

## Dossier

# Super Stay Forever #8: Monster World IV

Release: 1994 | Plattform: Mega Drive

Entwickler: Westone | Publisher: Sega | Genre: Action-Adventure



## Inhaltsverzeichnis

Monster World als Teil der Wonder-Boy-Reihe.....	2
Der kreative Kopf hinter Wonder Boy.....	3
Die sich immer neu erfindende Spielereihe.....	4
Vom Wonder Boy zum Wonder Girl .....	5
Heute würden wir „gestreamlined“ sagen .....	5
... aber das macht ja nichts.....	6
Was möchtest du mir sagen, Spiel? .....	7
Was wurde aus Wonder Boy? .....	8

## Monster World als Teil der Wonder-Boy-Reihe

„Monster World IV“ entstand beim japanischen Entwickler Westone, der in erster Linie bekannt ist durch die „Wonder Boy“-Serie. Zu eben jener Spielereihe gehört „Monster World IV“ dann auch, obwohl es das „Wonder Boy“ nicht im Titel trägt. Und mitnichten ist „Monster World IV“ das vierte „Wonder Boy“-Spiel. Ach, das ist alles furchtbar kompliziert. Chronologisch sieht es so aus:

- 1986: „Wonder Boy“ (Arcade)
- 1987: „Wonder Boy in Monster Land“ (Arcade)
- 1988: „Wonder Boy III: Monster Lair“ (Mega Drive)
- 1989: „Wonder Boy III: The Dragon’s Trap“ (Master System)
- 1991: „Wonder Boy in Monster World“ (Mega Drive)
- 1994: „Monster World IV“ (Mega Drive)

Alle genannten Titel wurden auch für andere Plattformen portiert, „Monster World IV“ aber erst viele, viele Jahre nach seiner Erstveröffentlichung. Der Titel war einst ein auf Japan beschränkter Mega-Drive-Release, erst 2012 fand eine englischsprachige Version für die Virtual Console der Wii und kurz darauf auch für PlayStation 3 und Xbox 360 ihren Weg in den Westen. 1994 lohnte sich eine Lokalisierung so spät im Lebenszyklus des Mega Drive wahrscheinlich finanziell nicht mehr. Serienvater Ryuichi Nishizawa war seinerzeit frustriert über diese Entscheidung seitens Sega of

Europe und Sega of America. Er glaubt, dass diese lokalen Niederlassungen ihren Fokus bereits auf die neue Saturn-Hardware gerichtet hatten.

Über die offiziellen „Wonder Boy“-Spiele hinaus gibt es Titel, die in ihrem Spielablauf identisch sind, aber andere Namen und Hauptdarsteller verwenden. Der Grund dafür liegt in folgender Rechtesituation: Sega gehörte der „Wonder Boy“-Name, das Spiel als solches war aber zur Lizenzierung verfügbar. Darum ist Hudsons „Adventure Island“ im Grunde ebenso „Wonder Boy“ wie ein ausschließlich für den brasilianischen Markt entwickelter Klon mit der dort beliebten Comicfigur „Monica“. Nishizawa gab vor einigen in einem Interview zu Protokoll, dass andere Entwickler auf Wunsch auch die Originalfiguren hätten verwenden dürfen. Andere Quellen hingegen besagen, dass auch die Charakterrechte bei Sega lagen, wodurch die lizenzierten Versionen andere Figuren benutzen mussten.

## Der kreative Kopf hinter Wonder Boy

Erfinder der Reihe und Gründer von Westone ist der bereits erwähnte Ryuichi Nishizawa, der zuvor beim japanischen Arcade-Studio UPL Corporation („Universal Play Land“) gearbeitet hatte. Der „Nishi“-Teil seines Namens bedeutet auf Englisch „West“, zusammen mit Michishito Ishizuka („Ishi“ = „Stone“) verewigte sich Nishizawa also selbst im Titel seiner Firma. Mit Ausnahme von „Wonder Boy in Monster World“ fungierte er bei jedem Teil als Director. Kurios: Im Buch „Sega Mega Drive / Genesis: The Collected Works“ beschreibt Nishizawa, dass „Wonder Boy“ seine Antwort auf „Super Mario“ gewesen sei, welches er wegen dessen „furchtbarer Steuerung“ bis heute nicht ausstehen könne. Nun ja.

Er war als Kind großer Fan der japanischen Shonen-Comics, die maßgeblich seine Arbeit und seine Vorliebe für den Manga-Stil prägten. Ebenso beeinflusste aber auch ein großes Interesse an westlichen Filmen und Spielen sein Schaffen. So geht der Setting-Wechsel bei „Wonder Boy in Monster Land“ auf Nishizawas damalige Begeisterung für den Rollenspiel-Klassiker „Wizardry“ zurück. Er wollte unbedingt RPG-Elemente und ein „Ritter-Setting“ im Spiel haben.

Nach dem Ende der 16-Bit-Ära veröffentlichte Westone noch bis in die PlayStation-2-Ära (hierzulande größtenteils unbekannt) Spiele, bevor die Firma 2014 geschlossen wurde. Aktuell ist Nishizawa in der Entwicklung von „Monster Boy and the Cursed Kingdom“ involviert, auf das wir am Ende dieses Dossiers noch näher eingehen.

## Die sich immer neu erfindende Spielereihe

Die Titel der „Wonder Boy“-Reihe unterscheiden sich teilweise stark voneinander: Teil eins ist noch ein Arcade-Spiel durch und durch, in dem eine Art blonder Steinzeitmensch durch eine bunte Welt läuft oder fährt und Gegner mit Hämmern abwirft. Ursprünglich wollte Nishizawa hier eine frühe Version der heute im Mobile-Bereich so beliebten Endless Runner erschaffen, das Spiel soll in dieser Form aber frustrierend schwer gewesen sein, sodass die Idee verworfen wurde.

Der Nachfolger „Wonder Boy in Monster Land“ dürfte auch vielen Heimcomputer-Spielern der damaligen Zeit ein Begriff sein, er wurde unter anderem für den C64, den Amiga sowie den Atari ST portiert. Er fügte eine Menge neuer Spielelemente hinzu: Es gab Geld, Läden, neue Ausrüstung, Gespräche mit NPCs und ein verändertes Setting, das eher an mittelalterliche Fantasy erinnert – freilich aber immer noch mit betont cartoonhaften Gegnern. Die Spielhallenherkunft macht vor allem das unerbittlich zur Eile mahnende Stundenglas deutlich: Wer zu langsam ist, verliert Energie.

Nun wird es verwirrend: Während „Wonder Boy III: Monster Lair“ auf dem Mega Drive Plattformen und Flugshooter in einem darstellt, ist das andere „Wonder Boy III“ mit dem Untertitel „Dragon’s Trap“ für das Master System ein Metroidvania – lange bevor dieser Begriff überhaupt etabliert wurde. Der Held kann hier verschiedene Tierformen annehmen und so nach und nach alle Bereiche der Spielwelt erreichen.

„Wonder Boy in Monster World“ kombinierte auf dem Mega Drive zwei Jahre später „Dragon’s Trap“ und „Monster Land“, bevor erneut drei Jahre vergingen. Dann erschien der Schwanengesang, das hier im Zentrum stehende „Monster World IV“.

## Vom Wonder Boy zum Wonder Girl

„Monster World IV“ fehlt das vorangestellte „Wonder Boy“ aus gutem Grund. Mit der jungen Asha steht hier ein weiblicher Charakter im Mittelpunkt. Das orientalische Grundsetting erinnert an die heutzutage beliebte „Shantae“-Reihe, die wie einige „Wonder Boy“-Titel im „Metroidvania“-Subgenre angesiedelt ist. Auf „Monster World IV“ trifft dies allerdings nicht zu, es ist eher eine Art Hybrid aus seinen Vorgängern.

Die Story ist altbekannt: Ein großes Unheil bedroht die Welt, also muss eine junge Heldin vier Tempel bereisen und so den Tag retten. Einige Nebencharaktere schaffen eine lose Verknüpfung zu den Vorgängern: Die Königin ist die Nachfahrin eines früheren Charakters, die vier in den Tempeln eingesperrten Elementargeister wie Priscilla und Hotta kennen Fans ebenfalls.

## Heute würden wir „gestreamlined“ sagen ...

Monster World IV verzichtet auf den „Metroidvania“-Ansatz und bietet nur mit der Hubwelt Rapadagna City ein wiederkehrendes Spielareal. Die Dungeons können hingegen nur einmal und nur in fest vorgegebener Reihenfolge absolviert werden. Ist der jeweilige Boss erstmal besiegt, kann man nicht mehr in dessen Tempel zurückkehren und wird automatisch von einem Flaschengeist zurück nach Rapadagna transportiert.

Darüber hinaus ist sämtlicher Einsatz von Zaubersprüchen aus dem Spiel verschwunden, Asha setzt allein auf ihre Kampffähigkeiten. Zumindest anpassbare Ausrüstung gibt es nach wie vor, in Rapadagna bietet ein Händler verschiedene Schwerter, Rüstungen und Schilde an. Interessant hier: Asha kann sich nicht ducken. Stattdessen hebt sie ihren Schild, wenn man nach unten drückt. Der regelmäßige Erwerb neuer Ausrüstung ist wichtig, auch wenn das Spiel die Upgrades weder voraussetzt noch besonders betont. Den Schwierigkeitsgrad beeinflusst das Ganze aber erheblich. Mit dem richtigen Equipment verursacht Asha deutlich mehr Schaden und vergrößert umgekehrt auch das Maximum an ihre Lebensenergie repräsentierenden Herzen.

Die meisten Gegenstände, die man findet, sind einmalig verwendbare Gebrauchsgüter wie Schlüssel. Von großer Wichtigkeit sind weiße Lebenstropfen: Sammelt man zehn von ihnen ein, wird Ashas Energie dauerhaft um ein Herz erhöht. In Kombination mit hochwertigen Rüstungen kann man sich so bis zum Ende des Spiels einen riesigen Vorrat aus über 20 Herzen erspielen.

... aber das macht ja nichts

Seinen Wurzeln bleibt „Monster World IV“ immer nah. Es sind viele kleine Details, die es als „Wonder Boy“-Spiel erkennbar machen: Der Soundeffekt, wenn nach dem Besiegen eines Gegners eine Münze aufplopt. Die vielen Schwertkämpfe, die meist nach dem Schema „Hinlaufen, Schlagen, Zurückweichen“ ablaufen. Die grimmigen und doch unschuldig anmutenden Pilz-Gegner.

Charmant ist auch, wie das Spiel das sich innerhalb der Welt ausbreitende Böse verdeutlicht – viele Bewohner und die euch zuerst wohlgesonnene Königin von Rapadagna werden im Spielverlauf zunehmend unfreundlich! Zuerst fällt dies nur beiläufig auf, wenn die Königin anmerkt, dass Asha in ihrer Abwesenheit wohl die Probleme Rapadagnas vergessen habe. Später wird die offene Feindseligkeit der NPCs immer offensichtlicher. Die oft witzigen Dialoge machen die Charaktere lebendiger und tragen insgesamt zu einer ganz liebenswerten Geschichte bei, obwohl die Story grundsätzlich eine untergeordnete Rolle spielt.

„Monster World IV“ ist der beste Teil der Reihe, wenn man ihn rein als Plattformer bewertet. Asha läuft und springt behände und trotz Nishizawas „Super Mario“-Phobie sieht man immer wieder Einflüsse aus damals beliebten „Mario“-Titeln: Aus allen Richtungen heranfliegende Flammen erinnern an die Bowser-Level aus „Super Mario Bros.“, aus den Wänden fahrende Plattformen hat man hingegen in „Super Mario World“ mehrfach gesehen.

Asha hat noch einen ganz besonderen Trumpf im Ärmel – eine knuffige fliegende Kreatur, ein sogenanntes Pepelgoo. Spielerisch ist Pepe eine Art Multi-Tool: Er erlaubt Asha einen Doppelsprung, dient als Fallschirm, kann Feuer auspusten oder verborgene Türen entdecken, auf die er Asha dann hinweist. Während Asha als Heldin nichts Neues hinzulernt, ist Pepelgoo der Schlüssel zu spielerischer Progression. Er wiederum frisst nämlich an bestimmten Stellen des Spiels Äpfel, die ihn wachsen lassen und ihm neue Fertigkeiten verleihen.

Es ist furchtbar putzig, wenn Asha dann versucht, einen zunehmend pummeligen Pepelogoo über ihren Kopf zu wuchten. Überhaupt sieht man dem Spiel an, dass es zu den späten Mega-Drive-Spielen gehört: Asha ist prima animiert, die Welt erstrahlt farbenfroh und einige Abschnitte sind sehr stimmungsvoll: Beim Betreten der obligatorischen Eiswelt offenbart sich eine Mischung aus Schönheit und Bedrohung, wenn Schnee sanft vom dunkelroten Himmel schwebt.

Für den Soundtrack zeichnet erstmals bei einem „Wonder Boy“ nicht mehr Shinichi Sakamoto verantwortlich, sondern Jin Watanabe. Letzterer hat einen guten Job gemacht, mühelos vermischen seine Kompositionen klassische Themen mit dem orientalischen Einfluss des Settings. Allerdings sind die meisten Stücke kaum länger als 90 Sekunden. Das anfangs so eingängige Main Theme hat man irgendwann arg oft gehört, zumal das Spiel mit acht Stunden eine sehr stattliche Länge hat. Selbstredend muss man es nicht immer wieder von vorne beginnen. In Rapadagna und auch innerhalb der Dungeons trifft Asha regelmäßig auf einen älteren Herrn, bei dem sie ihren Spielstand in zwei Slots speichern kann.

### Was möchtest du mir sagen, Spiel?

Die Spielzeit fällt allerdings auch deswegen so lang aus, weil das Spiel teilweise unkonkret und verwirrend ist. Nicht immer sind der nächste Zielpunkt und die nächste Aufgabe hinreichend klar. Die Dungeons sind zwar abwechslungsreich aufgebaut und bemühen sich, die vielen Fähigkeiten von Pepelogoo einzubinden, sowohl der Wassertempel als auch der dreiteilige Eistempel nehmen aber labyrinthische Züge an. Zwar nutzen sie alle ein eigenes Grafikset und sehen ansprechend aus, innerhalb der Tempelmauern unterscheiden sich die einzelnen Räume aber oft nicht wirklich voneinander. So verliert man schnell mal den Faden und läuft immer wieder in die gleichen, stets erneut erscheinenden Gegner. Die ungewöhnlich hohe Anzahl an Herzen, die man im Spielverlauf aufbaut, soll dieses Manko wahrscheinlich abmildern, damit man nicht zu oft stirbt, während man umherirrt. Optional zu findende Karten helfen bei der Orientierung ein wenig.

Wenn man schließlich einen Verkaufsautomaten für frischen Herzen entdeckt, weiß man, dass man auf dem richtigen Weg zu den Bossen ist. Hier präsentiert sich das Spiel fantasievoll bis krude, aber

spielerisch nicht sehr kreativ. Einige Endgegner lassen sich sehr leicht exploiten. Zum Ende hin steigen in dieser Hinsicht zumindest die Schauwerte.

Der Eistempel hat noch eine kleine Besonderheit: Am Eingang wird Asha mit einem – immer neu zusammengestellten – Quiz konfrontiert, in dem sie zehn Fragen korrekt beantworten muss: Besitzt man ein Golem-Schild? Kann man sich bei Ashas Mutter immer wieder ein Elixir holen? Gibt es drei Speicherslots? Welche Farbe hatte Pepes Ei?

## Was wurde aus Wonder Boy?

„Monster World IV“ hat einen ganz charmanten Epilog: Der Flaschengeist durchbricht die vierte Wand und wendet sich direkt an den Spieler. Er sagt diesem, dass er nun das letzte „Monster World“-Spiel gemeistert habe. Er solle jetzt mal rausgehen und was in der Welt erleben. 1994 mag man das im Bewusstsein, dass erfolgreiche Spieleserien ja nie wirklich enden, mit einem Lächeln aufgenommen haben. 24 Jahre später gibt es aber tatsächlich noch keine Fortsetzung. Erstaunlich.

Die Fan-Gemeinde ist aber nach wie vor vorhanden und so verwundert es nicht, dass andere Entwickler dieses anhaltend hohe Interesse für sich nutzen. Das französische Studio Lizardcube veröffentlichte 2017 ein Remake von „Wonder Boy 3: The Dragon’s Trap“ für PC, PlayStation 4, Xbox One und Switch. Es hält sich sehr an das Original, sogar ein jederzeitiges Umschalten zur Urversion ist möglich. Fun Fact: Auch die alten Passwörter vom Master System funktionieren noch, obgleich das Spiel natürlich eine heutzutage übliche Speicheroption bietet. Das Remake bekam viel Lob, auch für seinen sehr schönen Grafikstil.

Ebenfalls in Frankreich entsteht in Zusammenarbeit mit der Münchner FDG Entertainment GmbH schon seit einigen Jahren „Monster Boy and the Cursed Kingdom“, das trotz des verfremdeten Namens auch klar als „Wonder Boy im Geiste“ erkennbar ist. Schließlich arbeitet wie eingangs bereits erwähnt auch Ryuichi Nishizawa am Spiel mit. Das verantwortliche Studio Game Atelier plant die Veröffentlichung nach mehreren Verschiebungen aktuell im Sommer 2018 für PC, PlayStation 4, Xbox One und Switch.