

von Jörn-Erik Burkert

Ronald McDonald ist total fertig: Am Morgen war die Welt noch in Ordnung und er hatte bei einem Picknick im Grünen tolle Zauberkunststücke vorgeführt. Doch mitten in seine Vorführung platzt der hinterlistige und böse Hamburglar und stiehlt Ronald McDonald seine Zaubertüte. Doch Ronny braucht nicht zu verzagen, er hat tolle Freunde, die ihm in seinem Unglück helfen wollen. Zwei dieser Helfer sind Mick und Mack. Sie wurden während eines Nickerchens von magischen Kräften in die M.C.Kids verwandelt. Beide sind Abenteurer und wollen durchs McDonaldsland ziehen, um die Zaubertüte zurückzuholen. Sechs Länder müssen sie durchqueren und sich dort mit den gemeinen Spießgesellen von Hamburglar herumschlagen. Sie sind auch noch sehr zahlreich und haben die verschiedensten Formen. Mick und Mack müssen auf ihrem Weg Puzzlekarten suchen und damit ein Clown-Gesicht zusammensetzen, um ins nächste Land zu kommen. Unterwegs sammeln die beiden kleinen Helden die Karten ein und versuchen das Puzzle zu vervollständigen. Außer den Karten gibt es zahlreiche Steine und Hil-

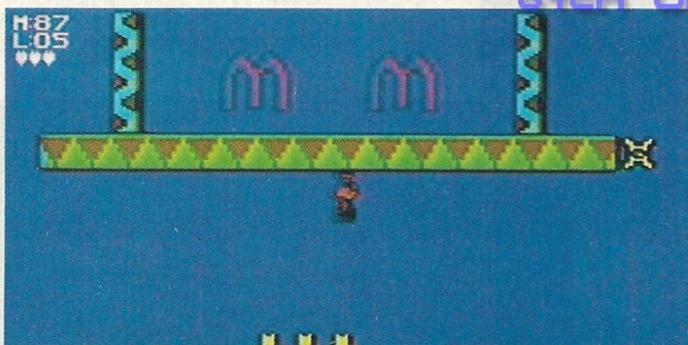
Hamburgerland



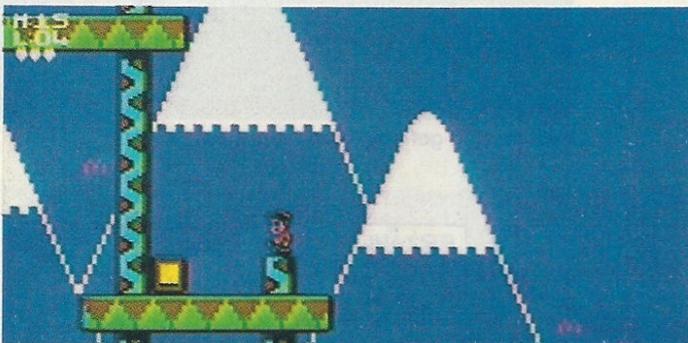
Mick am Spielstart – welche Stage soll er wählen?

sieren kann. An verschiedenen Stellen befindet sich ein kleines Rad, das den Helden ermöglicht auch an der Decke zu laufen. Neben dem obligatorischen Einspieler-Mode gibt es noch das Teamwork, bei dem Mick und Mack an der gestellten Aufgabe, die Zaubertüte zu finden, arbeiten.

tert, über den Bildschirm. Von einem Jump'n' Run erwartet man eigentlich Action und viel Bewegung! Als geübter Spieler dringt man schnell in höhere Level vor und bekommt die kleinen Macken des Games viel eher zu sehen. Da wackelt mal die Grafik beim Scrolling und dort verschwindet ein Sprite... Das ist ärgerlich und drückt den Gesamteindruck mächtig. Die Ohren werden mit ansprechender, aber nicht unbedingter Super-Musik versorgt. Ein Lob verdienen die Macher des ausführlichen Handbuchs, denn da findet der Spieler reichlich Hilfe und detaillierte Beschreibungen von Extras und Gegnern. Aus den genannten technischen Mängeln und der müden Geschwindigkeit rutscht McDonaldsland leider am »gut« vorbei. Schade eigentlich, für Einsteiger nämlich eignet sich das Game hervorragend!



Für Mack steht die Welt Kopf – er kann an der Decke laufen...



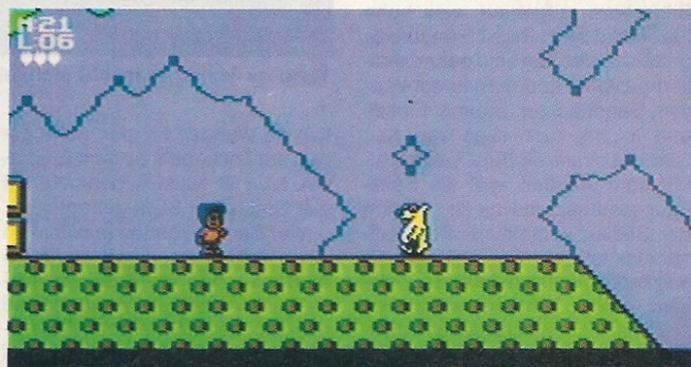
Einfache Grafik ist das Markenzeichen von »McDonaldsland«

fen, die das Abenteuer erleichtern. Lebens-Boni helfen, verlorene Punkte auf diesem Konto wieder aufzufüllen. Die »Golden Arches« (gelbe M-Symbole) können die beiden auch sammeln und wenn sie 100 Stück davon eingesackt haben, winkt eine Bonus-Ebene, wo man bis zu fünf Extraleben einkas-

Nach dem Start von »McDonaldsland« und der Wahl des Spielmodus, gelangt man in eine Übersichtskarte. Sie zeigt erste Parallelen, die sich im weiteren Spielverlauf fortsetzen, zu diversen Konsolen-Spielen – Mario Bros. lassen grüßen! Ebenso spartanisch wie beim japanischen Klempner geht



Der Schnecke geht es mit einem Block an den Kragen



Mack und seine Begegnung mit dem seltsamen Bären

es bei der Grafik zu, denn hier wurde mit Farbe gegeizt was aber nicht heißen soll, daß das Outfit schlecht ist. Ganz im Gegenteil, die Grafiken machen einen netten Eindruck und man kann sich aufs Wesentliche, das Spiel, konzentrieren. Man steuert je nach Belieben Mick oder Mack springend durch die Level, die sehr abwechslungsreich und riesengroß aufgebaut sind. Was dem Spieler sofort auffällt, ist das recht mäßige Tempo im Spiel. Einerseits sehr schön für Einsteiger und jüngere Spieler, andererseits zu langweilig für Fortgeschrittene und Profis, denn Mick und Mack schleichen, offenbar mit einem Sack Schlaftabletten gefüt-

Name: McDonaldsland, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-133, W-4044 Kaarst 2

| | |
|------------------------------|--------------------------|
| McDonaldsland | |
| 64'er | 6 |
| WERTUNG | von 10 |
| Spielidee | <input type="checkbox"/> |
| Grafik | <input type="checkbox"/> |
| Sound | <input type="checkbox"/> |
| Schwierigkeit niedrig | |