

00000

MICKYS HÜPFBURG

Castle of Illusion Starring Mickey Mouse ist kein Spiel, das man Ende 1990 in dieser Form von Sega erwarten würde. Der Arcade-Spezialist ist bekannt für schnelle, furiose Action-Spiele – harte Kost, sozusagen. Doch Mickys Abenteuer im Schloss der Illusionen schlägt in eine ganz andere Kerbe. Um seine geliebte Minnie aus den Fängen der Hexe Mizrabel zu retten, durchforstet der berühmteste Mäuserich der Welt in recht gemächlicher Manier fünf traumhafte Welten und zerhopt dabei seine Gegner oder bewirft sie mit Äpfeln, Murmeln und Kerzen. *Castle of Illusion* verzückt mit liebevollen Animationen, charmanter Musik und warmen Farben: Das Team um die junge Designerin Emiko Yamamoto trifft den Disney-Stil perfekt und verschafft dem Mega Drive so den besten Hüpf der Vor-Sonic-Ära. Micky turnt über Tau-feuchte Spinnennetze, flieht vor kullernden Riesenäpfeln, hüpft über Milchseen voller Süßigkeiten und erklimmt einen finsternen Glockenturm. Da schaut selbst die Mario-verwöhnte Nintendo-Fraktion neidisch ins Sega-Lager.



Micky durchquert brüchige Ruinen, hüpft über lockere Zahnräder und trifft am Ende schließlich auf die böse Hexe.

In der dritten Welt zieht ein Sturm auf. Dunkle Wolken türmen sich per Parallax-Ebene auf, während Micky wackelige Hängebrücken überquert.



Über die Korridore des Schlosses erreicht Micky die fünf Levels. In der ersten Welt schwingt er an Lianen und balanciert über Tau-benetzte Blätter.



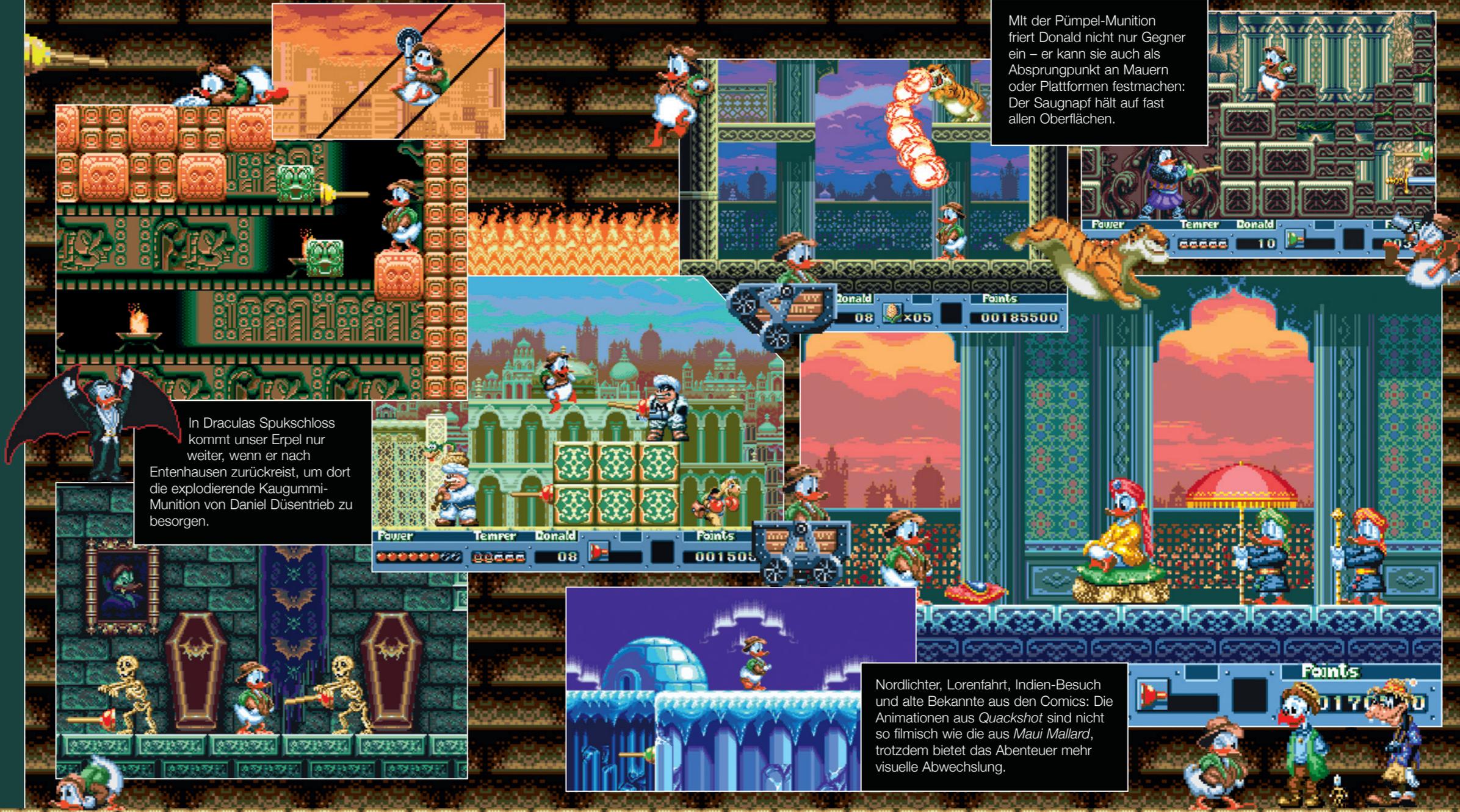
00000

ENTDECKER

ENTE SÜSS-SAUER



Anders als das Jahre später in den USA entwickelte *Donald in Maui Mallard* gehört *Quackshot* zu den Lizenzwerken, hinter denen sich – anders als die Disney-Lizenz vermuten lässt – die Arbeit japanischer Sega-Künstler verbirgt: Anfang der 90er-Jahre ist der Titel zusammen mit *Castle of Illusion* (mit Donalds Kumpel Micky in der Hauptrolle) ein maßgeblicher Grund für Entenhausen-Fans, um in den Kauf eines Mega Drive zu investieren. Und dann zu Abenteuern abzuheben, wie man sie aus den Comics von Carl Barks oder den *TV-DuckTales* kennt. Natürlich stilecht im Doppeldecker (mit dem frechen Neffen-Trio an Bord) und mit Indiana-Jones-ähnlicher Level-Karte, über die man Hupf-Eskapaden in mexikanischen Pyramiden, siebenbürgischen Spukschlössern oder in einem indischen Palast erlebt. Während der mit Entdecker-Hut und Pümpel-Pistole ausgerüstete Erpel unter herabsausenden Hindernissen weg schlittert, über aztekische Schweb-Plattformen balanciert oder an Telefonleitungen entlang rutscht, offenbart das Abenteuer eine Adventure-ähnliche Struktur: Oft steht man in Level B vor einer verschlossenen Pforte, bevor man nach C und dann wieder zurück nach A gereist ist, um dort das für B nötige Utensil zu besorgen.



Mit der Pümpel-Munition friert Donald nicht nur Gegner ein – er kann sie auch als Absprungpunkt an Mauern oder Plattformen festmachen: Der Saugnapf hält auf fast allen Oberflächen.

In Draculas Spukschloss kommt unser Erpel nur weiter, wenn er nach Entenhausen zurückreist, um dort die explodierende Kaugummi-Munition von Daniel Düsentrieb zu besorgen.

Nordlichter, Lorenfahrt, Indien-Besuch und alte Bekannte aus den Comics: Die Animationen aus *Quackshot* sind nicht so filmisch wie die aus *Maui Mallard*, trotzdem bietet das Abenteuer mehr visuelle Abwechslung.

DAS WOHLFÜHL JUMP'N'RUN

World of Illusion Starring Mickey Mouse and Donald Duck, 1992 von Sega und AM7



Ist wie üblich nicht gerade bester Laune, als das Abenteuer beginnt: Entenhausen-Erpel Donald.



Donald hält auch noch tapfer die miese Stimmung, als er auf einem Blatt durch den Level segelt. Eigentlich ein beschwingtes Erlebnis! Da scheint ihm der entspannte Flug-Teppich-Trip besser zu gefallen.

Wo sich der Vorgänger *Castle of Illusion* trotz seiner knuffigen Cartoon-Grafik eher an erfahrene Genre-Fans richtet, ist die ebenfalls von Sega entwickelte *World of Illusion* die perfekte Einstiegsdroge für Springinsfelde mit Disney-Faible: Um der magischen Welt eines bösen Varieté-Magiers zu entkommen, holt Disneys neunmalkluger Mäuserich kurzerhand Kumpel Donald mit ins Boot. Dementsprechend dürfen wir vor Spielbeginn darüber entscheiden, ob wir entweder als Maus oder Ente durch zauberhafte Unterwasser-Welten, ein von Karten-Soldaten bevölkertes Wunderland und von Blitzen umzüngelte Felszinnen hopsen, flitzen oder schleichen. Auch ein Koop-Erlebnis ist möglich: In diesem Fall schließen sich die besonderen Talente der Freunde nicht gegenseitig aus, sondern ergänzen sich. Zum Beispiel dann, wenn man durch den Sprung auf ein Baumstamm-Katapult den jeweils anderen in die Luft schießt. Oder Micky dem wütenden Erpel dabei hilft, sich durch schmale Spalten zu zwängen – trotz seines dicken Bürzels. Alleine müsste Donald an dieser Stelle nach einem anderen Weg suchen, um das Hindernis zu überwinden. Dank des launigen Zweispieler-Erlebnisses und wegen seiner zuckersüßen Trickfilm-Grafik ist *World of Illusion* noch immer den knapp über einstündigen Toon-Trip wert.

Will Micky in die Shorts und Donald in den Bürzel beißen: ein schnappmäuliger Hai, der den Ausgang der Unterwasser-Welt bewacht.



Auch im Kampf friedfertig: Mickey und Donald verwandeln ihre Feinde mit einem magischen Tuch in Blumen und Schmetterlinge.



LINKS: In *Castle of Illusion* erkundet Micky den Spider-Forest – in *World of Illusion* gibt's endlich passenden Boss dazu. Der wird wie normale Gegner mit einem Schwung des Zauber-Tuchs bezwungen.



UNTEN: *World of Illusion* ist nicht nur im übertragenen Sinne Zucker: Auch der Ausflug in eine Schlemmer-Welt voller leckerem Jump'n'Run-Gepäck steht auf dem Programm.



Je nachdem, ob man mit Mickey, Donald oder beiden Helden unterwegs ist, verändern sich Level-Layout und -Auswahl dezent. der Teppichtritt in den Wolken gehört aber immer zum Spielerlebnis.

00000

PLATTFUSS KRIEGER



Zu den 16-Bit-Spätwerken um Disneys Entenhausener Eingreiftruppe gehört ein bei uns als **Donald in Maui Mallard** vermarktetes Jump'n'Run mit dezenter Action-Schlagseite. Anders als der Titel vermuten lässt, ist *Maui Mallard* aber nicht etwa die Bezeichnung des von Geheimnissen und schießwütigen Pygmäen-Enten bevölkerten Inselreichs, das Donald hier mit Knarre und Schlagstock bewaffnet durchquert. Es ist vielmehr der wütende Enterich selber, der in diesem schrägen Parallel-Universum auf diesen Namen hört. Das deshalb im US-Original mit **Maui Mallard in Cold Shadow** betitelte Abenteuer erzählt, wie der – mit *Magnum-Hawaii-Hemd* gekleidete – Privatschnüffler Maui das von finsternen Voodoo-Kräften gebeutelte Tropen-Paradies befreit ... im Kampf gegen aggressiv schnatternde Eingeborene, gigantische Götzen, Feuer-Dämonen, Piraten-Geister und gefräßige Super-Frösche. Für das Gefecht gegen Ninja-ähnliche Krieger schlüpft Maui in seine Zweit-Identität als kaltschnäbeliger Super-Kämpfer *Cold Shadow*. Der sieht trotz Augenbinde erstaunlich gut, prügelt ebenso stil- wie zielsicher mit dem Kampfstab um sich und schwingt sich geschickt zwischen an Felsbrocken oder Bäumen befestigten Ankerpunkten hin und her.



In den Ruinen bemannen wir manchmal steinerne Enten-Götzen, um das Level-Interieur zu zerbröseln.



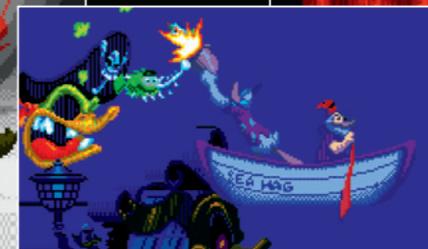
Meistens putzt Maui Feinde mit seiner Käfer-verschießenden Mehrzweck-Wumme von der Pixel-Platte. Aber wenn er genug Ninja-Münzen sammelt, verwandelt er sich in Kampfkünstler *Cold Shadow*.



Die Action ist simpel, aber die Sprung-Passagen dafür umso kniffliger. Hier übt sich Maui im Dschungel-Bungee-Jumping. Ist er auf der falschen Ebene gelandet, springt er und wartet, bis sich die Liane auf der richtigen Höhe eingependelt hat.



Wer besonders große Boss-Gegner sucht, ist hier falsch. Dafür sind Mauis Widersacher besonders filigran animiert.



00000 WILLKOMMEN IN AGRABAH

Lange bevor Disney eine eigene Spiele-Entwicklung auf die Beine stellt, arbeitet man mit Partnern wie Sega, Capcom oder Virgin zusammen, um hochkarätige Interpretationen der kostbaren Kino-Marken auf die Bildschirme zu kriegen. Mit den Möglichkeiten der 16-Bit-Hardware im Rücken entsteht eine ungewöhnlich direkte Partnerschaft zwischen dem von David Perry geleiteten Entwickler-Team bei Virgin (vorher *Cool Spot* bzw. *Global Gladiators*) und einigen der *Aladdin*-Film-Zeichner bei Disneys Support-Studio in Florida. Gemeinsam macht man sich daran, ein *Aladdin*-Jump'n'Run zu entwickeln, dessen Charakter-Animationen mithilfe digitalisierter Trickfilm-Sequenzen der Filmvorlage deutlich näher kommen, als man es von Spielen sonst gewöhnt ist. Das in gerade mal vier Monaten entstandene Ergebnis spielt sich zwar nicht besonders präzise, aber die geschmeidige Trickfilm-Grafik legt den Grundstein für eine neue Art von Spiel-Inszenierung und Projekte wie *Earthworm Jim* oder *Donald in Maui Mallard*.

Das Tool *Chopper* unterteilt Figuren wie Held Aladdin in unsichtbare Einzelteile und sorgt dafür, dass ähnliche Körperpartien immer wieder Verwendung finden. So spart man Speicherplatz.



Um die ausladenden *Aladdin*-Welten rechtzeitig zum Spielstart in der US-Ferien-Saison fertig zu bekommen, greifen Virgins Level-Designer auf ein innerhalb der Firma erprobtes und *DeluxePaint*-verwandtes Werkzeug zurück: den heute als Open-Source-Tool verfügbaren *TUME (The Universal Map Editor)*.

Trotz der eingeschränkten Farbpaletten des Mega Drive setzt *Aladdin 1993* inszenatorische Maßstäbe. Die Folge: Trickfilm- und Spiele-Industrie rücken näher zusammen.

Die Mega-Drive-Umsetzung von Disneys bis dato größtem Kino-Erfolg fängt den schrägen Humor der Filmvorlage perfekt ein. Und das, obwohl der Djinn – abgesehen von Sequenzen und Bonus-Spiel – kaum im Jump'n'Run vorkommt.