenden Bewegung simuliert wird - obwohl sich da de facto gar nichts bewegt! Was man in diesem Abschnitt zu sehen bekommt ist also, einfach ausgedrückt, eine aufwändige Palettenrotation. Einen ähnlichen Effekt nutzte Jon bereits in "Leander" und "Puggsy" - aber erst in "Mickey Mania" erreichte sie ihre technische Perfektion, und ließ vor allem SNES-Besitzer ungläubig ihre Kinnladen wieder vom Boden schälen.

Aber auch hier gilt: Sieht sprachlos machend aus, spielt sich aber leider nicht gut. Es ist zwar ästhetisch sehr ansprechend, Mickey direkt auf den Spieler zurennen zu lassen, aber der Übersicht leider überhaupt nicht dienlich. Bei der ursprünglichen Enthüllung auf der 94er CES war die Begründung dafür, dass die Entwickler nicht wollten, dass Leute Mickey Mouse die ganze Zeit nur auf den Hinterkopf starren. Richard Robinson meinte "It's more interesting this way". Und Jon erzählte mir gegenüber, dass diese Perspektive hauptsächlich deswegen gewählt wurde, damit der Spieler sieht, was ihn da eigentlich die ganze Zeit verfolgt. Aber dadurch, dass man nicht sehen kann, worauf man zurent, hat man nur sehr wenig Zeit, auf ungefragt ins Bild springende Hindernisse zu reagieren, und es ist mangels Schatten auch ziemlich schwer abzuschätzen, wann Mickey über sie stolpert und wann nicht. Das gleiche Problem hatten schon die Schlümpfe, die etwa einen Monat vor "Mickey Mania" auf dem Super Nintendo erschienen, und in einem späteren Level [eine perspektivisch sehr ähnliche Hosenbodenschlidderei](#) boten. Es hat schon seinen Grund, warum diese Spielidee auch später nur echt selten zum Einsatz kam: Im kurz nach "Mickey Mania" erschienenen "The Lion King" gab's einen [ganz ähnlich aufgebauten Level](#), bei dem man vor einer trampelfreudigen Herde Gnus flüchten musste. Und "[Crash Bandicoot](#)" war erst zwei Jahre später dran, machte diese Darstellungsform dann aber zu einem zentralen Part seines Spieldesigns.

Der andere Wundereffekt war da schon leichter zu genießen - ich rede natürlich von [dem rotierenden 3D-Turm](#) im Stile des Klassikers "[Nebulus](#)", auch bekannt unter Namen wie "Tower Toppler" oder "Castelian". Der kommt hier gleich zwei Mal zum Einsatz - zuerst auf dem Weg zum bekloppten Doktor, und dann nochmal kurz vor dem Endkampf. Was ein bisschen unkanonisch ist, denn weder in dem einen noch dem anderen Film kommt irgendeine Art von vergleichbarem Turm vor - aber okay, künstlerische Freiheit und so. Schon klar. Diese Abschnitte sind sehr offensichtlich nur drin, um den geilen Effekt zu demonstrieren.

Und der ist auch wirklich super, denn er zeigt eine rotierende Röhre, um die man herumsprintet, während sie sich die ganze Zeit fließend dreht - mit texturierten Stufen, auf denen man läuft, einer an Bump Mapping erinnernden Steinoberfläche, weich animierten Fässern, welche als zusätzliche Hindernisse herumpurzeln. Wow. Irre! Das geht doch gar nicht, oder?

Natürlich nicht. Auch hier wieder: smoke and mirrors, wie die Amis so gern sagen. Tatsächlich besteht dieser sensationell rotierende Turm aus genau einer vorgefertigten Animation, 192 x 16 Pixel klein und mit gerade mal 16 Frames auch echt kurz, die eine Bewegung in eine Richtung sowie die Darstellung der Schattierungen an beiden Enden enthält. Der gesamte Turmaufbau sowie seine Rotationen werden durch gezieltes Abspielen vorwärts und rückwärts sowie durch zeilenweises Versetzen und Übereinanderstapeln der Animation erreicht, wodurch die komplette Drehbewegung des Turmes gerade mal 24 Kilobyte Speicherplatz verbraucht. Auch die auf dem Turm platzierten Stufen und Plattformen sind wieder nicht das, was sie zu sein scheinen. Denn hier handelt es sich mitnichten um texturierte Polygonobjekte, sondern abermals um vorgefertigte Pixel-Animationen, die gespiegelt und in sinnvollen Abständen am Turm platziert die Illusion von 3D-Bauten erzeugen. Das ist technisch so clever, das Resultat so überzeugend inszeniert - geil! Diese Innovationsfreude aus der Demoszene, dieses Schubsen einer Plattform weit über ihre normalen Möglichkeiten hinaus, dieses smarte Schleifen am tiefsten Metall des Systems. Hach. Ich liebe das!

Aber es sind nicht nur die Animationen und Effekte, die *"Mickey Mania"* zu einem optischen Hochgenuss machen - es ist auch das ganze Drumherum. Wie die herrlichen Hintergründe, die zum Teil direkt aus den Filmen abgepinselt und zu den jeweiligen Szenen passend ins Spiel eingefügt wurden, und natürlich butterweich und gerne auch mal in mehreren Ebenen scrollen. Es gibt eine Tonne an liebevollen kleinen Details - wie zum Beispiel kleinen Staubwölkchen unter Kisten, die man schiebt. Ausfahrende Räderchen und fliegende Funken beim Aufzug. Sich langsam ausrollende Bilder in der Geisterwelt. Oder eine Quietscheente, die man über eine zu behopsende Luftpumpe aufpusten muss, bevor einem das Wasser zu hoch steigt. Außerdem, und das war für ein Mega-Drive-Spiel ziemlich ungewöhnlich, sehr viele gerenderte Objekte - wie die fallenden Kisten im zweiten Level, die rollenden Fässer und Piekssäule in den Turmlevels, die purzelnden Felsen im ersten Elch-Abschnitt, die durch die Luft fliegenden Deckel im ersten Geisterlevel oder die umkippenden Vasen und rotierenden Boden- und Deckenspeere in der letzten Welt. All diese Objekte sowie sämtliche dazugehörigen Animationen wurden an einer *"Indigo"*-Workstation von Silicon Graphics erzeugt, unter Nutzung des Programms *"Softimage"* - ein solches Exemplar kostete seinerzeit mal eben entspannte 30.000 Dollar! Schon witzig, wenn man bedenkt, dass man derartige Bilder und Bewegungen heute ohne großen Aufwand in kostenlosen Tools erschaffen kann.

All das sorgte in der Summe für eines der technisch brilliantesten Mega-Drive-Spiele überhaupt! Kein Wunder, dass es ein Modul mit 16 Megabit Speicherplatz benötigte, während seine Zeitgenossen meist mit vier oder acht davon auskamen. Aber es war ja nicht nur die Grafik, die diesen Platz bitter nötig hatte - auch der Sound forderte den ihm zustehenden Anteil ein.

Es hat schon seinen Grund, warum ich ein Stück daraus hier [in der allerersten Jukebox](#) präsentiert habe - die Musik ist einfach wunderbar! Das Komponistentrio Andy Blythe, Marten Joustra, die im Abspann unter ihrem Bandnamen "Blythe Joustra" zusammengefasst werden, und Matt Furniss, der an der gleichen Stelle "Matt Furness" genannt wird, haben herrlich beschwingte Kompositionen erschaffen, die sich oftmals direkt an den jeweiligen Filmwerken orientieren und deutlich aufwändiger klingen als das gerne mal sehr uniforme FM-Tralü des Mega Drive. Der Grund dafür war, dass die Musik zuerst so aufwändig wie möglich komponiert wurde, also unter vollem Synthesizer-Einsatz und in CD-Qualität, und von diesem Startpunkt aus auf ein machbares Mega-Drive-Niveau "herunterkonvertiert" wurde. Das sorgte nicht nur für einen exzellenten Klang, sondern auch dafür, dass für spätere Wiederveröffentlichung auf akustisch stärkeren Plattformen auch ein entsprechend qualitativ hochwertiger Soundtrack direkt verfügbar war - aber dazu gleich noch mehr. Jedenfalls klingt "Mickey Mania" genauso gut wie es aussieht! Und das Schöne ist: Man kann all das ganz in Ruhe genießen, da es kein Zeitlimit gibt, das einen vorantreibt. Dazu gibt's noch nette, aber relativ wenige Soundeffekte, sowie gelegentliche Sprachausgabe von Mickey.

Das Besondere an diesen knappen Fetzen ist, dass sie dem Mund von [Wayne Allwine](#) entspringen, der von 1977 bis zu seinem Tod im Jahr 2009 die offizielle Stimme der berühmten Maus war - erst die dritte Person, der diese Ehre zukam, nach Jimmy MacDonald sowie Walt Disney höchstselbst, der Mickey nach seiner Erschaffung fast 20 Jahre lang selbst vertont hat. Wayne hat deutlich mehr Sprachsamples aufgenommen, als im Spiel vorkommen, was aber ausschließlich Speicherplatzgründe hatte - die wurden nicht weggeworfen. Ich erzähle gleich noch mehr dazu.

Erstmal sollt ihr erfahren, was denn die Spielepresse damals zu "Mickey Mania" zu sagen hatte: In der 26. Ausgabe der britischen "MEGA" gibt's glatte 90% sowie das Fazit "A highly polished and thoroughly enjoyable romp that everyone will love". Dieselbe Wertung kassierte es auch in der 156. "Computer & Video Games", zusammen mit dem folgenden Rausschmeißer: "Mickey Mania is destined to be one of the year's best platformers". Und heftige 96 gab es gar in der Oktober-94-Ausgabe der amerikanischen "Game Players", während "Mean Machines Sega", das offizielle "Sega Magazine" oder die amerikanische "SegaPro" in ihren End-94-Ausgaben jeweils eine 87 zücken.

In unseren Gefilden war Ulf Schneider in der Play Time 11/94 mit einer Wertung von 86% sowie dem "Play Time Star" da noch am nächsten dran: "Mickey Mania ist in technischer Hinsicht ein absolutes Vorführprodukt. Glücklicherweise steht der durchgehend optimal spielbare und abwechslungsreiche Spielverlauf dem in nichts nach." - das Spiel zierte in dieser Ausgabe auch das Cover. Im Maniac 11/94 landet Ingo Zaborowski bei einer glatten 80 und verkündet: "Grafisch und technisch spektakuläres Mickey-Jump-n-Run, das spielerisch den hohen Standard nicht ganz halten kann." Und in der Video Games 12/94 meint Dirk Sauer zwar "Mit der Retrospektive zu Mickey's Geburtstag ist ein grafisch und technisch perfekt inszeniertes Sequel zu den bisherigen Mickey-Mouse-Titeln entstanden.", mault aber vor allem am seiner Meinung nach ideenarmen und wenig aufregenden Leveldesign herum. Es reicht aber dennoch für eine Endwertung von 79%.

Wie ging's mit dann Maniac Mäuschen weiter? Nun, das Spiel hat sich zwar nicht sensationell, aber insgesamt doch noch sehr gut verkauft - Jon erinnerte sich an etwa 400.000 über die Ladentische gewanderte Mega-Drive-Module. Insgesamt waren es aber deutlich mehr, nämlich etwa 2.5 Millionen Exemplare - denn das Spiel erhielt nach seiner Ursprungsveröffentlichung noch einige Portierungen, allesamt direkt bei Traveller's Tales entwickelt: Als Allererstes war das Super Nintendo dran - diese Fassung erschien etwa zeitgleich mit der Mega-Drive-Veröffentlichung. Programmiert wurde sie von Jons Kollegen Chris Stanforth, der später vor allem den absoluten Großteil der Lego-Spiele der Firma entwickeln sollte. Diese Fassung ist bunter als das Original, und verfügt vereinzelt über leichte Grafikerweiterungen - wie zum Beispiel die gelegentliche zusätzliche Parallax-Scrollebene, gut zu sehen in dem Level in der "Beanstalk"-Welt, in der Mickey durch die übergroßen Geschirrberge hopst. Oder dem Einstieg in die Geisterwelt, der auf dem SNES im Hintergrund über Sterne und einen großen Vollmond verfügt. Außerdem haben die Levelnamen jetzt einen farbigen Hintergrund statt nur einer schwarzen Fläche.

Aber das war's dann leider auch schon wieder an Positivem, was sich über die Super-Nintendo-Version sagen lässt. Der Rest definiert sich durch Auslassungen: So ist beispielsweise der Bildschirmausschnitt verkleinert; statt 320x224 Pixel warten jetzt 256x244 - also ein fast quadratisches Bild, bei dem links und rechts von Mickey deutlich weniger zu sehen ist als vorher. Es gibt weniger Effekte, wie die komplett entfallene Auf-Alt-Trimmung zum Spielstart oder die Verdunkelung des Bildschirms beim Kochen der Flüssigkeiten im "Mad Doctor"-Abschnitt - das liegt daran, dass dabei auf dem Mega Drive der "halfbright"-Darstellungsmodus genutzt wurde, um die gezeigte Farbpalette mit einem Mal abzudämpfen. Etwas, das es auf dem SNES nicht gab, was man auch daran sieht, dass hier das Wasser genauso hell ist wie sein Hintergrund, während sich die beiden auf dem Mega Drive deutlich voneinander abheben.

Der Abspann ist verkürzt, der Bonusabschnitt fehlt ebenso komplett wie der erste der beiden Turmlevel, und es gibt weniger Auftritte von Pluto - weder verfolgt er seinen eigenen Schwanz in der Riesenküche, noch begleitet er Mickey im ersten Geisterlevel. Die Soundkulisse wurde auch ausgedünnt: Es gibt weniger Sprachausgabe, die kurzen Jingles zur Ankündigung einer neuen Welt fehlen komplett, Bosskämpfe kommen ohne dedizierte Musik aus, stattdessen läuft da die normale Levelbegleitung weiter - und ebendiese wurde im Vergleich zur Mega-Drive-Fassung entweder neu geschrieben, wie zum Beispiel bei der Turmrennerei, oder neu durchmischt: Was auf dem Mega Drive beispielsweise die Musik der zweiten Bohnenwelt war, erklingt auf dem Super Nintendo nun im ersten Elch-Level. Oh, und die 3D-Flucht vor dem Mörderviech wurde auch technisch umgestrickt: Zwar nutzt die laut der Aussage von Jon jetzt den Mode 7 der Konsole, um den fließenden Boden darzustellen, was etwas weniger technische Hexerei notwendig machte. Aber gleichzeitig ist der 3D-Effekt jetzt weniger rund, buchstäblich, die Bodenobjekte skalieren nicht mehr, sondern wandern einfach nur in immergleicher Größe über den Bildschirm, bis sie dann hinten quasi aus dem Bild fallen - und es gibt jetzt auch keinen Gradienten bei den Bäumen an den Rändern links und rechts mehr, so dass sie nicht dunkler werden, während sie in den Hintergrund wandern.

Aber ach, das ist eigentlich alles Kleinkram. Das eigentliche Problem ist eines, das man auf einer modulbasierten Konsole einfach nicht erwartet, weil man es eigentlich sonst kaum mal zu sehen bekommt: lange Ladezeiten. Richtig lange Ladezeiten. Auf dem Mega Drive dauert das Starten eines Levels vielleicht eine Sekunde, wenn überhaupt - Ladebildschirme existieren da nicht. Auf dem SNES hingegen bekommt man den Herrn Mouse, der ungeduldig auf seine Armbanduhr glotzt und darauf herumpocht, dauernd zu sehen: Zwischen jeder Welt und zwischen jedem Level, bei jedem Szenenwechsel, vor jedem Boss, nach jedem Ableben, wieder und wieder und wieder und wieder, gerne mal jeweils zehn bis 15 Sekunden lang - was den Flow des Spiels mit beeindruckender Konsequenz komplett ruiniert. Ich habe Jon natürlich auch danach befragt - und laut seiner Aussage ließ sich die Warterei nicht vermeiden. Das Problem war, dass die sehr aufwändigen Bilder des Spiels, allen voran die Tonnen an Animationen, sehr stark komprimiert werden mussten, um irgendwie in das Modul zu passen. Vor jedem Levelabschnitt wurden die im nachfolgenden Bereich benötigten Grafiken entpackt und im Speicher abgelegt, was auf dem SNES aber mit zwei sich gegenseitig verstärkenden Nachteilen zu kämpfen hatte: Die zum Entpacken notwendige CPU lief nur etwa mit einem Drittel der Geschwindigkeit des Mega-Drive-Prozessors, und der Speicherzugriff ging ebenfalls deutlich gemächlicher vonstatten. Oder anders formuliert: Die Super-Nintendo-Version von *"Mickey Mania"* ist die mit weitem Abstand schwächste Version von allen, und sollte, sofern man die Wahl hat, unter allen Umständen gemieden werden!

Wesentlich, weeeesentlich empfehlenswerter war da schon die Variante, die etwa einen Monat später auf dem Mega-CD herauskam. Denn da war im Wesentlichen eine direkte Umsetzung des Mega-Drive-Originals, allerdings mit diversen Erweiterungen: Wie zum Beispiel einem neuen Gegner, eine an einer Art Fallschirm baumelnde Mini-Spinne, ein erweitertes Ende des Kampfes gegen den verrückten Doktor, der sich nach seiner Niederlage gegen Mickey aus mysteriösen Gründen in ein Baby verwandelt, sowie eine Art Vorspiel zur finalen Bossklopperei, bei dem Otto-Normal-Mickey all seine vorher aufgespürten Vergangenheits-Brüder zusammentrommelt, damit die den großen Oberstinker vor dem eigentlichen Kampf quasi schon [ein bisschen weichklopfen](#). Und genau wie im *"The Prince and the Pauper"*-Film nimmt jetzt auch hier Pluto erstmal einen kräftigen Happen Kater-Karlo-Hintern zu sich, bevor der eigentliche Finalkampf beginnt. Außerdem gibt es hier wesentlich mehr auf die Ohren. Zum einen die volle Ladung an Sprachausgabe: So wird jetzt jeder Levelname von Mickey vorgelesen, jeder neue Gegner angekündigt, die Umgebung kommentiert - und er bedankt sich sogar höflich fürs Weitermachen.

Und zum anderen natürlich der bereits vorhin erwähnte, deutlich besser klingende Original-Soundtrack mit voller Instrumentierung. Aufgrund des im Mega-CD eingebauten Singlespeed-Laufwerks gibt es natürlich auch in dieser Fassung Wartezeiten, die aber erstaunlicherweise kürzer ausfallen als auf dem Super Nintendo. Außerdem studiert Mickey in denen das Skript des Spiels, anstatt leicht manisch nur auf seine Uhr fixiert zu sein.

Was mich ohne weitere Umwege zur mit Abstand besten Fassung des Spiels bringt - nämlich der PlayStation-Version. Die erschien deutlich später als die anderen Varianten, nämlich erst im Frühjahr 1996, und unter einem ganz neuen Namen: *"Mickey Mania"* flog raus, und *"Mickey's Wild Adventure"* kam krachend rein, [inklusive neuem Cover](#) mit einem furchtlos durch Flammen laufenden Superbadass-Mickey. Diese Version wurde abermals direkt von Traveller's Tales entwickelt, unter der Programmierungsleitung von Paul Hunter und Dave Dootson - und verdammt, sie sieht so gut aus! Grundsätzlich hat sich am Stil erstmal nichts geändert - aber jede einzelne Grafik und jede einzelne Szene wurde nochmal gründlich [aufpoliert, aufgemöbelt und aufgehübscht](#): Neues Hauptmenü, wesentlich schönere Hintergründe, mit fließenden Farbübergängen und deutlich mehr Details als zuvor. Wie zum Beispiel Farbleckse auf dem Tisch im *"Mad Doctor"*-Level, auf dem man die Flüssigkeiten zusammenrührt. Oder zwei sich gegenseitig bekämpfende Elche im ersten *"Moose Hunters"*-Level, genau wie im Cartoon. Schneefall im Einstieg des ersten Geisterlevels, dessen Bewohner jetzt tatsächlich auch transparent sind, Wackelpuddinge im Riesenlevel die jetzt tatsächlich wabbelige Gebilde sind, und keine statischen Dithering-Muster mehr, es gibt weitere Parallaxebenen, neue, flüssigere Flammeneffekte, der *"Band Concert"*-Bonuslevel sieht jetzt deutlich wirbelsturmiger aus, mit viel mehr Objekten, die um Mickey herumschwirren, im Abspann schweben die final präsentierten Gegner nicht einfach mehr in der Luft, sondern präsentieren sich jetzt auf einer Bühne - und auch an den Figurensprites wurde geschraubt: So finden sich jetzt zum Beispiel sehr subtile Farbverläufe auf den Rüstungen der Wiesel-Wachen oder Kater Karlo - die waren im Original einfarbig-grau, und wirken jetzt etwas polierter und plastischer. Genau das gleiche beim Fell des Elchs. Der einzige, der sich kaum verändert hat, das ist Mickey - an dem wurde offenkundig nur sehr, seeeehr subtil herumgepinselt. Aber warum auch? Der sah ja auch vorher schon spitze aus.

Und das war erst der Anfang: Der Übergang von schwarz/weiß zu Farbe in der ersten Welt geschieht jetzt sanft fließend und nicht sprunghaft: Zuerst werden Teile des Hintergrundes eingefärbt, Klecks für Klecks, dann zeigt das Wasser auf einmal ein bisschen Farbe, dann immer mehr - und dann sind auf einmal auch die Häuser und anderen Vordergrundelemente nicht mehr monochrom. Der Effekt ist wirklich wunderbar subtil, und ganz großartig umgesetzt! Generell ist jede Szene nochmals viel farbenfroher als zuvor, außerdem wurden die 3D-Levels, in denen vorher mit technischen Tricks gearbeitet werden musste, um diese Effekte zu erzeugen, jetzt durch echte Polygon-Abschnitte ersetzt: In den Turm-Rasereien wird man jetzt nicht mehr von fatalistischen Fässern, sondern von kullernden Kisten gejagt, die durch die Bank texturierte und schattierte 3D-Polygonobjekte sind, und keine vorgefertigten Sprites mehr. Außerdem gibt es neben der Elch-Verfolgung jetzt auch noch einen weiteren Level im gleichen Stil - nämlich zum Abschluss der Bohnensprossen-Welt, bei der Mickey dann aber nicht vor einem wildgewordenen Elch, sondern dem ebenso wüterichen Riesen Willie flüchten muss. Beide Levels sind komplett neu gestaltet, eingezäunt und um zusätzliche Hindernisse angereichert, was speziell die Elchjagd etwas schwerer macht als vorher. Trotzdem cool, wenn auch mit reichlich N64-kompatiblen Nebel im Hintergrund, der den Levels den Eindruck verleiht, dass Mickey permanent durch einen Montagmorgenmorast rennen würde, während er dabei noch mehr Sprüche als vorher von sich gibt.

Aber die Sahnekirsche auf diesem Blattgold-Einhornfilet ist der Soundtrack aus der Feder von Michael Giacchino, der die ursprünglichen Kompositionen absolut meisterhaft neu interpretiert und um faustgenau neu komponierte Stücke erweitert, wodurch sie jetzt wunderbar orchestral und raumfüllend durchs Spiel wabern, in Dolby Surround und damals bestmöglicher CD-Qualität. Ich will zu den Stücken jetzt aber gar nicht so viel sagen, denn das habe ich bereits [in der sechsten Jukebox](#) hier getan, die sich um die PlayStation drehte - und auf die ich an dieser Stelle heftig winkend verweise, da ich dort auch drei der besten Stücke eingespielt habe. Hört einfach mal vorbei, es lohnt sich wirklich! Genau wie auf dem Mega-CD werden auch hier einige der bekannten Kompositionen in unterschiedlichen Levels abgespielt, gut zu hören in den Abschnitten 1.1 und 1.2 - und andere, wie das Bosskampf-Thema, wurden zum Teil komplett ausgetauscht.

Bei dieser Gelegenheit wurde auch am allgemeinen Schwierigkeitsgrad herumgekurbelt, und das Spiel insgesamt etwas leichter gemacht. Speziell die Kämpfe gegen die Skelette sind jetzt wesentlich angenehmer, da man nicht mehr von all ihren wild durch die Gegend boingenden Knochen getroffen werden kann, sondern nur noch von den vereinzelt dicken. Zusammengefasst gesagt ist die PlayStation-Fassung also ein in jeder Hinsicht verbesserter Director's Cut des Originals, und damit höchst empfehlenswert. Oder fast in jeder Hinsicht verbessert, denn ausgerechnet im Titelbildschirm ist der Name des Publishers "*Psygnosis*" falsch geschrieben - dort lautet er "*Pygnosis*".

Kurz nach dem Ende der Arbeiten an der Mega-Drive-Fassung wurde bereits mit der Entwicklung des offiziellen Nachfolgers begonnen, der das ursprüngliche Konzept der Film-Zeitreise weitergeführt hätte. Es gibt leider nicht sonderlich viele Informationen über dieses Spiel, da seine Entwicklung schon nach kurzer Zeit zugunsten der offiziellen Versoftung des damals gerade in die Kinos zischenden Animationsfilms "*Toy Story*" ad acta gelegt wurde. Aber Jon hat nicht allzu langer Zeit auf seinem Youtube-Kanal mal [einen ausführlichen Blick](#) auf das geworfen, was davon fertig war: Das erste Szenario hätte im Wilden Westen gespielt, basierend auf dem 1934er Cartoon "[Two-Gun Mickey](#)", der genauso wie "*Steamboat Willie*" schwarz-weiß begonnen hätte, um dann fließend in der Technicolor-Welt anzukommen. Das Spielprinzip wäre grundsätzlich "*more of the same*" gewesen, allerdings mit einem höheren Anteil an Puzzles, bei denen der nunmehr unbegrenzte Vorrat an Murmeln zum Tragen gekommen wäre - dazu noch Aufsammelkram wie in den Levels versteckte "*MICKEY*"-Großbuchstaben, ein tieferer 3D-Effekt im Hintergrund, fließende Tag-Nacht-Wechsel innerhalb eines Levels, inkl. Laternen umschwirrender Glühwürmchen beim Einsetzen der Dunkelheit, sowie eine 3D-Flucht vor einer Herde herandonnernden Rinder. Es war sogar ein Ausflug in die Wunderwelt der Egoperspektive geplant, für den Jon bereits [die notwendige Technologie](#) auf der da schon ziemlich betagten Mega-Drive-Hardware entwickelt hatte. Aber da das Spiel nicht mehr zustande kam, und die Engine zu gut war, um sie nicht zu nutzen, erhielt dann eben "*Toy Story*" [einen entsprechenden Abschnitt](#), genau wie das weiche Zeilenscrolling am Boden in den normalen horizontal scrollenden Levels.

Ebendieses *"Toy Story"* hat sich dann millionenfach verkauft, und Traveller's Tales endgültig den Höhenflug ermöglicht, was dann zu Spielen wie *"Sonic R"*, *"Sonic 3D"*, oder *"Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex"* führte - sowie natürlich zu den sensationell erfolgreichen Lego-Spielen, die mit dem 2005er *"Lego Star Wars"* ihren Anfang nahmen und noch bis heute die Kassen des Unternehmens flüssig halten, das allerdings seit der Verschmelzung mit *"Giant Interactive Entertainment"* im Jahr 2004 den Namen *"TT Games"* trägt und seit 2007 zu *"Warner Bros. Interactive Entertainment"* gehört. Jon Burton war während dieser Zeit immer Geschäftsführer und Chefentwickler des Unternehmens, auch wenn er sich im Laufe der Jahre von den eigentlichen Programmierarbeiten immer mehr zurückgezogen hat. [Am 21. August 2019](#), also knapp 30 Jahre nach der Gründung, hat er seine Firma dann verlassen, wohl nicht ganz im Frieden, aber mit etwa 200 Mio. verkauften Spielen auf seinem Kerbholz - unter anderem, um als Creative Director den Retrospielestreamingservice *"Antstream"* mitzugründen. Aktuell ist er *"Chief Innovation Officer"*, was auch immer das bedeutet, beim Entwickler ["Deviation Games"](#), und betreibt nebenbei seine erwähnenswerten Youtube-Kanäle *"Gamehut"* und *"Coding Secrets"*, wo er sehr tief hinter die Kulissen der 16- und 32Bit-Entwicklung blicken lässt.

Wer *"Mickey Mania"* heute nochmal spielen möchte, der muss sich zwangsläufigerweise auf die Suche nach einem Original machen - das Spiel wurde nie in irgendeiner Form wiederveröffentlicht. Auch die Fassungen für Mega-CD und SNES blieben ihren Ursprungsplattformen verwurzelt. Die PlayStation-Version hingegen tauchte im Dezember 2011 im PSN auf, und war damit auf PlayStation 3, PSP und Vita spielbar. *"war"*, wohlgemerkt, denn mittlerweile ist sie aus mysteriösen Gründen entlistet und dadurch nicht mehr erhältlich. Und das ist echt eine verdammt Schande, denn dadurch ist es unnötig schwer, das Spiel heute nochmal zu erleben. Zugegeben, inhaltlich hat man da gar nicht so viel verpasst: Grundsätzlich ist das ein ziemlich geradliniges Jump-n-Run mittelalter Schule, mit Standard-Plattformerei von der 08/15-Designstange, das eigentlich nichts bietet, was es nicht auch schon in vorherigen Maus-Abenteuern gab - allen voran *"Castle of Illusion"*. Stattdessen gibt's einen ziemlich heftigen, zum Teil schon wirklich unfairen Schwierigkeitsgrad, das Ganze ist, anders als beim von mir in Level 64 besprochenen ["World of Illusion"](#) ausschließlich ein Solohüpferlebnis, und in diesem auch noch ein ziemlich kurzes - der [Speedrun-Weltrekord](#) liegt bei ganz knapp unter 17 Minuten, nicht-wahnsinnige Spieler mit normalmenschlich-rotem Blut in ihren Adern brauchen dagegen vielleicht eine Dreiviertelstunde reine Durchspielzeit. Und all das für einen verdammt enttäuschenden Mochtegern-Abspann, nach dem ich Jon auch befragt habe. Seine Antwort darauf war, dass das Spiel ja keine Handlung an sich enthält, sondern nur die Aufgabe, die anderen Mickeys zu finden - also empfand man es als richtig und sinnvoll, den Spieler auch quasi nur mit einem *"Gut gemacht, das war's, geh bitte!"* nach Hause zu schicken.

Und dennoch sollte man es für die technische Sensation allein mal gespielt haben! Nein, man MUSS! Gerade auf dem Mega Drive gab's so viele so wunderschöne Spiele - aber die hier präsentierte 2D-Perfektion sucht bis heute wirklich ihresgleichen! Ich habe zwar bei ["Thunder Force 4"](#) und ["Rocket Knight Adventures"](#) schon ähnliche Loblieder geträllert, aber ich meine es ja auch jedes mal ernst. Das sind wirklich verdammt gutaussehende Spiele, die heute noch genauso wirkmächtig sind wie anno Brathuhn!

Jeder Level ist ein komplett neues Erlebnis, jeder neue Abschnitt hält wunderbare Überraschungen parat, und gerade die 3D-Jagd war seinerzeit nicht weniger als ein sehr guter Grund, eine drumherum gestrickte Religion zu gründen. Es fühlt sich natürlich schon irgendwie komisch an, hier nur mit Mickey spielen zu können, auch und gerade in den Abschnitten, in denen er in den Cartoons mit Begleitung unterwegs ist - aber gut, das Spiel heißt ja auch "*Mickey Mania*" und nicht "*Disney Mania*".

Das gehört laut Jon übrigens bis heute zu den fünf Spielen seiner langen Karriere, auf die er am stolzesten ist. Ich habe ihn gefragt, ob er nicht Lust hätte, auch daraus mal einen "*Director's Cut*" zu machen, so wie er es ja schon [bei "*Sonic 3D*" getan hat](#). Seine Antwort darauf war, dass er das zwar grundsätzlich ohne größere Probleme machen könnte, dafür aber, anders als bei "*Sonic 3D*" keine echte Veranlassung sieht - denn "*Mickey Mania*" kam im Großen und Ganzen bei Spielern und Testern sehr gut an, während "*Sonic 3D*" universell verkloppt wurde. Das einzige, was ihm spontan einfiel, was er ändern würde, wäre dem Spieler mehr Murmeln zu geben - seiner Ansicht nach sind davon zu wenige im Spiel, und das Ganze wird zum Teil irre schwer, wenn man ohne Murmeln auskommen muss. Falls jemand aber schlaue Verbesserungsvorschläge haben sollte, solle man ihm die bitte zuschicken, dann denkt er gerne darüber nach.

Es gibt, je nach Zählweise, bis heute so um die 50 Spiele, die sich mehr oder weniger direkt mit Herrn Mouse beschäftigen. Auf die für mich privat wichtigsten davon bin ich jetzt grundsätzlich zur Genüge eingegangen. Aber so ganz bin mit dem Thema trotzdem immer noch nicht durch - denn da gäbe es ja zum Beispiel noch die "*Magical Quest*"-Teile auf dem Super Nintendo. Auf der anderen Seite: "*Rayman*" zum Beispiel war technisch und inhaltlich ganz in der Nähe von "*Mickey Mania*" angesiedelt, auch tierisch schwer, und ebenfalls... ach wisst ihr was - ich erzähle davon in einem anderen Podcast.

This Game is Not Over!

Ausgewählte Links:

- News zur Disney-Lizenzvergabe in der "New York Times" vom 24. Juni 1994:
<https://www.nytimes.com/1994/06/24/business/company-news-disney-licenses-characters-for-multimedia.html>
- Und in der "Los Angeles Times" vom selben Tag:
<https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1994-06-24-fi-8120-story.html>
- Meldung in "Billboard" vom 30. Juli 1994:
https://books.google.de/books?id=aQgEAAAAMBAJ&pg=PA104&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Profil von Jon Burton auf Gamasutra:
https://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=11640
- Abschiedstweet von Jon Burton:
<https://twitter.com/JonTt/status/1163939980109963264>
- Fernsehwerbung: <https://youtu.be/kRZ4IRUTgBI?t=7>
- Jon Burtons Youtube-Kanal "Gamehut": <https://www.youtube.com/c/GameHut>