

Ich fühl mich gut mit Jade!

# Project BG&E

Spitzengrafik – super Steuerung: Ein cooles Girlie knipst und kämpft für das Gute.



Abenteuerliche aussehende **Robot-Mutanten** verbreiten sehr ansprechendes Japano-Konsolen-Flair.

Der **Rayman**-Erfinder Michel Ancel mag ungewöhnliche Helden und exotische Spielwelten: In seinem japanisch angehauchten Action-Adventure schickt er Journalistin Jade in den Kampf gegen originelle Un-

holde. **Project BG&E** (Beyond Good and Evil) ist der Arbeitstitel seines Projekts, das an eine Mischung aus **Rayman** und **Pokémon** erinnert. Besonders gut gefielen uns die prächtige Umgebungsgrafik und die Steuerung,



Die wieselflinke Reporterin Jade bekämpft den **hammerbewehrten** Unhold mit Fußtritten.

## Fototour mit Hindernissen

Sie spielen die Jungreporterin Jade, die im trendigen Outfit eine Fotoreportage über die Tierwelt eines futuristischen Planeten machen soll. Doch während sie sich bemüht, seltene Säuger vor die Linse zu bekommen, stößt sie auf eine finstere Intrige, die bis in allerhöchste Regierungskreise reicht.

Zu Beginn des Spiels düsen Sie mit Ihrem Hovercraft über die Planetenoberfläche, knipsen Wale beim Auftauchen oder lauern auf die schrille Vogelwelt. Als dann die ersten Monster auftauchen, hilft Ihnen die Digicam wenig. Mangels Alternativen stellt sich das resolute Girlie auf die eigenen Füße und bekämpft die Gegner mit heftigen Tritten. Im Demolevel auf der E3 konnte sie die Bösewichter dadurch aber nicht töten, sondern sie lediglich in bodenlose Abgründe befördern.

## Elegante Optik

Was uns Michel Ancel von **Project BG&E** auf der Playstation 2 zeigte, sah schon sehr beeindruckend aus. Majestätisch tauchen Wale aus dem Wasser auf; Blitze und andere elektrische Entladungen krachen effektiv über den Bildschirm. Witzig ist die aus **Pokémon Snap** entlehnte Idee, zum richtigen Zeit-

punkt Fotos scheuer Tierarten zu machen. Das steuert sich obendrein sehr gut, wovon wir uns bei einer Vorführung selbst überzeugen konnten. Aber auch bei den zahlreichen Hüpf- und Spring-Einlagen punktet die Frühversion von **Project BG&E**: Dank zuschaltbarem Autojump schaffen auch Einsteiger komplizierte Passagen. Um die Prügeleien zu bestehen, muss man kein Klappkünstler sein.

Einzigartig ist das Flair, das Michel Ancels Spiel verbreitet. Die Mischung aus lauschiger Fauna, schicker Landschaft und düsterer Unterwelt funktioniert ganz hervorragend. Leider zeigte der Entwickler auf der E3 nur die Playstation-2-Version. Die



Diese blau geschleckte **Schlange** mit Moskitoein-schlag taucht urplötzlich aus dem Wasser auf.

grafisch aufgebohrte PC-Fassung folgt erst, wenn die Konsolen-Variante fertig ist. Laut Ubi Soft dürfen wir mit der Windows-Umsetzung erst zum Ende des nächsten Jahres rechnen. **MIC**

## Project BG&E

**Genre:** Action-Adventure **Entwickler:** Ubi Soft  
**Termin:** Ende 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Mick Schnelle:** »Schon der Demolevel war sehr fantasievoll aufgebaut. Die elegante Mischung aus Jump-and-run, Action-Adventure und französischem Flair versprüht einen ganz eigenen Reiz. Hoffentlich wird die PC-Steuerung so gut wie auf der Playstation 2.«