



Ab durch die Melone! **Geschrumpft** hetzen wir im Koop zu dritt durch köstliche Lebensmittel.



Mit dem **Propellerhaar** gleiten wir nicht nur über Abgründe, sondern fliegen sogar in Luftströmen.

Rayman Legends

Obwohl uns der freche Hüpfen auf sein Comeback ganz schön hat warten lassen, springt er doch auch dieses Mal wieder mit Anlauf in unser Jump&Run-Herz. Von Antonia Seitz

Genre: **Jump & Run** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft Montpellier (Rayman Origins 05/12: 85 Punkte)**
Termin: **29.8.2013** Spieler: **1 bis 4** Sprache: **Deutsch** Preis: **30 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de Auf XL-DVD: Test-Video



- ⊕ Stärken**
 - + tolles Artdesign
 - + extrem flüssiges Gameplay
 - + viel Freispielbares
 - + täglich neue Herausforderungen auch nach der Kampagne
- ⊖ Schwächen**
 - kaum Story und Zwischensequenzen
 - im Koop leicht unübersichtlich

Lautes Schnarchen schallt über die Lichtung der Träume. Rayman und sein dicker Freund Globox schlafen wie die Weltmeister – bereits die letzten 100 Jahre. Währenddessen haben sich die Alpträume ihren Platz in der Welt zurückerobert. Schlimmer noch, sie haben sich schrecklich vermehrt und gleich noch andere Welten eingenommen. All die fiesen Kreaturen, die wir bereits in **Rayman Origins** geplättet haben, sind zurück und bringen sogar noch Verstärkung mit.

Obwohl der Ärger vor Release groß war (siehe Kasten), schlagen sich Rayman und seine Freunde auch diesmal hervorragend auf dem PC. Wir erobern allein oder mit bis zu drei Mitspielern vor einem Bildschirm Raymans quatschbunte Traumwelt, in der sich uns allerhand Ungetier entgegenstellt.

Also auf ein Neues: Wie schon im Vorgänger prügeln, hüpfen und hetzen wir durch male-rische 2D-Levels, in denen uns unzählige Hindernisse den Weg versperren. Die Weltkarte aus dem Vorgänger wurde durch eine Galerie voller Gemälde abgelöst. Hinter denen verbergen sich die themenbezogenen Schauplätze. Die Idee mit der Kunstausstellung passt bestens zum handgezeichneten De-

sign, viele der Hintergründe würden wir uns ohne Weiteres ins Wohnzimmer hängen.

Nicht nur bei der Optik bleibt vieles beim Alten, auch unsere Fähigkeiten sind dieselben wie im Vorgänger. Neben dem aufladbaren Schlag ist Rayman mit dem bekannten Propellerhaar ausgestattet, das ihn durch die Luft gleiten lässt, kann rennen und mit genug Schwung sogar Wände hochlaufen. Wo es beim Gameplay praktisch keine Neuerungen gibt, birgt das restliche Spiel einige Überraschungen. Bereits in **Origins** war die Musik mit singenden Fischchen und Vögeln herrlich auf die Umgebung abgestimmt, **Rayman Legends** setzt da noch einen drauf! Neben den normalen Levels, die mit einem fröhlichen Soundtrack unterlegt sind, gibt es in jeder Welt auch noch einen Level, den wir komplett auf den Takt der Musik spielen. Zum Gitarrenriff springen und beim Paukenschlag zuhauen – das bringt eine Sinneskombination, die ein völlig neues Jump&Run-Gefühl schafft. Wenn wir zur Mariachi-Version von »Eye of the Tiger« knallbunte Skelette ver-kloppen und uns ganz auf die Musik verlassen, um rechtzeitig zu reagieren, wollen wir beinahe keine der normalen Levels mehr

Taktvoll auf den Putz hauen

spielen – die sind nämlich im Gegensatz zu denen des Vorgängers meist um einiges hektischer. Wir haben selten die Zeit, die Umgebung im eigenen Tempo zu erkunden. Häufig werden wir von einer Feuerwand verfolgt, die uns vorwärtreibt, jagen Schurken hinterher oder hetzen durch zusammenbrechende Bauten. So schnell spielt sich **Legends** zwar außerordentlich gut, allerdings wäre hin und wieder ein bisschen Ruhe schön gewesen. Zusätzlich zu den ohnehin hastigen Abschnitten schalten wir auch noch Bonus-Levels auf Zeit frei, welche die Kistenjagd aus dem ersten Teil ersetzen.

Ein wenig ruhiger geht es da in den Murfy-Levels zu. Die Fliege, die uns schon seit dem zweiten Teil Tipps gibt, kommt nun erstmals

Uplay-Pflicht

Rayman Legends muss über Ubisofts Onlineplattform Uplay aktiviert werden. Diese Aktivierung setzt eine Internetverbindung voraus. Anschließend kann das Spiel auch offline gestartet werden, lässt sich aber nicht mehr weiterverkaufen.

Release-Ärger

Rayman Legends sollte ursprünglich zum Release der Wii U und damit exklusiv für Nintendos neue Konsole erscheinen. Das klappte jedoch nicht und die Veröffentlichung war nun für den Frühling 2013 geplant. Bereits das verärgerte die Fans, richtig sauer wurden sie aber, als Ubisoft kurz vor Erscheinen beschloss, das Jump & Run nun doch auch für Xbox 360, PS3, Vita und PC rauszubringen. Deshalb wurde auch die bereits fertige Wii-U-Version weiter in den Herbst verschoben. Der Aufschrei war riesig und sogar die Entwickler stiegen auf die Barrikaden und demonstrierten gegen die Politik des Mutterkonzerns.

selbst zum Einsatz. In bestimmten Abschnitten kontrollieren wir sie nämlich direkt und passen so die Umgebung an: Wir legen Schalter um, verschieben Plattformen, kitzeln Feinde und ebnen Rayman so den Weg. Wir steuern Murfy dazu eingeschränkt, zusätzlich zu unserer Figur: Er fliegt von selbst zu Aktionspunkten, und wir sagen ihm auf Knopfdruck, wann er handeln soll. Das ist auf Dauer recht langweilig, in späteren Levels sogar unnötig kompliziert. Mit Kumpels vor dem Bildschirm schicken wir uns dabei selbst oft (aus Versehen) über den Jordan, weil jeder nach Belieben Murfy Kommandos erteilen kann und so Dinge verschiebt, die ein anderer noch gebraucht hätte. Anfangs ist das zwar lustig, auf Dauer nervt's aber gewaltig. Hier merkt man stark, dass Murfy ursprünglich für die Wii U mit Touchscreen entwickelt, und erst im Nachhinein für den PC (schlecht) angepasst wurde.

Wie seit **Rayman 2** üblich, retten wir auf unserem Weg Kleinlinge. Die blauen Winzlinge sind diesmal nicht nur Sammelbonus, sondern essenzieller Spielbestandteil: Um spätere Levels freizuschalten, benötigen wir immer eine Mindestanzahl geretteter Kleinlinge. Haben wir auf der wilden Jagd zu viele von ihnen verpasst, müssen wir in bereits gespielte Levels zurück. Gerade in den letzten Levels passiert es Spielern, die **Rayman Legends** im Speedrun absolvieren, dass sich

plötzlich kein neues Bild mehr freischaltet. Die Kleinlinge sind aber nicht alles, was es zu sammeln gibt. Leuchtende Lums sind auch wieder mit von der Partie. Mit den runden, gelben Gesellen sind praktisch all unsere Wege gepflastert, in Lila zählen sie sogar doppelt. Die Lums schalten spielbare Charaktere frei. Wir bekommen zum Beispiel Rayman in diversen Kostümen, Globox in allen möglichen Farben und unterschiedliche Kleinlinge. Außerdem sind hübsche Maiden spielbar, von denen wir je eine pro Welt aus ihrem Gemälde-Gefängnis befreien. Alle Figuren unterscheiden sich nur im Aussehen, unterschiedliche Fähigkeiten gibt's nicht.

Auch wenn jede Menge sammelbares auf uns wartet und es eine Weile dauert, bis auch das letzte Bild freigeschaltet ist, haben wir die neuen Levels schneller durch als den Vorgänger. Dafür bekommen wir noch 50 Levels aus **Rayman Origins** obendrauf. Die erspielen wir uns mit Rubbellosen, die wir wiederum für gesammelte Lums erhalten. Diese Levels fordern und erfreuen noch genauso wie im ersten Teil, selbst wenn wir sie schon etliche Male durchforstet haben. Neue versteckte Kleinlinge sorgen dafür, dass sie sich abermals lohnen. Wirklich neu



Bezauberndes Jump & Run

Antonia Seitz
Trainee
tony@gamestar.de

Das Spiel ist zwar insgesamt ein wenig kürzer und hektischer als der Vorgänger, das gleicht es aber durch die hervorragenden Musik-Levels wieder aus. Überhaupt die Musik! Ich werde meine Rayman-Ohrwürmer wohl so schnell nicht mehr loswerden. Der Soundtrack ist zu 100 Prozent auf die Umgebungen abgestimmt, grandios! Zusammen mit vielen weiteren kleinen Neuerungen wird's nie langweilig, und die 50 Levels aus dem Vorgänger und die täglichen Challenges sind das Sahnehäubchen für Fans. Auch wenn die Murfy-Steuerung im Multiplayer schnell frustig wird, macht Rayman trotzdem unglaublich viel Spaß.

sind hingegen die Online-Herausforderungen, von denen täglich frische kommen. Diverse Aufgaben (Gegenstände in einem Zeitlimit aufsammeln etwa) und Ranglisten bringen uns dazu, in **Rayman Legends** auch nach dem Durchspielen immer mal wieder durch die hübsche Welt zu hüpfen. **TS**

TERMIN 29.8.2013 PREIS 30 Euro USK ab 6 Jahren

Rayman Legends

Jump & Run

Publisher: Ubisoft
Entwickler: Ubisoft Montpellier
Sprache: Deutsch
Ausstattung: 1 DVD, DVD-Box
Kopierschutz: Uplay

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (bis zu 4) SPIELTYPEN an einem PC
DEDICATED SERVER: Nein
SERVERVERSUCHE - MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden
WERTUNG Sehr gut
»Witzige Koop-Runden zum mit- und gegeneinander Spielen.«

GRAFIK

- malerscher Grafikstil
- gelungene Animationen
- detailliertheit
- passende Effekte
- abwechslungsreiche Welten

9/10

SOUND

- hervorragender Soundtrack
- comcartige Soundeffekte
- perfekt auf die Levels abgestimmt
- guter Erzähler
- Musik-Levels

10/10

BALANCE

- leichter Einstieg
- viele Speicherpunkte
- Schwierigkeit steigt gegen Ende...
- insgesamt aber inkonsistente Schwierigkeitssteigerung
- deutlich leichter als der Vorgänger

7/10

ATMOSPHÄRE

- lustige Charaktere
- bezaubernde Spielwelt
- Partyspaß im Koop
- sympathische Helden
- herrliche Musik-Levels

10/10

BEDIENUNG

- simple Steuerung
- gut mit Tastatur spielbar
- exzellent mit Gamepad
- Kameraführung
- mit vier Spielern etwas unübersichtlich
- Murfy-Steuerung im Koop unständlich

9/10

UMFANG

- zahlreiche Levels
- freischaltbare Kostüme
- Origins-Levels
- Online-Herausforderungen
- deutlich kürzer als Origins

8/10

LEVELDESIGN

- abwechslungsreich gebaut
- stellt unterschiedliche Anforderungen
- Tauch-, Renn-, Murfy- und Flugpassagen
- zahlreiche Details
- sehr viele Hetz-Levels

10/10

RÄTSEL

- teils knifflige Hindernisparcours
- raffiniert versteckte Kleinlinge
- insgesamt wenig fordernde Rätsel

7/10

WAFFEN & EXTRAS

- altbekannte Talente
- Murfy-Levels mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- Koop-Gedanke wird nicht ausgereizt

9/10

HANDLUNG

- viele bekannte Charaktere
- lustige Helden
- klassische Gut-Böse-Geschichte...
- die sich vom Vorgänger kaum unterscheidet
- nur wenige Zwischensequenzen

6/10

