



GNO
AOU
ATE
E A



Ahhh, Disney - die Säule, auf der *"Game Not Over"* mittlerweile für das komplette uns bekannte Universum höchst offensichtlich mit selbstzufriedener Entschlossenheit steht, das Fundament dieses Podcast, seine definierende Existenzberechtigung, seine einzige Nahrung, seine Atemluft, seine immerwährende Liebe. Oder sowas Ähnliches. Jedenfalls geht's hier und jetzt mal wieder um ein Spiel mit Disney-Nasen drin - allerdings zur Abwechslung mal nicht nur mit einer von denen, sondern gleich mit zweien! Ich rede natürlich von und über *"World of Illusion"*.

"World of Illusion Starring Mickey Mouse and Donald Duck" war die logische Konsequenz aus der bis dahin bereits überaus erfolgreichen Kooperation zwischen Sega und Disney - denn diese sorgte seit ihrem 1990er Start im Jahresrhythmus nicht nur für sehr zuverlässig klingelnde Kassen, sondern auch ausgesprochen glückliche Spieler. Beweisstück A: *"Castle of Illusion"*, das hier bereits im Mittelpunkt von Level 8 stand. Beweisstück B: *"Quackshot"*, das sich durch die Gesamtheit von Level 16 entete. Und Beweisstück C habt ihr gerade im Ohr. Das passt zwar rein mathematisch nicht gaaaanz in die Reihe, aber 64 ist ja auch eine Zweierpotenz, und von daher absolut akzeptabel, ohne mir Juckreiz zu verleihen.

Das hinter *"World of Illusion"* stehende Team bestand durch die Bank aus alten Branchenhasen, die sich zu diesem Zeitpunkt gerade so richtig warmentwickelt hatten - denn das sind im Großen und Ganzen wieder die Hauptverantwortlichen, denen die Welt bereits *"Castle of Illusion"* und *"Quackshot"* zu verdanken hatte: Allen voran Chefentwicklerin Emiko Yamamoto, spielintern bekannt als *"Emirin"*, die schon das Design der beiden vorherigen Titel geleitet hat. Sowie Hauptgrafiker Takashi Yuda, den man unter seinem Pseudonym *"Thomas Yuuda"* kennt, und der auch hier wieder die Pixel geschwungen hat. Nur am Soundchip kam dieses Mal überraschenderweise nicht Shigenori Kamiya zum Tragen - aber dazu später noch mehr. Das Team trat dieses Mal auch nicht direkt unter der Sega-Flagge auf, sondern unter dem Namen *"Illusion Shot Pictures"* - aus welchem Grund auch immer.

Das Spiel erschien nach nicht mal einjähriger Entwicklungszeit Mitte Dezember 1992, nahezu zeitgleich in Nordamerika, Japan und Europa - als zweites und letztes Spiel der *"Illusion"*-Serie auf dem Mega Drive. *"Quackshot"* entsprang zwar wie bereits erwähnt den gleichen Teamhänden, war aber an sich kein offizieller Teil dieser Serie - und das, obwohl sein japanischer Titel ebenfalls mit *"I love"* begann. Genau wie *"World of Illusion"*, denn das hieß bei unseren fernöstlichen Freunden *"アイラブ ミッキー & ドナルド ふしぎなマジックボックス"*, was übersetzt nicht anderes heißt als *"Ich liebe Mickey & Donald: Mysteriöse Zauberkiste"*. Bei uns war nicht nur der Name etwas weniger verschurbelt, auch das Cover zeigte mal wieder ein anderes Motiv: Denn auf dem westlichen Titelbild sitzen beide durch die Lüfte zischend auf einem fliegenden Teppich - Mickey zaubert vorne, während sich der hinten hockende Donald entsetzt die Hände vors Gesicht hält, während beide von einer ebenso grimmigen wie mysteriösen Wolke verfolgt werden, die übrigens im ganzen Spiel keinen Auftritt hat. Das japanische Cover hingegen präsentiert einen ziemlich stinkig dreinschauenden Mickey, der für einen ungefragt glücklich aussehenden Donald Räuberleiter spielen darf, der nach irgendwas nicht näher Definiertem im Vordergrund greift, während im Hintergrund ein rosa Schloss lauert.

Dreht man die Packung um, erfährt man in vier knappen Sätzen im Grunde alles, was man über das Spiel wissen muss. Ich zitiere dann mal: *“Alakazam! Hier ist klassischer Disney-Spaß mit Ihren Lieblingen, Micky Maus und Donald Duck. In eine Wunderwelt versetzt müssen Micky und Donald verblüffende Zauberkunststücke vollbringen, um einen listigen Zauberer zu besiegen und ihren Weg nach Hause zu finden! Mit Zwei-Spieler-Simultan-Modus und Grafiken in noch nie dagewesener Qualität.”* Ich werde nachfolgend auf jeden dieser Punkte eingehen, wenn auch nicht zwangsläufigerweise in dieser Reihenfolge. Rebel scum und so.

Wie bereits verraten dreht sich das Abenteuer um Mausohr und Matrosenente: Mickey hat seinen mörderischen Poppes sowie die schmeißbaren Murmeln und Äpfel genauso an den Nagel gehängt wie Donald seine klebrigen Klostöpfe, was den beiden die Gelegenheit gibt, Zweitkarrieren als grandiose Zauberkünstler in Angriff zu nehmen. In Vorbereitung auf ihren neuesten Auftritt entdecken sie inmitten diverser Antiquitäten eine geheimnisvoll aussehende Kiste - doch anstatt sie zu wärmendem Feuerholz zu verarbeiten oder angesichts ihres mysteriösen Leuchtens wenigstens einen Exorzisten zu Rate zu ziehen, experimentieren sie daran herum. Was selbstverständlich damit endet, dass Donald da hineingezogen wird, Mickey voller Tatendrang hinterher springt, und sich beide in einer Welt der Illusionen wiederfinden - in der zur Abwechslung mal keine Prinzessin oder großohrige Freundin befreit werden muss. Stattdessen geht es hier einfach nur darum, wieder den Weg zurück nach Hause zu finden, der allerdings über das Hindernis eines sehr bedrohlich wirkenden Magiers führt, der ebendieses Land beherrscht, verdächtig nach einem übergroßen Kater Karlo aussieht, und die beiden anweist, doch bitteschön erstmal ein paar coole neue Tricks zu lernen, bevor sie sich mit ihm anlegen. Allzu leicht will man es den beiden ja nun auch nicht machen.

All das erfährt man in einem langen und wirklich niedlich inszenierten Intro, das direkt ins Hauptmenü führt, in dem man, unter der sorgsamten Führung von Goofy, die Qual der Figurenwahl hat: Spielt man Mickey, der meist gut gelaunt durch die Gegend hopst, und sich ebenso interessiert wie leicht besorgt in der Gegend umsieht, wenn man ihn mal in Ruhe stehen lässt? Oder doch lieber Donald, der eigentlich nur zwei Gesichtsausdrücke drauf hat: stinkig oder panisch, beides dafür aber im Übermaß. Die Wahl ist in erster Linie eine kosmetische, denn grundsätzlich spielen sich beide völlig identisch - sie haben die gleichen Bewegungen drauf, sie rennen gleich schnell, sie hüpfen gleich hoch, sie haben die gleiche Zahl an Lebensenergie-Spielkarten, und die gleiche Zahl an Leben. Bzw. *“Tries”*, denn wie bei den Disney-Spielen dieser Ära üblich, hat man hier keine familieninkompatiblen Leben, die man verlieren könnte, sondern nur Versuche. Es gibt zwischen den beiden dann aber doch noch zwei sehr relevante Unterschiede: Zum einen ist das Spiel mit Mickey spürbar leichter - ihn zu wählen ist also quasi mit dem Schwierigkeitsgrad *“Easy”* gleichzusetzen. Oder vielmehr *“Extra-Wahnsinns-SUUUPER-Easy”*, aber dazu gleich noch mehr. Und zum anderen ist etwa ein Drittel des Spiels komplett anders, abhängig davon, wen von beiden man spielt. Also der grundsätzliche Aufbau der Welten, die Begegnungen mit den Bossen, die Großzahl der Levels, in denen man sich tummelt, das bleibt in jeder Spielvariante identisch - wie zum Beispiel das Startgebiet, die Spinnenhöhle, der Spaziergang in den Wolken oder das Aquariumsschiff.

Aber gleichzeitig hat jede Figur ihre jeweilige Handvoll exklusiver Abschnitte - was natürlich dem Wiederspielwert von *"World of Illusion"* enorm entgegenkommt. Gerade angesichts der unumstößlichen Tatsache, dass das Spiel weder sonderlich lang noch besonders anspruchsvoll ist. Die einzelnen Teillevels sind dann nicht nur anders aufgebaut, sondern zum Teil auch komplett neu gestaltet. Mickey zum Beispiel muss eine Bergspitze überwinden, in der kontinuierlich Blitze einschlagen, welche kleine Feuerdämonen erzeugen - die sonst im ganzen Spiel nirgends mehr vorkommen. Donald hingegen muss unter absurd fröhlichem Countrygeknödel eine rasante Wildwasserfahrt überstehen, hoppelt über einen sonnendurchfluteten Strand oder durch eine grafisch sensationelle Aufklappbuchwelt, in seine Gegner aus den Buchstaben ihres Namens zusammengesetzt sind. Generell finde ich, dass Donald die cooleren Solo-Levels hat: Micekeys Einzelausflüge sind generell etwas ruhiger und setzen mehr auf präzises Herumgespränge, während es beim feinen Herrn Duck nicht nur grafisch interessanter, sondern auch deutlich actionlastiger zur Sache geht.

Wer den optimalen Kompromiss haben möchte, der schnappt sich einfach eine zufällig vorbeilaufende Person sowie ein zweites Gamepad - und erlebt *"World of Illusion"* dann so, wie die Götter der Wahl es ursprünglich geplant hatten. Denn der Koop-Modus ist ziemlich offensichtlich die Art und Weise, wie dieses Spiel gespielt werden sollte. Beide Figuren haben hier sehr klare Existenzberechtigungen und Aufgabenbereiche, müssen wieder und wieder gezielt zusammenarbeiten und sich die vorhandenen Ressourcen sinnvoll aufteilen. So gibt es zum Beispiel nur einen gemeinschaftlichen Pool an Leben, argh, ich meine *"Versuche"* - was bedeutet, dass sich beide Spieler am Riemen reißen müssen, wenn das Abenteuer nicht bereits am ersten Abgrund dauerhaft vorbei sein soll. Was übrigens an dieser Stelle sehr clever ist, ist dass ein abgestürzter Spieler, um mal bei diesem Beispiel zu bleiben, nicht direkt an Ort und Stelle wiederbelebt wird, sondern erst ein paar Bildschirme später, an einer sicheren Position. Da hat tatsächlich mal jemand mitgedacht!

Das gilt auch für die kooperativen Aktionen: Beide Spieler tummeln sich immer auf einem Bildschirm, und müssen folgerichtig sehr oft buchstäblich zusammenarbeiten, um weiterkommen zu können. So gibt es sowohl im Einzel- als auch Mehrspielermodus immer wieder mal Sprungwippen - ist man allein unterwegs, erhält man den benötigten Schwung, um sie benutzen zu können, von einer dicken Holzrolle. Gemeinsam dagegen muss der eine Spieler den anderen nach oben schubsen - woraufhin dieser dann von oben ein Seil herunterlassen muss, um den anderen hinterherzuziehen, während dieser von unten leicht hilflose *"HELP!"*-Sprechblasen von sich gibt. Es gibt einige Stellen in *"World of Illusion"*, unter denen man durchkriechen muss - was Mickey und seinem gestählten Athletenkörper keinerlei Probleme bereitet, während Donalds vollgestopfter Entenarsch da steckenbleibt. Resultat: Mickey muss Donald mit erheblichem Kraftaufwand und schmerzverzerrtem Gesicht da durchziehen, was nicht nur mit einem kaugummiartig verzogenen Körper quittiert wird, sondern auch mit einem ebenso finalen wie befreienden Plopp, der Donald einige Meter nach vorne schnipst. Der eine kann den anderen schaukelnd auf den Händen tragen, um höhere Plattformen zu erreichen. Beide müssen zusammen mal rhythmisch auf und ab springend eine Lore durch eine edelsteinglänzende Mine befördern.

Und wenn man den anderen einfach mal ärgern möchte, dann zaubert man einfach kurz in seine Richtung - denn dann wird der Kollege kurz betäubt und in sich selbst verschraubt, während er reichlich bedröppelt in die Kamera schaut. Ja, es ist dämlich und inmitten von Gegnern tatsächlich auch keine sonderlich gute Idee - aber es macht ECHT viel Spaß! Und natürlich gibt es auch im Koop-Modus exklusive Abschnitte: Wie zum Beispiel einen komplett weihnachtlich gehaltenen Level, in dem alles glitzert und glänzt und *“tsching-tsching-tsching”* macht.

Teilweise verändert die Koop-Variante sogar die Spiellogik: Die Transportwolken in der zweiten Welt zum Beispiel legen erst los, wenn beide Spieler auf ihnen drauf stehen - genauso wie die Spielwürfel gegen Ende des Abenteuers, über die man den Zugang in den nächsten Abschnitt öffnet. Das ergibt alles schon sehr viel Sinn, und ich mag es wirklich, dass sich die Designer da sehr offensichtlich eine Stunde hingesetzt haben oder zwei, und sich Gedanken darüber gemacht haben, was echtes kooperatives Spiel wirklich interessant macht - anstatt den zweiten Spieler einfach nur zu einem besseren KI-Anhängsel zu degradieren, wie zum Beispiel in *“Sonic The Hedgehog 2”*. Selbst auf den Abspann hat die Wahl der Figur bzw. der Figuren eine sichtbare Auswirkung: Also - der grundsätzliche Abspann bleibt immer gleich, es gibt in jedem Fall eine niedliche Zaubershow zu sehen. Aber in den Details unterscheiden sich alle drei End-Animationen deutlich - und die schönste und auch längste Variante gibt es nur zu sehen, wenn man die Welt der Illusion gemeinsam gemeistert hat.

“World of Illusion” war übrigens nicht das erste Disney-Spiel, in dem mit Koop-Spaß experimentiert wurde: Das 1990er *“Chip 'n Dale Rescue Rangers”* auf dem NES, das hierzulande unter dem Namen *“Chip & Chap: Ritter des Rechts”* einige Bekanntheit erlangte, bot ebenfalls schon gemeinschaftliches Vorgehen - aber nicht in derartiger Konsequenz wie hier.

Ein Spiel wie *“World of Illusion”* steht, lebt und wackelt mit der Qualität seines Leveldesigns - und dankbarerweise haben sich hier die Illusionsschussbilder keine Patzer erlaubt: Mickey und Donald gehen, springen und rennen durch fünf Welten mit jeweils drei bis vier Unterlevels, immer abgerundet von einem Bosskampf. Los geht's im unvermeidlichen Märchenwald, danach werden die verwolkten Himmel erkundet, von denen man ins tiefe Gewässer fällt, eine magische Bibliothek durchhopt und abschließend in der sogenannten *“Magic Box”* feststellen muss, dass Emiko Yamamoto seinerzeit wohl ein echt großer Fan von *“Alice im Wunderland”* war. Okay, so richtig sonderlich wahnsinnig verwunderlich war das eigentlich nie; die von ihr produzierte *“Kingdom Hearts”*-Serie macht über weite Teile ja auch kein besonders großes Geheimnis daraus, seinen Kopf auf halb-regelmäßiger Basis bis zu den Knöcheln in einen zufällig vorbeierollenden Kaninchenbau zu stopfen. Und so erwartet einen auch hier gerade zum Ende hin sehr viel kirrebunter und interaktiver Surrealismus voller laufender Spielkartensoldaten, ständig wiederkehrender Auftritte des verrückten Hutmakers, mal als Schachfigur, mal mit Sombbrero, und mal horizontal in mehrere Einzelteile zerlegt, überall wachsen übergroße Pilze - und das allererste, das man neben Mickey und Donald zu sehen bekommt, wenn man die erste Welt startet, ist eine verdächtig große Raupe. Auch wenn sie hier nicht raucht.

Außerdem macht das Spiel auch immer wieder klar, dass es der Nachfolger von *“Castle of Illusion”* ist, falls der Name das nicht bereits deutlich genug gemacht hat: Der Bibliothekslevel wirkt vom grundsätzlichen Aufbau her sehr vertraut, genau wie das Herumspringen auf den Spinnweben, der blubberige Wackelpudding im Süßkramlevel oder der Springteufel-Gegner - der vom Design her sehr deutlich an den zweiten Endboss in Mickey erstem Mega-Drive-Abenteuer erinnert.

Aber auch außerhalb der vielen kleinen und großen Referenzen bietet *“World of Illusion”* ein wahrlich beseeltes Leveldesign: Ein Ritt auf einem fliegenden Teppich, bei dem man von nassforschenden Winden immer wieder durch die Gegend gepustet wird. Ein wahnsinnig lecker aussehender Süßigkeiten- und Tortenomnomlevel voller Schokolade und Keksen und Kuchenstückchen und Schlagsahnewolken und Instantzahnweh! Wunderschön wabernde Unterwasserabschnitte inklusive fröhlicher Luftblubbel, die sich im Nachhinein als Tauchgänge in einem übergroßen Aquarium herausstellen. Zauberlevels mit wirklich schneekigen Schatteneffekten. Die herrlich glitzernde Weihnachtswelt. Einen starkes Verlangen nach Schirmchencocktails weckenden Strandlevel, in dem Donald von Rettungsring zu Rettungsring springen muss, wobei er Schaden nimmt, wenn er ins dazwischen lauernde Wasser plumpst, wie man es ja von Enten gewohnt ist Oder auch mal einen Weltraumausritt auf einem magischen Korke, was eine Art kirrebunter Horizontalscroller-Abschnitt, in dem man ausschließlich mit Mickey durch das glitzerndste Universum aller Zeiten zischt und dabei garstigen Sternen ausweicht - superkurz, aber nachhaltig abgefahren. Und streng linear, denn genau wie *“Castle of Illusion”*, aber anders als *“Quackshot”*, gibt es hier immer genau einen Weg, der zum Ziel führt.

Und dieser Weg ist in erster Linie mit jeder Menge Springerei gefüllt. Zwar gibt es auch mal das eine oder andere verschämt durchs Bild huschende Puzzle, wie zum Beispiel die bereits erwähnte Würfelwahl in der fünften Welt - aber das ist wirklich nicht viel mehr als ein ebenso nettes wie sehr kleines Feigenblatt, das wohl einfach der Form halber eingebaut werden musste. Inhaltlich erwarten den Kenner der Vorgänger also wirklich keine überwältigenden Überraschungen, und selbst die Steuerung orientiert sich grundsätzlich an der ein Jahr zuvor veröffentlichten Quackschießerei: Gesprungen wird mit der C-Taste, was sich hier aber etwas schwebend anfühlt, einen Hauch zu schwerelos - in *“Castle of Illusion”* und *“Quackshot”* war gerade das Springen etwas buchstäblich geerdeter. Gerannt werden kann hier auch, was angesichts des normalen Spazierschritts, der das Spiel sonst in die Nähe eines Jump-n-Gemütlichesschlechts rückt, eine echt prima Idee ist, und außerdem aufgrund des panischen Gesichtsausdrucks, dem nach vorn gebeugten Körper nebst weit ausgestreckten Armen sowie den rotierenden Beinen auch noch echt echt putzig aussieht.

Die wichtigste Änderung betrifft aber den Angriff: Es gibt jetzt keine Murmeln, Äpfel oder militarisierten Klostöpfe mehr. Auch der praktische Gegner-Kopfsprung mit dem Mäusepoppes voran gehört in *“World of Illusion”* der Vergangenheit an - stattdessen wird nur noch mit einem magischen Tuch Offensivmagie gewirkt. Mickeys Tuch ist blau, Donalds ist rot, in beiden Fällen bewirkt ein direkter Treffer der Gegner eines Verwandlung derselben in Schmetterlinge, Blümchen, harmlose kleine Shrimps oder weltverbessernd zwitschernde kleine Vögel - getötet wird hier Disney-typisch niemand.

Die allermeisten Standard Gegner sind bereits mit einem Wischer erledigt, mehr als zwei benötigt aber keiner. Außerdem verteilen die Zauberlappen bei Benutzung auch noch eine Art verlängernden Feenstaub - mit dem kann man zwar einen Feind nicht erledigen, aber dafür kurzzeitig betäuben. Was ganz praktisch ist, wenn mehrere Widersacher auf einmal angreifen. Das Problem ist nur, dass sich das magische Tuch einfach nicht so richtig wirklich mächtig anfühlt: Seine Benutzung ist ein kliiiiitzekleines bisschen langsamer als sie sein sollte, genauso wie die Reichweite ein biiisschen weiter reichen könnte - das Ganze fühlt sich dadurch genau das kleine bisschen unterpowert an. Ist schwierig, da genau mit dem Finger draufzuzeigen, aber im Vergleich ist mir die "Waffenanwendung" in den beiden Vorgängerspielen wirklich lieber.

Immerhin sind die Gegner, denen man all die Zauberei antut, einmal mehr wirklich verdammt niedlich und ideenreich: Laufende Kekse, scharfzahnige Tigerfische, grinsende bewaffnete Blaubohnen, zweibeinige Spielkarten, die mit kleinen roten Herzen feuern, böartige Zuckerwürfel, Gummibärchenflugzeuge, die nach erfolgreicher Verzauberei dramatisch abstürzen, gemeingefährliche Teller, schnappfreudige Muscheln, die sich wie die Boo-Geister in den Mario-Spielen nur auf Mickey oder Donald zubewegen, wenn man ihnen den Rücken zukehrt, klackernde Tacker oder böartige Sägefische mit buchstäblichen Sägen an der Schnauze - das ist schon wirklich abgefahren. Und zum Teil auch aus großen und kleinen Disney-Produktionen bekannt, wie zum Beispiel dem 1947er Cartoon "Micky und die Kletterbohne" oder dem 1938er Kurzfilm "Merbabies".

Das gilt übrigens auch für die Bosse, die sich über weite Teile ebenfalls an mehr oder weniger bekannten Disney-Figuren orientieren: Den übergroßen Zauberer Karlo könnte man man zum Beispiel schon aus dem 1983er Kurzfilm "Mickey's Christmas Carol" kennen, der bei uns "Mickys Weihnachtserzählung" hieß und eine Adaption von Charles Dickens' 1843er Erzählung "A Christmas Carol" war. Der beißfreudige Hai erinnert stark an seinen bissigen Zwillingbruder "Glut" aus dem 1989er "Arielle, die Meerjungfrau". Die Endgegnerhexe der Karieswelt ist überdeutlich von Madam Mim inspiriert, der Gegenspielerin des Zauberers Merlin im 1963er Trickfilm "The Sword in the Stone", der hierzulande mit dem Titel "Die Hexe und der Zauberer" kreative Mauern einriss. Und die große Grinsespinne, die mysteriöserweise nur sechs Beine hat, dafür an deren Enden aber über beeindruckend dicke Platschquatschfüße verfügt und zwischenzeitlich mal einen eleganten Tanz aufs Netz legt, erinnert stark an ihren Kumpel aus dem 1937er Cartoon "The Worm Turns".

Aber hey - das soll nicht als Kritik missverstanden werden: In einem Disney-Spiel mit mehr oder weniger bekannten Disney-Charakteren zu interagieren, ist ja ganz im Gegenteil eine ausgesprochen prima Sache. Der Insider freut sich, und der Outsider ebenfalls, weil er offensichtlich wohlinspiriertes Figurendesign vor sich hat. Nein, meine Kritik geht hier tatsächlich in eine ganz andere Richtung: Mit Ausnahme des Hais liefert hier kein einziger Boss wirklich eine nennenswerte Herausforderung. Genau genommen ist das komplette Spiel keine vier Zentimeter weit anspruchsvoll. Okay, auch das war schon sowohl bei "Castle of Illusion" und auch "Quackshot" nicht anders, aber "World of Illusion" lotet echt ganz neue Schwierigkeits-Sandbänke aus.

Die Wildwasserfahrt mit Donald ist da noch der fieseste Part, und die dauert ziemlich genau eine Minute. Wer zufällig ein Backstein sein sollte und mit dem Spiel überhaupt nicht zurecht kommt, der freut sich über unendlich viele Continues, deren Einsatz dafür sorgt, dass man beim Neuversuch lediglich die zuletzt besuchte Welt von vorn beginnen muss. Und wenn alle Sicherheitsnetze reißen, dann gibt's auch noch Passwörter - die man nach dem Verlust des letzten Lebens auf expliziten Wunsch anstelle eines weiteren Continues erhält, damit man die Konsole ausschalten, ein bisschen entspannende Frischluft einatmen und beim nächsten Versuch abermals direkt von der zuletzt erreichten Welt loslegen kann. Diese Passwörter bestehen übrigens aus disneyfigurigen Spielkarten, mit Minnie und Daisy als Königinnen, Pluto und Goofy als Königen, und Kater Karlo als Joker, komplett mit Bimmelmütze. Aber ganz ehrlich, unter uns Hausfrauen und Frisurenmodels: Ein normaler Durchlauf von *"World of Illusion"* dauert etwa eine Dreiviertelstunde, der aktuelle Speedrun-Weltrekord liegt bei nicht mal 15 Minuten. So richtig viele doppelte und dreifache Böden braucht's hier eigentlich echt nicht. Gibt's aber natürlich trotzdem - in Form von aufsammelbaren Extraleben, zusätzlicher Spielerenergie oder farbenfrohen Feuerwerks-Smartbombs.

Hat man einen der Bosse erledigt, erlernt man automatisch einen neuen Zauberspruch, der einem direkt darauf auch weiterhilft: Ein ALAKAZAM! sowie heftiges Magierfingergefuchtel später wird entweder ein fliegender Teppich beschworen, eine Unterwasseratembubbel herbeigezaubert oder die schnipsbasierte Kontrolle über mannsgroße Spielkarten übernommen. Allerdings ist die Anwendung dieser mächtigen Magien auf vordefinierte und ziemlich seltene Stellen beschränkt, auf die man keinen Einfluss hat. Wenn man da ankommt, wird die Magie automatisch aktiviert.

Genau wie bei den beiden Vorgängern ist auch *"World of Illusion"* ein Spiel, das man auch einfach nur beim Ansehen genießen kann. Trotz des ziemlich mickrigen einem Megabyte an Speicherplatz auf dem Modul sprüht gerade das Grafikdesign einmal mehr vor Ideen und Liebe zum Detail: Meine Highlights sind zum Beispiel die Luftblasen, in denen man sich unter Wasser bewegt, und die keine statischen Objekte sind, sondern sich den Bewegungen der Figuren anpassen. Oder das ebenso weiche wie tiefe Parallaxscrolling. Die wirklich schönen Silhouettenspiele in der fünften Welt, bei denen alle Figuren mal eben hinter Vorhängen oder Mosaikwänden verschwinden, während sie von hinten angeleuchtet werden. Oder den Mathematiker in mir sehr glücklich machende Effekte wie die flüssigen Sinus-Wackeleien unter Wasser oder das fließende Zeilenscrolling in dem Wunderland-Level. Außerdem warten auch hier diverse Insiderjokes für Disney-Kenner: Die im Aquarium ihre Runden drehende Fischdame zum Beispiel könnte man unter dem Namen *"Cleo"* aus dem 1940er Trickfilm *"Pinocchio"* kennen.

Auch die Animationen sind einmal mehr Grund für Glückser des Glücks: Mickey und Donald rennen weich animiert durch die Landschaften, und zeigen für so kleine Pixelfiguren erstaunlich viel Mimik - gerade wenn sie zusammenarbeiten müssen, kann man schon an ihren Gesichtern ablesen, wieviel Spaß sie gerade an der Kooperation haben. Wird Donald von einem Gegner erwischt, sieht er so zerbratzt aus, als hätte er spontan mit einer Badewanne voller Zitteraale gekuschelt - und verliert er sämtliche Lebensenergie, sitzt er komplett bedröppelt und mit rotierenden Augen am Boden.

Ganz generell muss ich allerdings sagen, dass ich nicht der größte Fan des Donald-Sprites hier bin: In *"Quackshot"* wirkte der Kerl um einiges sympathischer - hier ist er schon optisch mehr der grummelige Stinkerpel, den man aus den Comics kennt. Außerdem mag ich das Kachelförmige vieler Hintergründe in *"World of Illusion"* nicht - das gibt einigen Levels, wie gerade dem Startgebiet, ein unnötig mathematisch korrektes Aussehen. Speziell *"Castle of Illusion"* war da insgesamt deutlich organischer.

Deutlich harmonischer hingegen ist mal wieder die Musikuntermalung - auch wenn sie, wie ja vorhin schon erwähnt, dieses Mal nicht aus den Händen von Shigenori Kamiya stammt, sondern von zwei Neuzugängen: Zum einen Haruyo Oguro, im Spiel vertreten durch seinen Spitznamen *"Lotty"*, der dann später noch unter anderem *"Ayrton Senna's Super Monaco GP II"* und *"Golden Axe III"* vertont hat. Und Tomoko Sasaki, auch bekannt als *"Maguro"*, der später vor allem durch seine Kompositionen in *"Ristar"* und *"NiGHTS Into Dreams"* Bekanntheit erlangen sollte, aber auch an Spielen wie *"Space Channel 5"*, *"Samba De Amigo"* oder der *"Sonic Adventure"*-Serie beteiligt war. Die Stücke in *"World of Illusion"* sind nicht mehr ganz so verspielt wie noch in den beiden Vorgängern, sondern eher atmosphärisch, gerne auch mal mysteriös, hin und wieder von bekannten Disney-Themen inspiriert - und es gibt sogar mal einen unerwarteten Ausflug in die bizarre Welt der Countrymusik. Nichtsdestotrotz waren auch hier meine Lieblingsohren die meiste Zeit über wieder sehr glücklich - wie zum Beispiel beim wunderbar entspannten Unterwasser-Thema oder dem herrlich mysteriösen Stück, das einem in der Schattenwelt in die Ohren schleicht.

Erstmals gibt es sogar Sprachausgabe in einem Spiel dieser Reihe: Allen voran das *"ALAKAZAAM!"* beim Wirken von neuer Magie, aber auch *"Ouch!"* und *"WOW!"* jeweils unterschiedlich für Mickey und Donald - und jeweils auch aus den Mündern von deren Original-Sprechern Wayne Allwine und Tony Anselmo.

Das wussten vor allem die britischen Spielmagazine zu würdigen, in denen *"World of Illusion"* zum Teil hemmungslos vergöttert wurde: 91% gab's in der dritten Ausgabe der *"Mean Machines Sega"*, 94% in der *"Megatech"* Nummer 12 - und gar 95% in der 13. Ausgabe der *"Sega Force"*! Bei uns wurde immerhin nicht ganz so hoch gestapelt - okay, mit Ausnahme der Play Time 1/93, in der Torsten Szameitat nicht nur heftige 93% verleiht, sondern auch die hohe Kunst des redundanten Fazitsatzes pflegt: *"Ein Augen- und Ohrenschmaus für Jung und Alt, für Große und Kleine, für Junge und Alte"* meint er da. Interessanterweise findet sich das Spiel dann auch noch im kurze Zeit später veröffentlichten Play-Time-Sonderheft der *"Top Games 1993"* - da dann aber nur noch mit 88%. Das ist genau die Wertung, die es auch in der Ausgabe 4/93 der Megablast sowie in der Erstausgabe des Sega Magazins kassiert. Mick Schnelle sieht im Spiel *"Ein Muss für alle Freunde anspruchsvoller Hüpficals"*, seufzt, und Oliver Preißner *"Ein weiteres nahezu perfektes Disney-Abenteuer aus dem Hause Sega"*.

11/12 Punkten gab's von Hans-Joachim Amann im ASM 1/93, zusammen mit dem Fazit *"World of Illusion ist ein Feuerwerk an spritzigen Ideen mit phantastischer Grafik. Ein geniales Spiel für jede Altersstufe, das die Spieler aus dem Staunen nicht mehr herauskommen lässt."* Im Gamers 1/93 ist *"World of Illusion"* nicht nur das Covermotiv, sondern nimmt auch innen viel Platz ein.

Das Testerduo Julian Eggebrecht und Heinrich Lenhardt vergibt die Schulnote 1- und meint: *“Dieser Überflieger platziert sich zusammen mit Sonic 2 auf dem Thron der Hüpf- und Springspiele. Solltet ihr zu Weihnachten noch einen Wunsch übrig haben, bekehrt den Weihnachtsmann unbedingt zu World of Illusion!”* In der zeitgleich veröffentlichten Video Games ist Michael Paul das Spiel immer noch 82% sowie den folgenden Fazitsatz wert: *“Die Mickey Mania hat uns wehrlos überrollt, und anstatt Sternchen tanzen bunte Comicfiguren vor unseren Augen. Mein abgegriffenes Castle of Illusion ist seit gestern in Kur, und im Modulschacht meines Mega Drive regiert ab sofort World of Illusion.”* Sein Kollege Ingo Zaborowski findet’s ebenfalls super, und meint: *“Obwohl die Obergegner leicht zu besiegen sind, gehört World of Illusion für mich zu den besten Mega-Drive-Spielen, da grafische Präsentation und spielerische Gags für alle alten und jungen Fans beeindruckend sind.”* Die niedrigste Wertung in unseren Regionen gab’s in der Power Play 1/93: Sönke Steffen meint da zwar, das *“Spiel macht mittelfristig irre viel Spaß”*, bemängelt aber gleichzeitig auch, dass es so derart leicht sei - was in einer Endwertung von 80% resultiert. Der mittestende Kollege Martin Gaksch zückt dagegen nur sein *“gut”*-Gesicht, und wünscht sich vom Spiel mehr Abwechslung und Dynamik.

Wie ging’s dann mit der Massenillusion weiter? Das Spiel hat sich gut verkauft, aber schon nicht mehr sehr gut - besonders im direkten Vergleich mit *“Castle of Illusion”* und *“Quackshot”*. Woran lag’s? Meine Vermutung ist, dass Sega mit der Auswahl des Veröffentlichungsdatums sensationell schlechtes Fingerspitzengefühl bewiesen hat - denn *“World of Illusion”* erschien mit gerade mal ein paar Wochen Abstand zum Übermegawahnsinnssuperhit *“Sonic The Hedgehog 2”*, dem Sega zum Weihnachtsgeschäft des Jahres 1992 ausnahmslos jede einzelne Marketingaktivität des uns bekannten Universums zukommen ließ. Da blieb für das gebeulte kleine Disney-Ding weder sonderlich viel Aufmerksamkeit noch Werbegeld übrig. Außerdem war das das erste Spiel der *“Illusion”*-Reihe, das nicht nur Mega-Drive-exklusiv erschien, sondern auch blieb. Sowohl Mickey als auch Donald hatten danach zwar noch ihre jeweils eigenen 8- und 16Bit-Abenteuer, auf die ich hier ja bereits jeweils in den Levels 8 und 16 eingegangen bin. Ha, wie das zahlenmäßig wieder passt. Mmmm. Schön. Aber das hier, das war ihr erster und leider auch einziger gemeinsamer Ausflug auf dem Mega Drive. Den man dann auch sehr, sehr, seeeehr lange nirgends offiziell nachholen durfte - denn bis zur Veröffentlichung von Segas *“Mega Drive Mini”*-Retrokonsole Ende 2019 gab es KEINE sonstwie geartete Wiederveröffentlichung von *“World of Illusion”*. 1996 erschien zwar die sogenannte *“Disney Collection: Castle of Illusion Starring Mickey Mouse & Quackshot Starring Donald Duck”* exklusiv in Europa als Mega-Drive-Doppelmodul, und zwei Jahre darauf erschien eine vergleichbare Compilation für das japanische Saturn unter der *“Sega Ages”*-Flagge - aber keine von beiden enthielt das gemeinsame Abenteuer.

Somit bleibt nur die deutlichstmögliche Empfehlung, die Fassung auf dem Mega Drive Mini zu spielen - nicht nur, weil sie exzellent emuliert ist, und sich in Gesellschaft anderer ganz hervorragender Spiele befindet. Sondern vor allem auch, weil der Mini-Konsole direkt zwei Gamepads beiliegen, wodurch man *“World of Illusion”* sofort und dauernd im Koop spielen kann. Was ich mit Supertochter schon seit einer ganzen Weile auch sehr gerne und ausführlich mache. Denn dieser Modus ist nicht nur einfach eine Spielwiese für zwei identische Figuren, die jeweils einfach ihr eigenes Ding machen - sondern man muss schon aktiv zusammenarbeiten, um weiterkommen zu können. Spielen und lernen! Wow! Super Parenting Power!

In den Intertuben findet man übrigens noch eine frühe Beta des Abenteuers, die sich zwar nicht sonderlich anders spielt als die finale Fassung, aber zum Teil ziemlich anders aussieht: Gerade der Startlevel war ursprünglich im Grunde nur eine Ansammlung grün wuchernder Wurzeln, über die man hopste und zauberte. Das Intro war komplett in Sepia-Farben gehalten, die Zaubertücher waren unschattiert, es gibt etwas andere Gegnerdesigns und Animationen, die standardmäßig ausgewählte Spielfigur war nicht Mickey, sondern Donald - und es gab noch mindestens einen weiteren Gegner: Nämlich den "König der Herzen" - eine laufende Grinsetüte, der sein gekröntes Haupt in einem übergroßen Bilderrahmen präsentierte. Die Beta ist spielhistorisch nicht sonderlich interessant, zeigt aber immerhin deutlich, wie viel Feinschliff "World of Illusion" schlussendlich noch erhielt, bevor es veröffentlicht wurde.

Und das merkt man dem Spiel auch wirklich an. Ja, ich trage es nicht ganz so nahe am Herzen wie "Castle of Illusion" - aber auch nicht irre weit davon entfernt: Die Präsentation ist alles in allem einmal mehr wundervoll, das Leveldesign wunderbar beseelt und ideenreich, und das ganze Abenteuer von vorn bis hinten auf frustfreie Familienunterhaltung gebürstet. Hier ist alles friedlich und liebevoll, selbst der scheinbar obergarstige Obergegner entpuppt sich als eigentlich nette Natur, der nur die magischen Fähigkeiten der beiden Helden auf die Probe stellen wollte, und sie nach dem Endkampf ohne großes Trara in ihre richtige Welt zurückschickt. Es gibt ja noch nicht mal einen Punktezähler! Das alles hat natürlich den Nachteil, dass nicht nur ganz harte Hunde, die "Mega Man"-Teile in ihre Cornflakes stopfen, mit dem Spiel keine sonderlich nennenswerten Probleme haben werden - "World of Illusion" ist nochmals leichter als das ohnehin schon ziemlich simple "Castle of Illusion", und gleichzeitig auch wieder kürzer als die Karriere von Stephen Hawkings Breakdance-Lehrer. Dafür bietet es aber auch einen schlicht brillanten Koop-Modus, der nicht nur für Instant-Mehrspielerhochjauchz, sondern in Verbindung mit der flexiblen Figurenwahl dafür sorgt, dass man hier im Grunde drei Disney-Abenteuer zum Preis von einem bekommt. Was den Mangel an Anspruch und Umfang schon wieder etwas relativiert. Naja - was soll ich sagen? 1992 halt. Wenn ich mich recht entsinne, habe ich diese Jahreszahl hier ja schon ein Mal positiv hervorgehoben, oder zwei.

Aber so langsam sollte ich hier mit den Disney-Titeln mal zum Abschluss kommen, oder? "Castle of Illusion", "Quackshot", "Fantasia", "Aladdin", "DuckTales" - da kriegt man doch 'nen Mauskiller! Okay, die "Magical Quest"-Serie wäre noch das eine oder andere darauf geworfene Auge wert. "Lion King" vielleicht auch. Oder "Mickey Mania", hmmm. Das wäre auch ein sehr gutes Thema für einen anderen Podcast.

This Game Is Not Over!

Ausgewählte Links:

- Aufschlüsselung der Levelunterschiede, Printanzeigen und mehr:
[https://segaretro.org/World of Illusion Starring Mickey Mouse and Donald Duck](https://segaretro.org/World_of_Illusion_Starring_Mickey_Mouse_and_Donald_Duck)
- Deutsche Printwerbung:
[https://segaretro.org/index.php?title=File:SegaPro DE 03.pdf&page=84](https://segaretro.org/index.php?title=File:SegaPro_DE_03.pdf&page=84)
- Analyse der Prototyp-Version:
[https://tcrf.net/Proto:World of Illusion Starring Mickey Mouse and Donald Duck](https://tcrf.net/Proto:World_of_Illusion_Starring_Mickey_Mouse_and_Donald_Duck)
- Video des Prototyps: <https://www.youtube.com/watch?v=TdVd8fIBrog>

Alle Inhalte © 2020 Paul Kautz