

Wenn man sich bei Computerspielen der 90er auf etwas verlassen konnte, dann war es eine dramatische Hintergrundgeschichte. Füchsin Foxy ist Fotografin bei dem Magazin Desert Fox and Locks. Als sie den Auftrag zur Beobachtung der seltenen, nachtaktiven Wüstenfüchse erhielt, ließ sie sich das nicht zweimal sagen und machte sich frisch ans Werk. Doch es kam, wie es kommen musste: Foxy wurde überfallen und in den Harem der Ritter von Shah Hassan verschleppt. Ihr Verlobter Titus erfährt davon und begibt sich ohne Umschweife auf die Reise nach Marrakesch, um seine Liebste zu retten.

Liest sich dieser Einstieg etwas wie eine orientalische Variante von Super Mario, erwartet den Spieler auch ein Jump-and-Run im Stil von Super Mario Bros. 2.

Die Grundidee ist leidlich originell, zudem war das zuvor von Titus Software veröffentlichte Blues Brothers ähnlich aufgebaut. Sagen wir einfach, der Fuchs ist ein geistiger Nachfolger von Jake und Elwood.

Titus kann als Grundbewegung laufen, springen und kriechen. Sonst lassen sich per Knopfdruck Gegenstände aufnehmen und damit beispielsweise Gegner bewerfen oder kleine Türme bauen. Spielziel ist es, in jedem der recht großen Level einen Ausgang zu finden, was im späteren Ablauf auch geschickten Einsatz von Sprunghilfen oder schwebenden Teppichen erfordert. Nebenbei sammelt man auch glänzende Blöcke, hinter denen sich manchmal auch ein Level-Passwort verbirgt.

Die Levelstruktur verlässt bereits nach kurzer Zeit lineare Pfade und setzt auf weitläufige und recht abwechslungsreich gebaute Areale. Ohne einen gewissen Erkundungsdrang kommt man auch nicht besonders weit: Die erwähnten Gegenstände gibt es nur in begrenzter Menge und wollen erstmal gefunden werden. Manche Plattformen sind nicht direkt erreichbar und so steht man als Spieler häufig vor der Entscheidung, ob man sich mit Kisten ein Hilfskonstrukt zum Klettern baut oder sich damit Gegnern erwehrt. Genau genommen, mag sich das Spiel dabei nicht recht entscheiden, ob es lieber klassisches Jump-and-Run oder Puzzle-Plattformer sein will. Die Struktur sorgt dadurch aber auch für ein Umfeld, das sich eher mit modernen Sandbox-Games vergleichen lässt.

Seitens der Präsentation zeigt sich Titus the Fox von seiner Schokoladenseite, was man aufgrund der Farbgebung allerdings auch wörtlich nehmen darf. Die Grafik wurde detailliert ausgearbeitet, wobei es dem Hintergrund leider etwas an Abwechslung mangelt und insgesamt recht dunkel ausfällt. In technischer Hinsicht gibt sich das Spiel dagegen vorbildlich und bewegt alle Objekte geschmeidig in 50 Bildern pro Sekunde auf dem Bildschirm.

Mit der Soundkulisse verhält es sich ähnlich: Eingängige Melodien, welche die Stimmung passend einfangen. Die verwendeten Samples klingen angenehm klar und es gibt auch gleichzeitig Soundeffekte, was in Amiga-Spielen nicht unbedingt selbstverständlich ist.

Kommen wir aber nun zum Elefanten in dem Raum und das ist die allgemeine Spielgeschwindigkeit:

Wenn man sich mit Titus eine Weile beschäftigt, scheint das Gameplay der Amiga-Version gegenüber vergleichbaren Titeln in Zeitraffer abzulaufen. Selbst die Figuren werden in einer Art animiert, als ob hier viel Kaffee konsumiert wurde.

Diese eigenwillige Design-Entscheidung sorgt unter anderem dafür, dass die Steuerung übermäßig sensibel reagiert. Dazu verhindert häufig die Platzierung der Hindernisse vorausschauendes Spielen. So lassen sich oft Gegnerbewegungen schlecht einschätzen, oder es fliegen dem Spieler Geschosse von Gegnern außerhalb des Bildschirms entgegen.

Als ob das noch nicht reicht, erlaubt sich das Leveldesign selbst Längen, wie die ausladende Suche nach Gegenständen in labyrinthartigen Abschnitten. Diese leider unausgewogene Mischung aus hektischem, zuweilen unfairem Gameplay und langatmigen Leveln spielt sich dadurch häufig umständlicher, als es dem Spiel gut tut. Das Zwischenfazit fällt entsprechend ernüchternd aus.

Das war anscheinend auch den Entwicklern bewusst und gewährt im Gegenzug der Hauptfigur mehrere Leben mit jeweils 16 Trefferpunkten. Dadurch entschärft sich der Frustfaktor zwar recht ordentlich, ändert aber nichts an dem ungeschliffenen Gesamtbild. Titus the Fox ist sicher kein Genre-Klassiker, den man unbedingt gespielt haben muss. Sofern man sich aber auf die erwähnten Widrigkeiten einlässt, kann die Mischung aus schweren Hüpf-Abschnitten, Erkundung und Interaktion mit dem Level-Inventar durchaus eine Weile unterhalten.