Auf der Flucht vor mutierten **Riesengänseblümchen** kämpft sich Rayman durch lebensgefährliche Vegetation.

Rayman Origins

Nach knapp zehn Jahren Abwesenheit kehrt der arm- und beinlose Hüpfprofi zurück. Endlich, denn Raymans Comeback ist ein so klassisches wie unglaublich liebevoll gemachtes Jump&Run-Kleinod. Von Antonia Seitz und Daniel Matschijewsky

⊕ Stärken

+ Retro-Flair pur!
+ jede Menge liebevolle Details
+ grandioser Koop-Modus

⊖ Schwächen

- teils bockschwere Abschnitte
- dürre Handlung

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montpellier (From Dust, GameStar 10/11: 74 Punkte)**
Termin: **29.3.2012** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Deutsch** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7771 | Auf DVD: Test-Video

Wer dachte, die Zeiten großer Heldentaten seien für Rayman schon lange Geschichte, der hat sich gewaltig geirrt. Auch wenn er sich in den letzten Jahren mit kleinen Gastrollen bei den **Raving Rabbids** begnügt hat, konnte er das Abenteurer-Leben nie ganz aufgeben. Und so kehrt der Held ohne Arme und Beine nun endlich in sein gewohntes Leben zurück, um uns im Jump&Run **Rayman Origins** von seinem allerersten Abenteuer zu erzählen. Zusammen mit seinem besten Freund Globox und zwei Kleinlingen bestreiten wir eine enorm unterhaltsame Reise in die Welt der Lums.

Klassischer geht es kaum: Wie schon im ersten **Rayman**-Spiel von vor 17 Jahren heißt es laufen, springen, schlagen – und zwar in 2D von links nach rechts. Auf der immerwährenden Mission, wohlproportionierte Zauberfeen vor den Darktoons zu retten, erledigen wir die knuddeligsten Gegner, die man sich nur vorstellen kann. In der windigen Wüste etwa geben wir mürrischen Comic-Vögeln eins auf den Schnabel, während in der eisgekühlten Früchtepunschwelt irre dreinblickende Piranhas nach uns schnappen. Wie gut, dass Rayman mit ein paar schlagkräftigen Händen und Füßen ausgestattet ist. Das altbekannte Helikopter-Haar,

In den **Unterwasser-Abschnitten** fällt die Steuerung besonders anspruchsvoll aus.

Am Ende eines jeden Weltenbereichs wartet ein Endgegner. In diesem Fall ein ... **rosa Monster**.

 Das erste Rayman-Spiel ist bereits 1995 erschienen.

Auf dem **Moskito** entledigen wir uns lästiger Feuerteufel, während wir gleichzeitig dem flammenden Chili ausweichen.

Ganz große Hüpfkunst

Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamestar.de

Rayman Origins macht alles richtig. Einerseits fühlt es sich durch das klassische 2D-Design und die witzige Präsentation an wie die Jump&Run-Klassiker der 90er-Jahre von Mario bis eben Rayman. Andererseits bringen die zahlreichen Neuerungen so viele frische wie coole Ideen, dass es für drei Spiele reichen würde. Ein besonderes Highlight ist der Koop-Modus. Sie wollen mit Ihren Kumpels ein paar lustige Abende verbringen? Dann führt kein Weg an Rayman Origins vorbei.

mit dem er über Abgründe gleiten und sogar auf Luftströmungen fliegt, thront auch diesmal wieder auf seinem Kopf. Allerdings hat Ubisoft dem Spring-ins-Feld auch ein paar neue Fertigkeiten spendiert. So darf Rayman nun auf Knopfdruck sprinten, was das ganze Geschehen noch ein gutes Stück rasanter und dynamischer macht. Und da er jetzt auch tauchen kann, entführt uns das Spiel immer mal wieder in wunderschöne Unterwasserwelten. Aus den neuen Fähigkeiten bauen die Entwickler jede Menge abwechslungsreiche, clever gestaltete Herausforderungen. So wird aus dem gewohnten Von-links-nach-rechts-Laufen gern mal eine rasante Rutschpartie, ein feuchtfröhlicher Tauchgang inmitten giftiger Korallen oder ein schwindelerregender Höhenflug. Und dann gibt es da noch den Moskito. Im originalen **Rayman**-Spiel noch der erste Boss-gegner hüpfen wir nun regelmäßig auf den Rücken des lilafarbenen Gesellen und ballern uns durch spannende Flugpassagen. Der insgesamt auf Einsteiger und Gelegenheitsspieler ausgerichtete Schwierigkeitsgrad übersteigt aber vor allem gegen Ende immer mal wieder den Grad des Zumutbaren. Manche Abschnitte sind nur durch endloses Wiederholen und Auswendiglernen schaffbar, was schnell frustet. Immerhin hat Ubisoft die automatischen Speicherpunkte in den meisten Fällen fair verteilt, sodass wir nach einem Scheitern lediglich kurze Levelabschnitte erneut angehen müssen.

Sehr launig: Für diejenigen, die den Spieleabend nicht gern allein verbringen, liefert **Rayman Origins** einen Koop-Modus, in den bis zu vier Spieler beliebig ein- und aussteigen dürfen. Cool dabei: Sollte einer der Teilnehmer mal den virtuellen Löffel abgeben, können ihn seine Kumpanen beliebig oft wiederbeleben. Das ist einerseits praktisch, da man knifflige Stellen so leichter überwinden kann, andererseits macht es aber manche Abschnitte fast zu einfach, trotz der teils mangelnden Übersicht. Zudem hat Ubisoft den Koop-Gedanken nicht vollends ausgereizt: Rätsel oder Sprungpassagen, die auf das clevere Zusammenspiel aller Teilnehmer abgestimmt sind, fehlen komplett. Das allerdings ist Kritik auf hohem Niveau, denn zum einen müssen ja auch Solo-Spieler die Levels ohne Hilfe meistern können. Zum anderen macht es auch ohne komplexe Rätsel einen Heidenspaß, zu viert durch die Gegend zu hüpfen, Extras einzusammeln, Geheimnisse aufzuspüren oder sich mit einer ordentlichen Backpfeife für ein weggeschnapptes Extraleben zu rächen.

So viele coole Ideen in dem Spiel stecken, so großartig weiß Ubisoft diese zu präsentieren. **Rayman Origins** sieht geradezu berauschend gut aus. Die Vielfalt an Farben, kombiniert mit dem liebevoll handgezeichneten Comicstil dürfte jedes Spielerherz höher schlagen lassen. Die Levels sind so detailliert, abwechslungsreich und mit so vielen kreativen Ideen gefüllt, dass zu keiner Zeit Langeweile aufkommt. Der Sound steht der gelungenen Grafik in nichts nach: Wenn unter Wasser ein Schwarm farbenfroher Fische ein Liedchen anstimmt, zaubert das zwangsläufig ein Lächeln auf unser Gesicht.

Zudem weiß **Rayman Origins** wohlige Erinnerungen an vergangene Zeiten in uns zu wecken. So beziehen sich einzelne Abschnitte zum Beispiel auf Meilensteine wie **Space Invaders**, wo wir Vögel erledigen müssen, die sich im Raster Reihe für Reihe nach unten arbeiten – klasse! AS / DM

Bunt, stimmig, liebevoll. Rayman Origins sieht einfach klasse aus.

TERMIN 29.3.2011 PREIS 30 Euro USK ab 6 Jahren

Rayman Origins

Jump&Run

Publisher	Ubisoft
Entwickler	Ubisoft Montpellier
Sprache	Deutsch
Ausstattung	1 DVD, DVD-Box
Kopierschutz	Ubisoft Game Launcher

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4) SPIELTYPEN an einem PC
DEDICATED SERVER Nein SERVERSUCHE –
MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden
WERTUNG Sehr gut

»Party-Spaß garantiert, auch wenn's ein wenig chaotisch ist.«

GRAFIK 9/10
+ enorm stimmiger Grafikstil + witzige Animationen
+ viele liebevolle Details + gelungene Effekte
– etwas öde Weltenkarten

SOUND 10/10
+ lustiges Gebrabbel der Figuren
+ gelungene, comichafte Soundeffekte
+ thematisch passende Musik + stimmige Geräuschkulisse

BALANCE 8/10
+ leichter Einstieg + Levels werden stetig schwieriger
+ fair gesetzte Speicherpunkte
– nervige Trial&Error-Abschnitte

ATMOSPHÄRE 9/10
+ urkomische Zwischensequenzen + absurd-witzige Ideen
+ liebevoll gestaltete Spielwelt + Partyspaß dank Koop
+ sympathisches Heldenduo

BEDIENUNG 9/10
+ simple Steuerung + gut mit Tastatur spielbar
+ exzellent mit Gamepad + gelungene Kameraführung
– mit vier Spielern etwas unübersichtlich

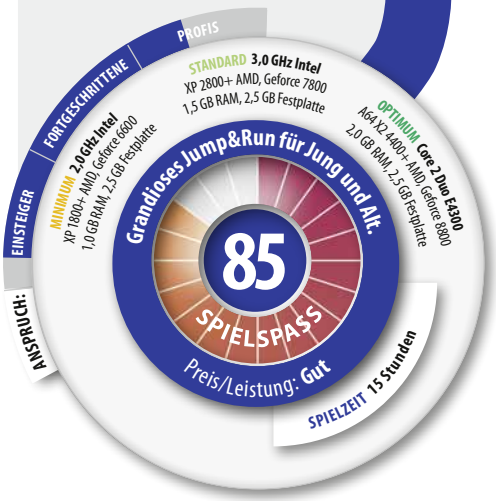
UMFANG 8/10
+ zahlreiche Levels und Welten + angemessene Spielzeit
+ versteckte Extras + freischaltbare Kostüme
– außer Kampagne keine Spielmodi

LEVELDESIGN 10/10
+ abwechslungsreich gebaut
+ stellt unterschiedliche Herausforderungen
+ Tauch-, Renn- und Flugpassagen + extrem viele Details

RÄTSEL 7/10
+ teils knifflige Hindernisparcours + raffiniert versteckte Extras
+ finales Rätsel in jedem Abschnitt ...
– ... das aber wenig anspruchsvoll ausfällt

WAFFEN & EXTRAS 9/10
+ altbekannte wie neue Talente
+ Fertigkeiten werden nach und nach freigeschaltet
– Koop-Gedanke wird nicht ausgereizt

HANDLUNG 6/10
+ viele bekannte Charaktere + lustige Helden
+ klassische Gut-Böse-Geschichte ...
– ... die ziemlich dünn ist – wenige Zwischensequenzen



Zwischen 1999 und 2000 gab es eine britisch-französische Rayman-Zeichentrickserie.