



Im Bett mit Gina

RUNAWAY 2



In letzter Sekunde vor der E3 ist die Show-Version einer Adventure-Hoffnung fertig geworden. Also sind wir mit Gina und Brian in Urlaub geflogen. Und abgestürzt.

Da stiehlt sich ein Grinsen auf die Gesichter der starrenden Journalisten: Die Comic-Schönheit Gina räkelt sich gemütlich im Urlaubsbett. Und die Dame schläft gern unbedeckt. Schade nur, dass Freund Brian immer dann ins Bild tölpelt, wenn Ginas kurvigste Körperteile den Screen zu sprengen drohen. Aber eigentlich geht es in **Runaway 2** auch nicht ums Gaffen, sondern ums Retten. Schock: Plötzlich schmeißt Brian Gina aus dem Flugzeug. Hoppla, was ist denn da passiert? Alles klärt sich auf der E3-Präsentation von Dtps Nachfolger der Adventure-Überraschung **Runaway**.

Hund + Whiskey = Affe

Brian bruchlandet den beschädigten Flieger, so erzählt uns das flüssig animierte Comic-Intro. Gina musste er hinauswerfen, weil der einzige Fallschirm nur eine Person tragen konnte.



Frisch verliebt turteln Gina und Brian im Urlaubsbett. Happy end? Nein, erst der Anfang des Abenteuers.

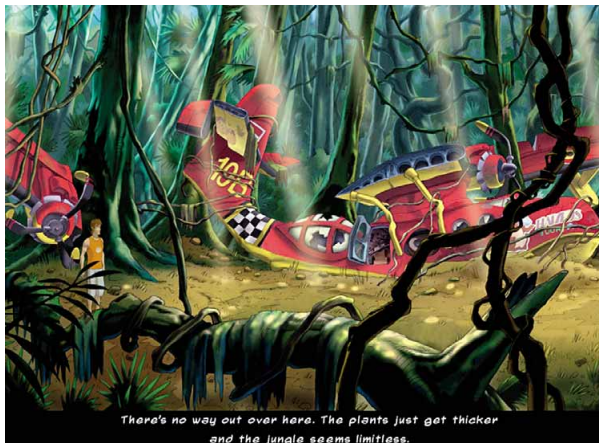
Nun steht der junge Mann im Dschungel neben dem Wrack und brennt darauf, die entfleckte Freundin wieder einzusammeln. Die Suche nach Gina ist der Auftakt zu einem klassischen Point-and-Click-Adventure im Zeichenlook, bei dem das Turtelpaar auf einem Tropenurlaub in mehr hinein stolpert als nur überbeuerte Touristenfallen. Ausweg wie gehabt: Grips und Knobelgabe. Schon beim ersten Erkundungsgang nach dem Absturz wird Brian von ei-

nem kecken Lemuren-Äffchen beim Felsenklettern aus dem Gleichgewicht gebracht. Was tun, um den aufdringlichen Langarm loszuwerden? Aus einem Karton im Fliegerwrack fischt Brian einen batteriebetriebenen Spielzeughund, der metallisch kläfft und Wasser pinkelt – ein idealer Spielgefährte für ein neugieriges Äffchen! Aber verdammt: Das Viech interessiert sich nur für den Wasserstrahl als Trinkquelle. Also kramt Brian noch einmal im Inventar und findet eine Pulle Whiskey, die mal dem unglücklichen Piloten gehört hat. Aha, kombiniere! Statt Wasser kommt Hochprozentiges in den Bauch des Robo-Dogs, prompt kippt

das leckende Äffchen aus den Pfoten und wird ins Inventar verfrachtet. Der Weg auf die Klippe ist frei – schön, wenn Rätsel sich so logisch erschließen.

Zweimal hinsehen

Weniger schön, dass **Runaway 2** auch bekannte Untugenden recycelt. So kramt Brian zwei Gegenstände aus einer Flugzeuglücke – aha, denken wir, das war dann sicher die gesamte Beute. Falsch gedacht, erst beim zweiten Suchdurchgang fischt er noch eine Wasserflasche aus der Ecke. Bis zum Erscheinungstermin ist allerdings noch viel Zeit, um solche Kanten abzufilen: Erst im Winter soll's ab auf die Insel gehen. CS



There's no way out over here. The plants just get thicker and the jungle seems limitless.

Nach dem Absturz sucht Brian nach einem Weg durch den Dschungel.

RUNAWAY 2

Genre: Adventure
Termin: 4. Quartal 2005

Entwickler: Péndulo / Dtp
Status: zu 60% fertig

Christian Schmidt: »Ich liebe Spiele im Zeichentrick-Look! Toll in der Messeversion: die butterweichen Animationen sämtlicher Charaktere. Die Rätsel, die ich gesehen habe, sind abgefahren und doch logisch – so soll's sein! Das alles macht mächtig Laune auf das heiß erwartete Wiedersehen mit dem sympathischen Zank- und -Liebe-Pärchen Gina und Brian.«



► GAMESTAR.DE
PREMIUM:
E3-Video
► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK E197