

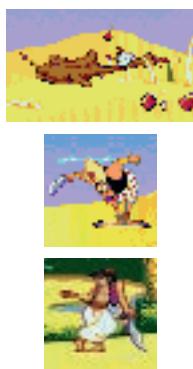
Aladdin



Für die Sega-Adaption des bislang erfolgreichsten Disney-Films schloß sich ein mächtiges Triumvirat zusammen: Das renommierte Software-Haus Virgin erledigte unter Federführung von **David Perry** die Programmierarbeiten, Disney-Zeichner entwarfen die Grafiken und Sega sorgt für die Vermarktung und den Vertrieb. Stattliche 16 MBit waren gerade genug, um das ambitionierte Videospielprojekt zu realisieren. Die Veröffentlichung erfolgt im Gleichschritt mit der deutschen Kino-Premiere, die etwa ein Jahr später als die US-Uraufführung über die Bühne geht.

Aufmerksame Spieler kennen

David Perry bereits als Schöpfer der Virgin-Titel "Global Gladiators", "Terminator" und "Cool Spot". Technisch hat er's drauf: Sau-beres Scrolling und ruckfreie Animationen zeichnen seine Spiele aus. So fügen sich die zabllosen Gr-fik-Gags von Aladdin harmo-nisch in den Spielablauf – Drei Beispiele haben wir für Euch herausge-sucht:



Ein falscher Schritt und er kommt unter die Räder: Gerade macht der Papagei mit den Zahnrädern Bekanntschaft.

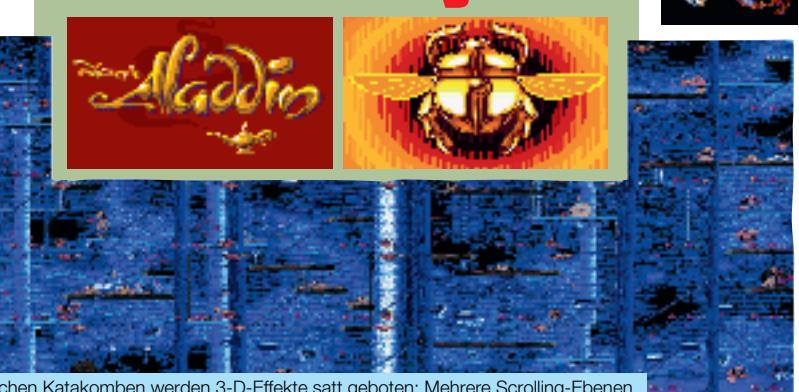
mit durchbrochen wird. Selbst die richtungsweisenden "Helping Hands" nutzen nur reaktionsschnellen Formel-Tepich-Piloten.

Von derart stressigen Zwischenspielen, die zum Teil sein Side-Kick Abu absolviert, erholt sich Aladdin in traditioneller Jump'n'Run-Umgebung. Dabei darf er seine Widersacher nicht vergessen, die grundsätzlich in jedem Szenario präsent sind. Das Wachpersonal versteht sich auf Schwertkämpfe, andere Bewohner Persiens schleudern blitzende Messer nach Aladdin. Sowohl ein Treffer als auch die unvorhergesehene Berührung mit Hindernissen wird mit "Rauchabzug" bestraft. Keine Bange, Aladdin ist keine Nikotin-Entwöhnungs-Kur, die Lebensenergie wird lediglich in Form von Rauchwolken dargestellt, die links oben aus der Wunderlampe quellen. Denn auch in märchenhaftem 1001-Nacht-Ambiente lauert überall der grimmige Tod. Diesem könnt Ihr durch das Ein-sammeln von Herzen, Zusatzleben und anderen kleinen Bonussymbolen entgehen. Extra-Waffen oder andere Ausrüstungsgegenstände sind im Morgenland

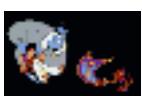
MÄRCHENHAFT • Zugegeben, "Aladdin" ist ein "normales" Jump'n'Run, das kaum neue Ideen einbringt und herkömmliche Plattformaction bietet. Aber auf meiner persönlichen Hitliste steht das Modul ganz oben. Weil Disney selbst für die fantastische Grafik verantwortlich ist, gleicht das Bildschirmgeschehen mehr einem Zeichentrickfilm, denn einem Videospiel, und ist dabei perfekt spielbar. Witzige Gags am Rande (in der Wüste sind Mickey-Maus-Ohren zum Trocknen aufgehängt, auf antiken Säulen grinst zwischen Hyrolyphen der alte Goofy) steigern die Spiellaune und den Spaßfaktor. Trotz hohem Schwierigkeitsgrad bleibt Ihr dran, um mehr vom Spiel zu sehen. "Aladdin" motiviert und belohnt durch immer schönere Levels, die nur einen Nachteil haben: Vor lauter Freude über die tolle Grafik vergibt man oft das Spielen.



Sultan's Dungeon



Vorsicht Falle: In den unterirdischen Katakomben werden 3-D-Effekte statt geboten: Mehrere Scrolling-Ebenen verwöhnen das technisch interessierte Auge, Eisenkugeln schwingen elegant von "innen nach außen".



Sultan's Palace



HER MIT DEM SUPERLATIV • Kein Videospiel verdient die Formulierung "Beste Grafik aller Zeiten!" mehr als "Aladdin" auf dem Mega Drive. Das Disney-Zeichenteam hat die coolsten Animationen im Reich traditioneller Videospiele geschaffen. Die Mischung aus optischen Gags und sensationellen Bewegungsabläufen wird wohl auch im nächsten Jahr konkurrenzlos bleiben. Wer nicht staunen, sondern spielen will, erlebt ein umfangreiches, gutes Jump'n'Run. Hier setzen die Designer eher auf bekannte Werte, innovative Spielelemente sind kaum vorhanden. Erfreulicherweise wirkt die Grafik nicht aufgesetzt, sondern fügt sich brillant ins Spiel. Aladdin motiviert alleine schon deshalb, weil man unbedingt den nächsten Level sehen will. Lediglich das technisch saubere, bei abrupten Richtungsänderungen aber ziemlich hektische Scrolling nervt.



Wenn die Wachen nicht gerade "unten ohne" dastehen, fuchtern sie mit ihrem Säbel wild durch die Gegend.



Aladdin im Säbelgefecht



Der freundliche Finger zeigt an, wohin Aladdin den Teppich lenken sollte: Ansonsten droht ein kapitaler Crash.



Aladdins kleiner Freund kämpft in den Bonusräumen tapfer um Extras (obige zwei Bilder)

hingegen unbekannt. Dank drei Schwierigkeitsgraden dürfen auch die Kleinsten ran, ein Musikmenü legt die Kopp lung von Mega Drive und Stereoanlage nahe. Das Oscar-prämierte "A whole new World" ist ebenso mit von der Partie wie gut ein Dutzend andere Songs, tonnenweise Soundeffekte und dezent Sprachausgabe. Paßwörter werden trotz 16 MBit nicht gereicht – dafür trösten Continues über verlorene Bildschirmblenden hinweg.

P.S.: Wie stark sich Disney bei "Aladdin" engagiert, wurde den Besuchern von Disneyworld in Florida klar. Bei einer sommerlichen MGM-Studios-Backstage-Tour kündigte ein Disney-Mitarbeiter den erstaunten Urlaubern Andreas Knauf und Martin Gaksch an, daß sich Disney Software erstmals konkret an der Umsetzung eines ihrer Filme für eine Videospielkonsole beteiligen würde. Ob und für wen Disney demächst wieder zum Pixel-Pinsel greift, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest.



| | |
|-------------------|--------------------|
| 16 | |
| HERSTELLER | SEGA/VIRGIN |
| SYSTEM | MEGA DRIVE |
| PREIS | 120 MARK |
| VERTRIEB | SEGA |
| GRAFIK | 91 % |
| SOUND | 71 % |
| SPIELSPASS | 79 % |

Zauberhaftes Jump'n'Run mit den schönsten Grafiken und besten Animationen, die je auf dem Mega Drive zu sehen waren.

Die Super-Nintendo-Adaption von Aladdin wird von den "Magical Quest"-Machern Cap-com inszeniert. Obwohl Cap-com's Version ebenfalls als Jump'n'Run ausgelegt ist, unterscheidet es sich spielerisch von der Mega-Drive-Adaption. Disney bat in diesem Fall nicht zum Zeichenstift gegeben, sondern Capcom die ganze Arbeit überlassen. In Deutschland soll das Super-Nintendo-Aladdin noch in diesem Jahr erscheinen.