

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Bad Mojo – Eine Kakerlake ist nicht tot zu kriegen

Moni Eichiner am Mittwoch, dem 1. Juli 2015

**Ich weiß nicht, ob es euch auch so geht, aber manchmal denke ich doch ein wenig wehmütig an die ersten PC-Spiele zurück, die ich vor 15-20 Jahren gespielt habe. Die Auswahl war nicht so riesig wie heute und wenn man ein außergewöhnliches Spiel erwischte, blieb das doch irgendwie im Gedächtnis.**

Spiele für den PC gab's auf CDs in schön aufgemachten Schachteln und meist war noch ein kleines, schön illustriertes Booklet dabei. DVD und Download gab es damals noch nicht und an Kopierschutz hat auch fast noch niemand gedacht. Aber die Zeit blieb ja nicht stehen, der PC wurde mehrfach ausgetauscht und die hübsche Schachtel mit der CD weitergegeben, weil sich das aktuelle Betriebssystem hartnäckig sträubte, das Uraltspielchen zu installieren.

So ist es mir mit Bad Mojo gegangen. Das Spiel kam 1996 auf den Markt und zu dieser Zeit war ich hauptsächlich in Point-and-Click-Adventures mit Zwergen und Prinzessinnen unterwegs. Mad Mojo war deshalb für mich ein ganz neuer Ansatz. Man bewegte hier eine krabbelige Kakerlake durch wirklich ekelhafte Umgebungen, konnte mit begrenzten Kräften nur kleine Dinge wie Kronkorken oder Streichhölzer bewegen und war immer der Gefahr ausgesetzt, gefressen zu werden, irgendwo festzukleben oder von einem Staubsauger ins Jenseits befördert zu werden.



Ein Weg durch eklige, klebrige Substanzen muss oft erst mühsam gesucht werden. (Bild: Pulse Entertainment)

Der Protagonist von Bad Mojo ist Roger, der von einer Firma Geld gestohlen hat und sich damit jetzt absetzen und ein neues Leben anfangen möchte. Durch ein Medaillon seiner Mutter wird er allerdings auf mysteriöse Weise in eine Kakerlake verwandelt und landet in einer versifften Bar, die seinem alten Freund Eddie gehört. Während des Spiels erfährt man immer wieder orakelhafte Details aus der Vergangenheit und muss letztendlich Eddie vor einer drohenden Gasexplosion retten. Das Spiel hat vier verschiedene Enden, was ich damals noch ungewöhnlich fand.

Hakelige Steuerung und unscharfe, pixelige Grafik mit niedriger Auflösung, empfand ich damals als normal. Ich glaube, zu der Zeit hat man auch die Fehler eher bei sich gesucht, wenn man mit einem Spiel nicht zurecht kam, als dass man die Schuld auf die Programmierer geschoben hat. Obwohl die Grafik nicht mit der von modernen Spielen vergleichbar war, war sie doch realistisch genug, um den Eindruck einer ekeligen, dreckigen und klebrigen Spielumgebung zu hinterlassen. Auch die merkwürdige Steuerung hat gut zum Kakerlakengekrabbel gepasst.

## KAFKAESKE KRABBELEI

Bad Mojo basiert lose auf der 1912 von Franz Kafka verfassten Erzählung „Die Verwandlung“. Darin geht es um einen Gregor Samsa, dessen Verwandlung in ein Ungeziefer, zum Ende seines Daseins führt.

Jedenfalls hat mich Bad Mojo mit seinem außergewöhnlichen Setting doch so beeindruckt, dass es mir doch auch nach den vielen Jahren noch in Erinnerung geblieben ist. Wenn man die Welt aus der Sicht einer Kakerlake betrachtet, gibt es viele ungewöhnliche Wege in der Spielwelt zu bekrabbeln oder auch Gefahren, denen man sich sonst nicht bewusst ist. Mit der Zeit versetzt man sich wirklich in die Situation eines solchen Kerbtiers und sieht die Welt mit anderen Augen. Wer aber meint, dass man hier nur einfach durch das Spiel krabbelt, liegt falsch. Auch hier müssen knifflige Rätsel gelöst werden, bei denen oft um die Ecke gedacht werden muss.



Gefährliches Terrain: Tödliche Klebefallen gilt es geschickt zu umkrabbeln. (Bild: Pulse Entertainment)

Angeregt durch ein Blogprojekt habe ich vor einigen Monaten mal wieder zu diesem Spiel recherchiert. Die Original-CD von damals habe ich natürlich nicht mehr, aber ich musste feststellen, dass es von Bad Mojo heute eine überarbeitete Fassung gibt, die für etwa 6 Euro zu haben ist. Da habe ich sofort zugeschlagen.

## PULSE ENTERTAINMENT

Das Entwicklungsstudio von Bad Mojo, Pulse Entertainment, wurde 1994 gegründet und ist noch heute in San Francisco aktiv. Bisher hat Pulse nur drei Titel veröffentlicht: Bad Mojo (1996, PC/Mac), Undercover AD2025 Kei (2000, Dreamcast) und Bad Mojo Redux (2004, PC/Mac).

Der stimmungsvolle Soundtrack zum Spiel wurde von der amerikanischen Electro-Industrial und Ambient-Band Xorcist geschrieben, die auch schon die Musik zu Iron Helix (1993, PC/Mac/Sega CD) eingespielt haben.

Die Auflösung der überarbeiteten Version ist zwar immer noch nicht Fullscreen, die Grafik an sich wurde aber doch schön verbessert. Der Soundtrack wurde nicht verändert und ist fesselnd und unheimlich wie damals. Das Spiel hat mich sofort wieder in seinen Bann gezogen, obwohl ich immer dachte, dass ich so alte Spiele wahrscheinlich nie mehr anfassen würde.



Kleine Abkürzungen durch Rohre werden immer wieder gerne genutzt. (Bild: Pulse Entertainment)

Aber es gibt wirklich Spiele, die sind irgendwie zeitlos und verlieren nie ihren Charme, mag die Grafik auch noch so veraltet und die Steuerung widerspenstig sein. Dazu gehört für mich Bad Mojo genauso wie z.B. Thief. Manche Spielkonzepte überleben einfach Jahrzehnte ohne zu altern.

Vielleicht habt Ihr ja auch so ein Spiel, an das ihr Euch gerne zurückerinnert. Sucht dich einfach mal danach und vielleicht gibt es eine Fassung, die sich heute wieder spielen lässt und taucht wieder in diese Stimmung von damals ein.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch, dem 1. Juli 2015 um 21:04 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospielgeschichten.de>