

Rayman 2



Mysteriöse Piraten-Roboter gründen einen intergalaktischen Zoo. Einer der Gefangenen ist Actionheld Rayman. Um sich und seine Freunde zu befreien, muß er nicht nur Roboter verkloppen, sondern sich auch mit Zombie-Hühnern oder laufenden Raketen herumschlagen. Rayman haut seine Gegner mit kräftigen Faustschwingern aus den Socken, außerdem erlernt er im Spielverlauf Blitz- und Strahlenattacken. Der freche Luftikus kann nicht nur rennen, springen

oder schwimmen, sondern mit seiner blonden Superlocke auch wie ein Helikopter fliegen. Rayman und alle wichtigen Bösewichte zeigen je nach Spielsituation eine andere Mimik. Sie fürchten sich, keuchen vor Anstrengung oder lachen. Die Grafik-engine bringt die kunterbunte **Rayman 2**-Welt mit allerlei Spezialeffekten auf den Bildschirm. Da qualmt Nebel aus dunkel blubbernden Sümpfen, und harmlose Gegenstände morphen zu gefährlichen Gegnern. Insgesamt sind zehn riesige Umgebungen geplant, dazu sollen noch Geheim-Levels kommen.



Rayman mit kritischer Mine in einem phantastischen Palast.

Rayman 2

Genre: Jump-and-run

Hersteller: Ubi Soft

Termin: 4. Quartal '98

Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Rayman ist einer der Genre-Klassiker, der Sprung in die dritte Dimension nur logisch. Die angespielten Levels finde ich atemberaubend, wunderschön designt und mit viel Spielwitz ausgestattet.«

Spannungsgeladene 3D-Jump-and-runs

Hüpforgien

Tonic Trouble



Die Erde ist in Gefahr: In **Tonic Trouble** sollen Sie als violetter Knuddel-Außerirdischer Tonic unseren Planeten vor einer giftigen Flüssigkeit retten. Der Cocktail verwandelt die einst so gemütliche Mutter Natur in eine gemeingefährliche Irre. Flüsse und Seen schillern kunterbunt in allen Regenbogenfarben, Häuser hüpfen und Schafe schweben durch die Luft. Dinosaurier gehören zu den harmlosesten der insgesamt rund 40 Gegnerty-

pen: Sie bekommen es auch mit mistigem Mördermais, kriegereischen Killerkarotten oder tobenden Todestomaten zu tun. Ein zum Oberbösewicht mutierter Wikinger taucht zum Levelende jeweils kurz auf, wird aber erst im großen Finale wieder auf normales Maß zurechtgestaucht. Bis dahin marschieren Sie durch Levels in der Arktis, springen fröhlich durch Dschungelwelten und schwimmen durch phantastische Meerestiefen. Tonic kann seine modische Fliege zu einem Gleitdrachen aufpusten und damit elegant durch die Lüfte schweben.



Tonic kämpft vor allem gegen mutierte Gemüsefeinde.

Tonic Trouble

Genre: Jump-and-run

Hersteller: Ubi Soft

Termin: 4. Quartal '98

Ersteindruck: Gut

Peter Steinlechner: »Tonic Trouble überzeugt vor allem in Sachen schräge Abwechslung und perfekte Animationen. Außerdem ist der treuherzige Außerirdische der witzigste Alien seit dem grünen Adventure-Helden Floyd.«



Earthworm Jim hopst durch eine Riesenversion seines Gehirns.

Earthworm Jim 3D

Genre: Jump-and-run **Hersteller:** Interplay
Termin: November '98 **Ersteindruck:** Gut

Peter Steinlechner: »Earthworm Jim ist der abgedrehteste Genre-Vertreter. Bislang haben die Entwickler den Spagat zwischen Irrsinn und Spielbarkeit immer perfekt hingekriegt – das erwarte ich auch im dritten Teil.«

Earthworm Jim 3D

Er ist der Star seiner Gattung und Held von bislang zwei Jump-and-runs: **Earthworm Jim**. Demnächst verschlägt es den Regenwurm sowohl ins nächste Spiel als auch in die dritte Dimension. Jim steht als Hauptdarsteller des nächsten 003-Films vor der Kamera, als ihm versehentlich eine Kuh auf die glitschige Birne plumpst. Prompt dreht er ab ins Land der Träume und repariert seine lädierten Nervenzellen. Anfangs hüpfen Sie noch als Baby-Würmchen, dann als jugendlicher Recke und schließlich als Erwachsener durch die Levels.

Jim ballert Gegner mit einer Energiewumme nieder, als Projektil benutzt er Goldfisch-Raketen oder hitzesuchende Frösche. Er marschiert frei beweglich durch gewaltige Räume, wird aber auch in der Horizontalen springen. Zwischenspiele sorgen für Abwechslung: Der agile Humuspflüger surft auf Schweinerücken über Nervenbahnen oder läßt sich mit Hilfe blähender Stoffe einen Level emportragen.



Frischer Wind im Actiongenre: Längst sind die ehemaligen Plattformhüpfer den Kinderschuhen entwachsen und versprechen vielfältigen Spielspaß in opulenten 3D-Welten.



Starshot sammelt exotische Attraktionen für seinen Zirkus.

Space Circus

Genre: Jump-and-run **Hersteller:** Infogrames
Termin: 3. Quartal '98 **Ersteindruck:** Gut

Peter Steinlechner: »Herrschaften, treten Sie ein und staunen Sie! Mir gefällt vor allem die ungeheure Gegnervielfalt. Außerdem wirken die Welten schön rund – als würde man wirklich auf einem Mini-Planeten stehen.«

Space Circus

Sogar in galaktischen Weiten geht es hüpfend und rennend zur Sache. In **Space Circus** steuern Sie den Jongleur Starshot. Der gerät durch das böse Konkurrenzunternehmen Virtua Circus in arge Bedrängnis. Um langfristig mehr Zuschauer anzulocken (und nebenbei das Universum zu retten) muß Starshot, zusammen mit zwei Roboter-Kumpelen, in sieben Welten Attraktionen einsammeln. Die folgsame Rakete Willfly dient dem zipfelbemützten Artisten als Flugmittel, mit dem er auf Berge und Inseln schwebt. Der Bleicheimer

Willfall hingegen warnt vor Gefahren. Schergen des Bösen schickt Starshot mit vorher aufgesammelten Sternen ins Jenseits. Die grell leuchtenden Mini-Himmelskörper lassen sich auf Knopfdruck an Hindernissen vorbei ins Ziel lenken. Space Circus bietet deutlich mehr Gegnertypen als die anderen Programme: Um die 300 größtenteils reichlich merkwürdige Bewohner tummeln sich auf den grellbunten Planeten.

