

Spiel: Rayman 3 Hoodlum Havoc

Figur: Rayman

Weitere Figuren: Medal Marie (und andere Gegner), Prinzessin Peach Toadstool, Diener Toadsworth, Yoyhi, Inselbewohner

1.	Spielgeschichte	1
2.	Äußere Darstellung von Rayman 3	2
-	Körperschema	2
-	Kleidung / Ausrüstung	2
-	Mimik, Gestik bzw. Stimme und Lautäußerungen	4
3.	Charakter, Motive, typische Handlungsweisen bzw. Aktions- und Bewegungsmöglichkeiten von Rayman im Spiel	4
4.	Andere Figuren im Spiel	6
-	Globox	6
-	Murfy	7
-	Die Kleinlinge	7
-	Die Gegner	8
	<i>Schwarze Lums</i>	8
	<i>Hoodlums</i>	9
5.	Vorläufer und mythische Bezüge	10
6.	Media Crossing	11
7.	Rayman Merchandise-Artikel	12
8.	Informationen und Austausch über das Spiel und die Figuren auf der Herstellerseite sowie auf Fanseiten	13
9.	Zusammenfassung	14
	Literatur / Internetquellen:	15

1. Spielgeschichte

Das Spiel folgt einer linearen Spielgeschichte. Der User steuert die Figur Rayman durch insgesamt neun, in Episoden unterteilte Welten. Der Bösewicht André - der Anführer der schwarzen Lums, der sich beim Anblick etwas sehr Schrecklichem von einem roten in einen schwarzen Lum verwandelt hat - hat sich zum Ziel gesetzt, bis in das Herz der Welt vorzudringen und die Weltherrschaft zu erobern. Er verändert fortan alle friedlichen roten Lums in schwarze, böse Lums, die sich wiederum in Hoodlums, eine Armee von Soldaten, verwandeln können. Den Lums erteilt André die Aufgabe, den Tieren das Fell zu rauben und daraus Uniformen für die Hoodlums zu machen.

Raymans Freund Globox ist – aus welchen Gründen auch immer – schon zu Beginn des Spiels in einem Fass gefangen. Als dieser von Rayman aus dem Fass befreit wird, freut er sich so sehr, dass er Rayman freudestrahlend und mit aufgerissenem Mund entgegenläuft. Dabei verschluckt er versehentlich André, der von da ab im Bauch von Globox sein Unwesen treibt. Eine wesentliche Aufgabe von Rayman ist nun, Globox zu Ärzten zu führen und von André zu befreien, was schließlich auch dem dritten Arzt gelingt.

André entwischt jedoch erneut und eilt zu einem Knaaren (mit dem Namen Reflux). Bei den Knaaren handelt es sich um einen sehr wilden, grausamen und zugleich primitiven Stamm, der in der Unterwelt lebt. Da der Knaar sehr traurig ist, bietet ihm André das „Zepter der Macht“ an, das André zuvor dem Knaaren-König gestohlen hat. Daraufhin bekommt der Knaar sehr viel Macht und ist fast unbesiegbar. Den Knaaren wiederum kann André (über das Zepter) steuern. Als Rayman und Globox auf den Knaaren (und dementsprechend auch auf André), dem sie unentwegt auf den Fersen sind, treffen, kommt es zum Zweikampf. Da der Knaaren-König Rayman diverse Kräfte übertragen hat, gewinnt er schließlich den Kampf und verwandelt alle schwarzen Lums wieder in rote Lums. Als Rayman schläft, machen sich seine Hände selbständig und erschrecken einen roten Lum, was dazu führt, dass sich dieser erneut in André verwandelt. Das Spiel gerät damit in eine Endlosschleife.

2. Äußere Darstellung von Rayman 3

- Körperschema

Das Körperschema von Rayman weist starke Parallelen zum Bereich der Funny-Comics auf. Die Figur setzt sich zusammen aus einem Kopf, einem Körper, Händen und Füßen. Einen Hals sowie Arme oder Beine besitzt sie nicht. Dabei sind seine Füße, die Hände, die Augen und vor allem auch der Kopf mit einer großen, knubbeligen Nase im Vergleich zum Rumpf sehr groß. Am Anfang des Spiels verfügt Rayman noch nicht über Hände. Diese bekommt er erst, als er seinen Freund Globox – kurz nach Beginn des Spiels – aus der Tonne befreit.

Seit der ersten Darstellung in 2D ist Rayman vor allem im Gesicht und an den Händen detailreicher geworden. Dies zeigt sich z.B. in wechselnden Gesichtsanimationen und einem sich häufig verändernden Gesichtsausdruck der Figur im Spiel.

Seine blonden, etwas längeren Haare gehen propellerartig nach oben und werden von einem Mittelscheitel in zwei Tollen geteilt. Falls notwendig, kann der User die blonden Haare in einen sog. Helikopter-Rotor verwandeln.

Die Figur kann der User von allen Seiten ansehen. Es ist ihm sogar im Steuerungsmodus möglich, die Figur von vorne zu betrachten.

Michael Ancel, ein junger Grafik-Designer, entwickelte die Figur im Jahr 1995. Das äußere Erscheinungsbild von Rayman hat sich seitdem nicht mehr maßgeblich verändert.

Im Spiel tritt die Figur sehr energiegeladener und sportlicher auf und es scheint fast so, als ob sie jedes sich ihr in den Weg stellende Hindernis bewältigen kann.



Quelle:
[http://perso.wanadoo.fr/gamers-france/preview%20rayman3%20\(multi\).htm](http://perso.wanadoo.fr/gamers-france/preview%20rayman3%20(multi).htm): Stand: 15.07.2004

- Kleidung / Ausrüstung

Rayman trägt die meiste Zeit über ein violettes T-Shirt, ein rotes Halstuch und große, weiße Schuhe mit gelben Sohlen. Seine Hände stecken in weißen Handschuhen. Im Verlauf des Spiels kann sich jedoch sowohl das Aussehen, als auch die Ausrüstung und die damit verbundenen Fähigkeiten von Rayman verändern, wenn er mit dem – von den Hoodlums erfundenen und in Dosen abgefüllten – Laser-Waschmittel in Kontakt kommt. Immer dann, wenn er einen Hoodlum, der etwas von dem Laser-Waschmittel bei sich trägt (dies ist erkennbar an einem Dollar-Zeichen über dem Kopf des Hoodlum) besiegt, erscheint an dieser Stelle eine Dose mit Waschmittel. Bewegt sich die Figur in die Nähe einer solchen Dose mit

Waschmittel, ändert sich für kurze Zeit das Aussehen von Rayman und er erhält in diesem Zusammenhang auch besondere Fähigkeiten bzw. sogenannte Superkräfte.



Quelle:
<http://membres.lycos.fr/rayman3world/Personnages.htm>
 Entertainment. All Rights Reserved. Stand: 15.07.2004

Findet Rayman im Spiel eine rote Dose, erwirbt er einen Spezial-Handschuh, die sog. Heavy-Metal-Faust. Sein Aussehen ändert sich insofern, als dass sich die Haare blau verfärben und auch die Kleidung eine andere Farbe annimmt. Sein Halstuch wird blau und der Rest der Kleidung, sowie die Faust sind vorwiegend rot. Die Faust besteht vollständig aus Metall und erlaubt es Rayman, selbst sehr massive Türen zu zerstören.

Auch dann, wenn er sich in die Nähe einer blauen Dose begibt, werden die Haare blau. Allerdings ist dann auch die übrige Kleidung der Figur vorwiegend in Blau gehalten.



Quelle:
<http://membres.lycos.fr/rayman3world/Personnages.htm>
 Entertainment. All Rights Reserved. Stand: 15.07.2004

Rayman erhält als zusätzliche Ausrüstung einen Eisengreifer. Dabei handelt es sich um einen stählernen Greifhaken an einer langen Metallkette.



Quelle:
<http://membres.lycos.fr/rayman3world/Personnages.htm>
 Entertainment. All Rights Reserved. Stand: 15.07.2004

Vernichtet Rayman im Spiel einen entsprechenden Hoodlum und erhält dadurch eine orangefarbene Dose, so erhält Rayman die Möglichkeit, einen Helm, mit einem an einer Eisenstange befestigten Propeller zu tragen bzw. zu nutzen. Auch die Kleidung ist dann primär orangefarben. Lediglich ein langer Schal – anstelle des Halstuches – und die Hände (sowie die Sohlen der Schuhe) von Rayman sind von violetter Farbe.

Seine Kleidung wird ebenfalls vorwiegend orangefarben und die Haare wechseln erneut zur Farbe blau, wenn Rayman sich in die Nähe einer roten Dose begibt. In einer Hand hält

er dann die (orangefarbene) sog. Torpedofaust, eine torpedoähnliche Faust, die vom User aus der Ego-Perspektive heraus gesteuert wird.



Rayman ©2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.



Rayman ©2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.

Wenn Rayman auf eine grüne Dose trifft, bekommt er eine Wirbelfaust. Die dann roten Finger sind mit einem großen grünen Schutzpanzer umhüllt. Auch das übrige Erscheinungsbild von Rayman wird in einem solchen Fall vorwiegend von der Farbe Grün bestimmt. Sowohl die Haare als auch der Körper und die Schuhe sind vorwiegend grün. Und lediglich das Halstuch und die Sohlen der Schuhe sind rot.

- **Mimik, Gestik bzw. Stimme und Lautäußerungen**

Die Mimik von Rayman verändert sich in Abhängigkeit vom Spielgeschehen. An manchen Stellen im Spiel – vor allem dann, wenn er einen Gegner besiegt hat – scheint sein Blick erfreut und heiter und fast ein wenig schadenfroh zu sein. Recht oft hat er ein freches Grinsen und blickt zugleich aufgeweckt und freudig. Immer dann, wenn sich durch das Laser-Waschmittel sein Aussehen und seine Fähigkeiten verändern, wandelt sich zugleich auch das Auftreten der Figur und der Gesichtsausdruck.

Anstrengungen der Figur erkennt der User zum einen anhand von Lautäußerungen. Trägt sie schwere Gegenstände, läuft die Figur in leicht gebückter Haltung. Jedoch scheint sie weder ins Schwitzen zu geraten, noch zeigt sie Ermüdungserscheinungen und auch die Energie der Figur (erkennbar an einer Anzeige) verringert sich nicht.

Einen Hinweis auf Schmerzen kann der User der Mimik nicht entnehmen. Ein Sturz wird einzig von entsprechenden Lautäußerungen begleitet. Fällt die Figur von irgendwo herab, ist das Gesicht nicht schmerzverzerrt und es sind auch keine Verletzungen erkennbar. Rayman scheint über den Sturz vielmehr ein wenig verwundert zu sein. Fällt er allerdings von einer sehr hohen Stelle herab, so kriecht die Figur für einen kurzen Moment am Boden – dabei blinkt die Figur leicht transparent in kurzer Abfolge auf -, um kurz darauf (dann allerdings problemlos) wieder aufzustehen und weiterzulaufen. Bei einem solchen Sturz oder durch einen Treffer von einem Gegner verliert Rayman an Lebensenergie. Diese kann er jedoch durch das Sammeln von speziellen Punkten, die überall in den Levels verteilt sind, wiedergewinnen.

Wird die Figur für längere Zeit nicht bewegt, erscheint sie fast unruhig, wippt zunächst leicht hin und her und beginnt kurze Zeit später schließlich damit, ihren Körper (Rumpf) mit den Füßen in der Luft zu drehen. Nach einer Weile bremst sie den Körper (gleichfalls mit den Füßen) selbständig wieder ab, bringt ihn an die „richtige Position“ und wartet scheinbar auf weitere Aktivitäten. Oder aber, um der anscheinenden Langeweile Ausdruck zu verleihen, streicht sich Rayman einige Male durch die Haare bzw. kratzt sich am Kopf.

Die Stimme von Rayman hört der User nur an wenigen Stellen im Spiel. Mit anderen Figuren unterhält er sich allerdings nicht, sondern redet einzig auf seinen Freund Globox ein. So ruft er beispielsweise gleich zu Beginn des Spiels nach seinem verschwundenen Freund. Der Tonfall ist dabei sehr fordernd und bestimmend. Die Art und Weise, wie er Globox herbeiruft, lässt vermuten, dass Rayman genau weiß, was er will und im Grunde zu keinen Kompromissen bereit ist.

3. Charakter, Motive, typische Handlungsweisen bzw. Aktions- und Bewegungsmöglichkeiten von Rayman im Spiel

Rayman wirkt ausgesprochen energiegeladener und peppiger und besticht durch ein sehr freches und souveränes Auftreten. Im Verlauf des Spiels erhält der User jedoch keine weiteren Hinweise über die Vergangenheit bzw. die Geschichte der Figur.

Eine wesentliche Aufgabe von Rayman besteht darin, zu verhindern, dass André mit Hilfe der Hoodlums die Weltherrschaft an sich reißt. Dazu ist er ständig auf der Jagd nach André und tritt immer wieder in den Kampf mit den Hoodlums. Dies gelingt ihm, indem er seine Faust – entweder gezielt und direkt oder in einem rechten oder linken Bogen – gegen sie schleudert. Schleudert er die Faust in einem Bogen, trifft er selbst solche Feinde, die sich hinter einem Hindernis befinden. Die Wucht bzw. Intensität der Faust von Rayman kann noch erhöht

werden. Hält der User eine bestimmte Taste für längere Zeit gedrückt, wird ein „Energiewirbel“ sichtbar und der Schlag gewinnt an Wucht. Nachdem die Faust geschleudert wurde, kommt sie boomerangartig, ohne jegliches Dazutun, zurück.

Da André zu Beginn des Spiels von Globox versehentlich verschluckt wird, besteht eine weitere Aufgabe von Rayman darin, André aus dem Bauch von Globox zu befreien. Dieser verlangt permanent nach Pflaumensaft, auf den Globox unglücklicherweise allergisch reagiert. Dennoch bemüht sich Rayman um Pflaumensaft. Trinkt Globox den Saft, spuckt er im Rhythmus blaue Blasen, die in die Luft aufsteigen. Diese kann Rayman schließlich als Kletterhilfe nutzen.

Wird Rayman von feindlichen Hoodlums getroffen, schwindet seine Lebensenergie und er muss entsprechende Energiepunkte sammeln. Aber nicht nur Energiepunkte können auf dem Weg von Rayman gesammelt werden. Rayman kann zudem sog. Juwelen sammeln, die in allen Levels des Spiels verteilt sind. Zum Teil sind diese von den Hoodlums in sogenannten „Porkybanken“ (Schweine aus Holz) eingeworfen worden. Diese kann Rayman ohne Probleme zertrümmern und anschließend die Juwelen mitnehmen. Mit Hilfe der gesammelten Juwelen bzw. dem Sammeln von Punkten kann der User noch weitere Bonus-Levels frei schalten. Punkte gewinnt Rayman im Spiel immer dann, wenn er versteckte Matuvus (Chamäleons) - die immer flüsternd zu hören sind, wenn sich Rayman in deren Nähe aufhält - oder Tribellen findet. Bei den Tribellen handelt es sich um eher selten vorkommende, scheue Schmetterlinge, denen sich Rayman nur langsam nähern kann. Wird die Figur zu schnell bewegt, fliegen die Tribellen weg.



Rayman ©2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved.

Matuvu

Tribelle

Zu den sekundären Aufgaben von Rayman gehört neben dem Einsammeln von Juwelen und dem Aufstöbern von Matuvus oder Tribellen auch die Befreiung der Kleinlinge aus Käfigen. Dies gelingt Rayman, indem er mit der Heavy-Metal-Faust den Käfig zertrümmert. Die Faust kann er immer dann nutzen, wenn er die entsprechende Dose mit dem Laser-Waschmittel findet und nutzt. Die Kleinlinge freuen sich kurz über die Befreiung, verschwinden sofort und Rayman wird mit einem Medaillon als Geschenk belohnt. Sechs der so gesammelten Medaillons verlängern den Lebensenergiebalken von Rayman.

Um die vielfältigen „Manöveraufgaben“ im Spiel bewältigen zu können, muss Rayman oftmals hüpfen und springen oder zwischen zwei Mauern, auf Steinen oder auf Leitern usw. klettern. An manchen Stellen des Spiels muss sich die Figur ins Wasser begeben und z.T. auch tauchen. Dabei legt Rayman die Kleidung nicht ab. Steigt er anschließend aus dem Wasser, ist die Kleidung nicht durchnässt und tropft insofern auch nicht nach. Für die Bewältigung bestimmter Aufgaben im Spiel benötigt er gewisse Hilfsmittel, die ihm immer dann zur Verfügung stehen, wenn er eine der Dosen mit dem Laser-Waschmittel findet und sich in die unmittelbare Nähe begibt.

Mit Unterstützung des Laser-Waschmittels erhält Rayman besondere Kräfte und Bewegungsmöglichkeiten im Spiel:

Die Heavy-Metal-Faust ermöglicht Rayman ein schnelleres Besiegen der Hoodlums. Außerdem kann er dadurch mehrere Gegner gleichzeitig überwältigen. Zum anderen gestattet ihm die Heavy-Metal-Faust ein problemloses Einreißen der Hoodlum-Barrikaden bzw. ein Zerschlagen von Türen. Kommt die Figur in die Nähe des Laser-Waschmittels in einer blauen Dose, erhält sie einen Eisengreifer, mit dessen Unterstützung sie Gegner unter Strom setzen und tiefe Wunden bei ihnen hinterlassen kann. Des Weiteren sich die Figur damit durch die Gegend hangeln.

Die Flugeigenschaften von Rayman erweitern sich und er kann frei in der Luft umherfliegen, wenn er den Super-Copter benutzt. Mit Unterstützung der Torpedofaust kann die Figur um Ecken schlagen und selbst entfernte Gegner ausschalten. Die Torpedofaust ist sehr wirkungsvoll, um selbst sehr weit entfernte Ziele zu erreichen. So können auch entfernte Knöpfe mit Hilfe der Torpedofaust aktiviert werden. Die Torpedos steuert der User aus der Ego-Perspektive heraus. Und mit der Wirbelfaust ist es Rayman schließlich möglich, Wirbelattacken gegen die Gegner zu starten, die sehr kräftig und effektiv sind. Außerdem muss er die Faust an manchen Stellen des Spiels dafür einsetzen, um den weiteren Weg zu präparieren, indem er z.B. sogenannte Schraubenpilze „kappt“, über welche er auch höher gelegene Stellen im Spiel erreicht.

Alles in allem wirkt die Figur sehr frech und durchsetzungsstark, lässt sich selbst von größeren Feinden nicht erschrecken und scheint keine Angst zu haben. Globox gegenüber verhält sich Rayman zwar fürsorglich, begleitet ihn zum Arzt, sorgt also für sein Wohlbefinden. Zugleich ist er jedoch auch sehr bestimmend und forsch und gibt ihm stets konkrete Anweisungen, was er zu tun bzw. zu lassen hat.

4. Andere Figuren im Spiel

- Globox

Bei Globox handelt es sich um ein froschähnliches, dickes Wesen. Er hat einen langen Körper mit einem großen Kopf und einem sehr breiten Mund, der sofort am Körper anschließt.



Quelle:
<http://membres.lycos.fr/rayman3world/Personnages.htm>Entertainment. All Rights Reserved. Stand: 15.07.2004

Globox bewegt sich auf froschähnlichen Füßen fort. Zudem hat er lange, dünne Arme und Hände, die scheinbar mit weißen Handschuhen bekleidet sind.

Bei Globox handelt es sich um den sehr treuen und besten Freund von Rayman. Er ist liebenswürdig, sehr gutmütig und erscheint leicht dümmlich und tollpatschig. Seine Tollpatschigkeit erkennt der User gleich zu Beginn des Spiels, als Globox André versehentlich verschluckt. Mit André in seinem Bauch zieht Globox den Zorn der Hoodlums auf sich. Schließlich handelt es sich bei André um den Chef der schwarzen Lums/Hoodlums.

Dieser wiederum ist im Bauch von Globox sehr aktiv, schimpft fortwährend, „poltert“ oft wutentbrannt gegen die Bauchdecke und lässt sich allenfalls mit Pflaumensaft wieder zur Ruhe bringen. Erhält Globox mit Raymans Hilfe die Gelegenheit, Pflaumensaft zu trinken, wird er zunächst einmal sehr dick und rund. Manchmal steigt er dann in die Luft hinauf und äußert Sätze wie: „Ich liebe Pflaumensaft!“. Jedoch reagiert er auf Pflaumensaft allergisch und spuckt im Anschluss an das Trinken des Saftes im Rhythmus eines gewaltigen Schluckaufs Blasen. Zugleich er den Eindruck, als ob er vom Saft betrunken sei. Zeitweise verliert er die Selbstbeherrschung oder folgt Rayman stolpernd und kriechend.

Ohnehin trottet er Rayman im Spiel sehr oft fast wie ein Hund hinterher. An anderen Stellen im Spiel, bleibt er einfach an einer Stelle stehen und bewegt sich nicht. Erst wenn Rayman das Level bzw. die nähere Spielumgebung verlässt, setzt sich auch Globox wieder in Bewegung und folgt seinem Freund. In anderen Situationen (bspw. bei Aufhalten in Häusern) wiederum kann es vorkommen, dass Globox Rayman einfach den Weg versperrt. Rayman kann dann nicht an ihm vorbei und dem User wird klar, dass er dort (zunächst) nicht weiterkommt. Tauchen Gegner im Spiel auf, ist Globox der Erste, der sich aus dem Staub

macht und für den User zunächst nicht mehr zu sehen ist. Da Globox nicht gesteuert werden kann, hat der Spieler keinen Einfluss auf das Verhalten von Globox. Von Gegnern direkt angegriffen wird er nicht.

Zwischendurch drängt Globox Rayman immer wieder dazu, mit ihm zum Arzt zu gehen – vor allem dann, wenn André erneut eine seiner „Wutattacken“ im Bauch bekommt.

Neben diesem Drängen zum Arzt zu gehen, äußert Globox oftmals witzige bzw. dumme Sprüche. Synchronisiert wird Globox in der deutschen Fassung von Gildo Horn. Die Stimme passt hervorragend zum Charakter von Globox. Mit anderen Figuren (außer Rayman) nimmt Globox keinen Kontakt auf. In einigen Sequenzen des Spiels spricht er einzig mit Pflanzen und träumt davon, schwanger zu sein. Er äußert den Pflanzen gegenüber z.B. Sätze wie: „Ich wäre so gerne schwanger!“.

Alles in allem kann Globox also als ein leicht dümmlicher, tollpatschiger, vor allem aber auch friedfertiger und liebenswerter Charakter beschrieben werden, dessen Hauptaufgabe wohl darin liegt, Rayman zu folgen und witzige, dumme Sprüche zum Besten zu geben.

- **Murfy**

Bei Murfy handelt es sich um eine Art große Fliege. Er hat im Vergleich zum Körper einen großen Kopf, kurze Beine, etwas längere Arme und Hände. Er trägt eine grüne Hose, ein violettfarbenes Shirt und eine grüne Weste.

Zu Beginn des Spiels hilft Murfy dem User dabei, die Bedienung von Rayman zu erlernen. Man könnte ihn fast als eine Art „Ausbilder“ von Rayman (bzw. dem User) in der ersten Phase des Spiels bezeichnen. Er steht mit Tipps und Tricks zur Seite und weist den User in das Handbuch bzw. das Spiel ein. Gleichwohl sind seine Bemerkungen und Kommentare vorlaut, manches Mal sehr anmaßend und fasst zynisch. Gelingt es dem User nicht gleich zu Beginn des Spiels, dass Rayman die geforderten Aufgaben bewältigt, kommentiert Murfy dies mit Sprüchen wie: „Hast du überhaupt schon mal ein Bildschirmspiel gespielt?!“ oder Ähnlichem. Diese recht zänkische Art der Kommentare ändert sich im Verlauf des Spiels nicht. Murfy nutzt jede Gelegenheit, um Rayman mit seinem Wortwitz zu konfrontieren.

Murfy bleibt jedoch nicht konstant an Raymans Seite bzw. fliegt ihm nicht immer voraus, um ihm den Weg zu zeigen. Lediglich an manchen Stellen des Spiel taucht er wieder auf. Er scheint fast so, als ob er eine Art Sensor für Gefahren im Spiel ist, denn er macht Rayman stets auf Gefahren aufmerksam und unterstützt ihn dabei, diese zu meistern, indem er ihm hilfreiche Tipps mit auf den Weg gibt. Zudem zeigt er Rayman, wie er mit Feinden umgehen kann und wie Hindernisse zu überwinden sind.

- **Die Kleinlinge**

Bei den Kleinlingen handelt es sich um sehr friedliche Bewohner. Sie sind über sämtliche Länder des Reiches verstreut. Es sind kleine Figuren mit Rumpf, Armen und Beinen, mit Händen, Füßen und einem Kopf, der ohne Hals gleich am Körper anschließt.

Einen Mund und eine Nase besitzen die Kleinlinge nicht.

Vielmehr haben sie einen langgezogenen, fast vogelähnlichen Mund bzw. Schnabel.

Die Kleinlinge sind allesamt mit einem Anzug mit einem



Quelle:
<http://membres.lycos.fr/rayman3world/Personnages.htm>Entertainment. All Rights Reserved.
Stand: 15.07.2004



Quelle:
<http://rayman.host.sk/rayman3/personnage.htm>;
Stand: 15.07.2004

sehr langem Jackett bekleidet. Auf dem Kopf tragen sie entweder einen breitkrämpigen, florentinerartigen Hut oder aber eine Krone.

Es existieren insgesamt fünf unterschiedliche Kleinling-Stämme: der große Minimax, die Bastlinge, die Fellinglinge, die Bäumlinge und die Spucklinge.

Bei dem Stamm der großen Minimax handelt es um insgesamt vier Kleinlinge, die um das Recht streiten, König zu sein und die Minimax-Krone – die Krone des Herzens der Welt – zu tragen.

Die Bastlinge lebten, bevor die Hoodlums eingefallen sind, zurückgezogen im Untergrund des vulkanischen Kerns des Herzens der Welt. Dies änderte sich jedoch, als die Hoodlums dort ihre Hoodlum-Fabrik aufbauten.

Die Fellinglinge leben in den Bergregionen. Zu ihren musikalischen Vorlieben gehört das Jodeln. Daneben engagieren sie sich für den Aufbau eines Skilift-Netzwerkes für das gesamte Dorf.

Bei den Bäumlingen handelt es sich um Waldbewohner und Hirten der sogenannten großen Schleimraupen. Die Schleimraupen dienen der Woll- und Milchgewinnung. Als bald ihre Arbeit erledigt ist, begeben sich die Bäumlinge ans Tanzen.

Die Spucklinge leben in einem großen Turm, wohin sie vom großen Geist Palmito verbannt wurden. Seitdem sind auch sie Geister. Vor dieser Verwandlung streiften sie durch das Moor und hielten mit ihrem Gesang Beschwörungsrituale ab und riefen Geister herbei.

Aber nicht nur die Spucklinge können (konnten) Geister beschwören. Alle Kleinlinge besitzen magische Fähigkeiten. Zudem haben die Kleinlinge eine große Vorliebe für Musik. Jeder Kleinling-Stamm hat einen eigenen Musikstil entwickelt. Durch ihre Musik werden jedoch die Hoodlums auf sie aufmerksam und sperren sie in Käfigen ein, um sie für ihre Schießübungen zu missbrauchen. Auf ihre Notlage aufmerksam machen sie, indem sie immer dann schreien und um Hilfe rufen, wenn Rayman sich in ihrer Nähe befindet, da nur er in der Lage ist, sie aus dieser Not zu befreien.

- Die Gegner

Bei den Gegnern handelt es sich um zunächst übermächtig erscheinende Widersacher, die teilweise jedoch – trotz all ihrer „Grausamkeit“ – eher komisch wirken. Sie sind sehr überzeichnet dargestellt.

Schwarze Lums

Der Name „Lum“ beinhaltet möglicherweise die englische Vokabel „lump“, die mit Klumpen oder Haufen übersetzt werden kann. Die Lums treten im Spiel nämlich stets in Form einer großen Ansammlung, „als Klumpen“ auf.



Quelle:
<http://rayman.host.sk/rayman3/personnage.htm>
Stand: 15.07.2004

Bei den schwarzen Lums handelt es sich um verwandelte rote Lums.

Während die roten Lums sehr friedfertig sind, sind die schwarzen Lums ausgesprochen aggressiv. Sie könnten sozusagen als das personifizierte Böse angesehen werden. Die Lums haben einen kugelförmigen, scheinbar mit Pelz überzogenen Körper. Im Gegensatz zu ihrem breiten Mund und den sehr großen Augen haben sie recht kleine Ohren. Sie fliegen schnell in der Luft – oftmals in Armeeformation – umherfliegen und vor allem Rayman permanent angreifen. Daneben haben sie von André (s.u.) den Auftrag erhalten, allen Tieren das Fell abzuziehen, um daraus Kampfanzüge für die

Hoodlums machen zu können. Die Erschaffung der Kampfanzüge ist zugleich die Geburtsstunde der Hoodlumarmee (s.u.). Ihre Aufgaben erfüllen die Lums gradlinig und ohne jegliche Diskussion. Ihr vorwiegendes Ziel ist es, André aus dem Magen von Globox zu befreien und unter seiner Herrschaft die Welt zu erobern.

Wird ein Lum von Rayman getroffen, so verschwindet dieser und löst sich dabei zugleich scheinbar in Luft auf.

André, Anführer der schwarzen Lums

Im diesem (dem dritten) Teil von Rayman hat sich einer der friedfertigen, kleinen roten Lums – Kreaturen mit positiver Energie – dadurch, dass er Erschreckendes gesehen hat, vor lauter Wut und Hass in einen bösen, schwarzen Lum mit dem Namen André verwandelt.

Bei André handelt es sich - ähnlich wie bei Luzifer – um ein gefallenes Lichtwesen. Während sich hinter Luzifer ein gestürzter Engel verbirgt - Luzifer ist ein hohes Lichtwesen, das rebelliert hat und sich selber im Zentrum sehen wollte -, befindet sich unter dem Mantel des schwarzen Lums André ein „gefallener“ roter, friedlicher Lum. Auch André rebelliert im Spiel und möchte zum Herrscher der Welt werden. Sein größter Wunsch ist es, die Welt zu erobern. Um dieses Ziel zu erreichen, verwandelt er fortan alle friedlichen roten Lums in schwarze Lums (s.o.), deren Anführer er ist.

Zu Beginn des Spiels taucht er immer wieder auf. Wird er von Rayman besiegt, verschwindet er zwar zunächst, um allerdings im nächsten Level erneut zu erscheinen und Rayman zu verfolgen und zu attackieren. Dieses plötzliche Verschwinden und die Attacken enden schließlich, als er von Globox versehentlich verschluckt wird. Außer sich vor Wut, „poltert“ er im Bauch von Globox umher und verlangt sehr oft nach seinem Lieblingsgetränk: vergorener Pflaumensaft. André fordert schließlich in einem sehr bestimmenden Tonfall, der keine Kompromisse oder Diskussion zulässt, immer wieder: „Trink! Oder ich zapfe dir die Adern an!“. Der Saft scheint ihn zumindest für eine Weile zu beruhigen.



Quelle:
<http://www.nintendomaine.com/ngc/tests/rayman3.php>;
Stand: 15.07.2004

Hoodlums

Die schwarzen Lums können sich in sog. Hoodlums verwandeln. Aus dem Englischen übersetzt bedeutet „Hoodlum“ „Raufbolde“. Und genau dieser Bezeichnung entsprechend verhalten sich die Hoodlums im Spiel.

Gekleidet sind die Hoodlums in Streit- bzw. Kampfanzügen. Insgesamt gibt es über 20 unterschiedliche Hoodlums im Spiel, die jeweils anders gekleidet sind und eigene Stärken und Schwächen besitzen. Mit dem Fortschreiten des Spiels muss sich Rayman mit immer mächtigeren Gegnern/Hoodlums auseinandersetzen. Trifft Rayman zu Beginn des Spiels noch auf Hoodlums mit einfachen Schrotflinten, ändert sich dies im Verlauf des Spiels insofern, als dass die Waffen immer gewaltiger werden.

Bewältigt Rayman einen Hoodlum im Zweikampf, erscheinen – gleich dem Muster in einem Comic in Form von Sprachblasen – „Grrr-Zeichen“ über dem Kopf des Hoodlums und er verwandelt sich in einen schwarzen Lum, der sofort davonfliegt.

Exemplarisch soll im Folgenden eine Hoodlum-Figur kurz dargestellt werden: Der Hoodgarde Corporal

Der Hoodgarde Corporal taucht insbesondere zu Beginn des Spiels auf. Er trägt ein einfaches, bodenlanges (erdfarbenes) Gewand mit Fledermausärmeln, das aus Tierfell bzw. Leder o.ä. hergestellt ist, Handschuhe und einen großen breitkrämpigen Hut. Das Gesicht des Corporals ist bis zur Nase mit einem Tuch verhüllt. Er hat große schwarze Augen bzw. schwarze, leere Augenhöhlen mit weiß aufscheinenden Pupillen. Er erinnert ein wenig an eine laufende,



Quelle:
<http://rayman.host.sk/rayman3/personnage.htm>;
Stand: 15.07.2004

mit Musketen bewaffnete Vogelscheuche.

Wie alle Hoodlums-Corporale ist auch er ein kluger Stratege. Auf einer offiziellen Fanpage wird er als ein fanatischer Kämpfer beschrieben. Sein Gewehr befindet sich (ständig) in seiner Reichweite. Lässt er es doch einmal unbeaufsichtigt, kann es sein, dass er von seinen Kameraden für Zielübungen missbraucht wird (vgl. <http://home.t-online.de/home/MatthiasFranke2/rayman3/spiel>).

Die Hoodlums treten in Armeen unterschiedlicher Aufstellungen und nur in besonderen Gegenden im Spiel auf. Sie sind sehr geschickt und greifen in der Regel in Gruppenformation an. Sie können allerdings auch als Einzelkämpfer agieren. Sie sind sehr ungeduldig, was das Stoppen von Rayman angeht. An manchen Stellen des Spiels scheinen sie sich zu sehr in die Rolle des Bösen zu versetzen und schießen wild umher. Dies ist vor allem immer dann der Fall, wenn die Figuren von ihrem Anführer getrennt im Spiel auftreten. Der User hat dabei keine Möglichkeit, die Figuren zu beeinflussen oder gar zu steuern.

Gelingt es Rayman (durch das Schleudern seiner Faust) einen Hoodlum zu bewältigen, verwandelt sich dieser wieder in einen schwarzen Lum und fliegt schleunigst davon.

5. Vorläufer und mythische Bezüge

Entwickelt wurde die Figur im Jahr 1995 von dem jungen Grafik-Designer Michael Ancel, der eine Vorliebe für russische, chinesische und keltische Märchen und Geschichten hatte. Laut eigener Aussage sehen darauf gründend einige seiner Spielcharaktere auch so aus, als ob sie Helden dieser Geschichten sein könnten (vgl. www.rayman.wz.cz/story.html).

Bei einem der bekanntesten russischen Märchensammler handelt es sich um Aleksander Afanasjew (1826-1871), der eine Sammlung mit insgesamt 300 russischen Volksmärchen u.a. von Tolstoj und Puschkin zusammentrug.

Neben Tiermärchen, satirischen Alltagsmärchen u.a. mehr gibt es auch Abenteuermärchen, in denen spannende und ungewöhnliche Abenteuer von Helden erzählt werden, die sich auf wunderbare Reisen begeben, schwere Aufgaben zu lösen haben und Gefahren ausgesetzt sind, die sie dank ihres Geschicks schließlich bewältigen. Die einzigartigen Märchenwelten sind voller guter und böser Wesen, es gibt sprechende Pflanzen und Tiere oder Zauberer, fabelhafte Waldungen und Täler und andere zauberhafte Umgebungen usw..

Ähnlich ergeht es dem User in den Rayman-Spielen. Er erlebt Abenteuer und wandelt durch ungewöhnliche Welten, in denen er immer wieder gegen böse Figuren antreten muss. Daneben trifft er aber auch auf gute Wesen, die ihn leiten und begleiten. Und schließlich erhält er ebenfalls gleich zu Beginn eine Aufgabe: Nämlich, das Herz der Welt zu retten und André aufzuhalten.

Rayman war eine erste Alternative zu den bis dato marktbestimmenden japanischen Charakteren.

Andere Comics können dabei jedoch durchaus als mediale Vorläufer des Spiels angesehen werden. Das gesamte Spiel weist starke Parallelen zu Cartoons und Zeichentrickfilmen und -serien auf. Schon das äußere Erscheinungsbild der Figuren – allen voran Rayman – lässt beim User immer wieder das Gefühl aufkommen sich auf eine Reise in bizarre Comic-Welten zu begeben und handelnd in den Comic eingreifen zu können.

Der Entwickler selber (Ubi Soft) bezeichnet das Spiel als ein Cartoon-Fantasy-Game.

So sind z.B. einige Körperteile von Rayman (und auch teilweise der anderen Figuren) - wie z.B. der Kopf mit der großen Knubbelnase oder aber die Augen - überdimensional groß. Aber



Rayman ©2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Stand: 15.07.2004

auch die „überzogenen“ Fähigkeiten der Figur, verbunden mit dem Auftreten und dem z.T. sehr dramatischen Gesichtsausdruck etc., haben comicähnliche Züge. Auch im Cartoon oder im Zeichentrick wirken das Verhalten, das Auftreten und die Mimik je nach Geschehen dramatisch und „überzogen“.



Quelle:
<http://news.bbc.co.uk/1/hi/business/2118784.stm>; Stand:
 15.07.2004

Um lediglich einige Beispiele zu nennen:

Ähnlich wie Batman oder Superman verändert auch Rayman auf eine gewisse Art und Weise im Spiel in bestimmten Augenblicken sein Äußeres und verfügt in diesem Zusammenhang über besondere Fähigkeiten. Wie Superman kann auch er durch die Luft fliegen. Außerdem kann er problemlos Autos stemmen oder über Häuser hüpfen usw.. Das erste Comicheft mit Superman in der Hauptrolle erschien im Jahr 1938. (Erdacht wurde die Figur bereits 1933 von Jerry Siegel und Joe Shuster.) Zu Beginn seiner Karriere war Superman von Beruf ein besserer Polizist, der zunächst normale Verbrecher jagte (bes. Lex Luthor). Später verfolgte er als fanatischer Patriot zunächst die Nazis und schließlich die Kommunisten. Immer häufiger tauchten – so wie bei Rayman auch – die Superschurken auf, und Superman musste die Welt retten.¹

Ähnlich ergeht es auch Rayman: André will die Weltherrschaft an sich reißen und Rayman ist darum bemüht, die Pläne zu durchkreuzen.

Aber auch Erinnerungen an die Figur Tarzan könnten wachgerufen werden, wenn der User die Figur Rayman steuert. Ähnlich wie Tarzan, kämpft sich auch Rayman durch zum Teil dschungelartige Umgebungen und hangelt sich an zumindest lianenähnlichen Gewächsen und ähnlichem durch das Spiel.

6. Media Crossing

Der französische Publisher Ubi Soft strahlte 1998 insgesamt vier TV-Folgen mit Rayman in der Hauptrolle aus. Die TV-Serie wurde im Jahr 2003 auch (als deutsche Fassung) im deutschen Fernsehen auf Super RTL gezeigt. Der Sender schloss mit Ubi Soft einen Kooperationsvertrag ab und strahlte daraufhin am 28.08.2003 die vier Folgen mit einer Gesamtlänge von 20 Minuten aus:



Quelle:
<http://www.bellx-1.com/animation/pagewebanim/rayman.htm>;
 Stand: 15.07.2004

1. Die Lacmac Entführung / LacmacNapping
2. Falschparker / No Parking
3. Höhenangst / High Anxiety
4. Rendezvous mit Schwierigkeiten / Big Date

Zum Inhalt der Serienreihe: Rayman und seine Freunde entfliehen mit ein wenig Glück und Mut aus der Gefangenschaft eines dämonischen Wanderzirkus. Jedoch

ist ihnen kurze Zeit darauf die Polizei auf den Fersen. Sie flüchten in die Stadt Aeropolis und erleben dort diverse Abenteuer. Rayman hatte in der TV-Serie sein Fernsehdebüt, das bisher jedoch nicht wiederholt wurde.



Quelle:
http://www.gamezone.de/news_detail.asp?nid=19790&rand=2704101518#; Stand:
 15.07.2004

¹ Vgl. <http://www.sdnv.de/kobold/kobold09/superman.html> [15.07.2004]

Die Episoden wurden in einer aufwendigen 3D-Rendergrafik bearbeitet; es handelte sich also um eine Serie mit vollständig gerenderten Figuren und Schauplätzen. Die computeranimierte Serie orientierte sich sehr stark an den Videospiel-Vorlagen.

Ubi Soft erhoffte sich durch die Ausstrahlung der Serie eine Stärkung und einen weiteren Ausbau der bedeutsamen Marke „Rayman“, die sehr wichtiges Franchise von Ubi Soft ist.

7. Rayman Merchandise-Artikel

Parallel zu den Spielen sind zahlreiche Merchandising-Artikel auf dem Markt erschienen. Es gibt Figuren, Poster, Tapeten, Bettwäsche, zahlreiche Kleidungsstücke und vieles mehr mit Rayman bzw. den anderen Figuren aus den Rayman-Spielen. Auf Grund der Fülle der Artikel soll an dieser Stelle lediglich eine kleine Auswahl präsentiert werden.

Allen voran: Diverse figürliche Darstellungen der Charaktere aus den Rayman-Spielen. Besonders häufig zu finden sind natürlich Rayman und sein Freund Globox.

Parallel zum Erscheinen des ersten Rayman-Spiels tauchten die ersten Figuren auf dem Markt auf.

Daneben verzieren Abbilder der Figuren u.a. Zahnpastatuben oder Müsliverpackungen.

McDonalds warb u.a. mit der Zugabe von Rayman-Plastikfiguren für den Verkauf ihrer Happy-Meals für Kinder.



Da das Spiel vor allem für jüngere User konzipiert wurde, die oftmals leidenschaftlich gerne sammeln, dürfen die allseits beliebten Sticker natürlich nicht fehlen.

Und auch in der Schule müssen die Kinder und Jugendlichen nicht auf den Anblick von Rayman und seinen Freunden verzichten. Rayman und die anderen Figuren aus den Spielen

verzieren neben Ranzen, Mäppchen und Stiften u. a. auch Schulhefte.

Da die Kinder und Jugendlichen auch gerne entsprechende Kleidung mit dem Aufdruck von Fernseh- oder Videospielden tragen, sind



selbstverständlich auch mit Rayman (bzw. mit den Covermotiven der Spiele) bedruckte Kleidungsstücke, wie z.B. T-Shirts, auf den Markt gebracht worden, die – wie die übrigen Artikel auch – zumeist über das Internet bestellt werden können (z.B. über www.raymanzone.com).



Quelle:http://www.equisto.de/perl/store/store.pl?todo=show_product_detail&store_pk=100988&product_pk=103492&page=1;
Stand: 15.07.2004

8. Informationen und Austausch über das Spiel und die Figuren auf der Herstellerseite sowie auf Fanseiten

Bei einem Blick auf die offizielle Fanseite des Herstellers Ubi Soft (www.raymanzone.com) finden sich zahlreiche Informationen zu allen Rayman-Spielen. Die Spieler werden über Neuigkeiten informiert, erhalten ausführliche Informationen zu den Spielen (der Geschichte, den Figuren etc.), können sich Screenshots ansehen oder sich in den Foren über das Spiel austauschen etc.. Neben vielen Tipps und Tricks in Hinblick auf das weitere Vorgehen im Spiel, tauschen sich die User in den Foren auch über die Figuren aus. Dazu ein Beispiel: „Ja genau. Und wie viele Punkte ein echter Rayman - Fan haben sollte, das ist Quatsch. Das ist aber gerade das schöne. Jeder Spieler schafft eine eigene Rayman Persönlichkeit. Jeder hat verschiedene Lebensenergie, Superkraft, Punkte und Geheimgänge gefunden. Also Jeder erschafft seine eigene Rayman-Figur.“ (gepostet von Twin am 03.01.2004 auf die Frage nach den besten Levels).

Ein weiteres Beispiel aus den Foren: Auf die Frage, wie das Spiel Rayman 3 ankommt antwortet ein Teilnehmer: „(...) Rayman hat sich auf jeden Fall verbessert zum Vorgänger (...) Die Story ist auf jeden Fall mal wieder gelungen wie auch im Vorgänger, viele Charaktere wurden mit in Rayman 3 mitgehalten. Und derjenige der Rayman 2 gespielt hat merkt, dass es sich um einen Nachfolger handelt. Die Creatures reißen und reißen Witze ohne Ende. (...)“ (gepostet von Casemodder 29.03. 2003).




In dieser Textpassage klingt bereits an, dass sich die User nicht nur über die Figur Rayman, sondern auch über die anderen Figuren im Spiel austauschen. So wird beispielsweise auch über die Funktion und das Auftreten von Globox im Spiel diskutiert. Dazu einige Beispiele: „Ich würde nur ungern auf den Witzbold "Globox" verzichten. Wäre doch sonst auch öde. Außerdem ist er oft sehr hilfreich!“ (gepostet von Leolein am 20.03.2003).

„Globox finde ich ist einer der besten Charaktere die es gibt und ist lustig und cool“ 🤖😄😄 (gepostet von Robin 2 am 26.03.2003).

„Der Kerl ist voll bescheuert“ (gepostet von DTUCC am 29.04.2003)

Aber auch Änderungen und Wünsche für kommende Spiele werden (in diesem Zusammenhang) diskutiert. Diese (Änderungs-)Wünsche beziehen z.T. auch die Figuren mit ein. So postete z.B. Kiff-Lord am 23.02.2004 auf die Frage nach Wünschen oder Veränderungen für Rayman 4: „Na zum Thema: Ich finde sie sollten Rayman nicht schon wieder (grafisch) verändern und sie sollten Globox wieder von guildo horn sprechen lassen! Die Stimme passt total!“ Offenbar scheint also Globox bei dem User sehr gut anzukommen.

In einem anderen Forum tauschen sich die Spieler darüber aus, was wohl hinter dem Namen Rayman stecken könnte. Zu 100 %, so dass Ranking, sind sie der Auffassung, dass es „Strahlmann“ bedeutet:

Strahlmann		100%	[21]
Regenman		0%	[0]
Rennfahrer		0%	[0]

Ein Beispiel aus den Antworten: „Rayman heißt Strahlmann.“ (gepostet von future man am 04.05.2005). Der Begriff „Rayman“ existiert im Englischen im Übrigen nicht.

Abschließend noch einige Beispiele aus anderen Foren in denen selbstgezeichnete Bilder gepostet werden und in denen dafür geworben wird, eigene, selbstgestaltete, -gezeichnete Bilder auf dieser Seite einzustellen.

Dazu drei Beispiele von der Seite

<http://home.t-online.de/home/MatthiasFranke3/rayman2/fanart.htm>:



Rayman



Rayman als Robin Hood



Globox

9. Zusammenfassung

Bei der Betrachtung der Figur Rayman zeigen sich viele Parallelen zum Bereich der Funny-Comics. Die Figur hat einen großen Kopf mit einer sehr großen Nase, einen im Verhältnis dazu eher kleinen Körper sowie Hände und Füße ohne Arme und Beine. Seine Haare sind in einer Art Tolle nach oben gerichtet und werden von einem Mittelscheitel geteilt.

Mitbestimmend bei der Entwicklung der Spielcharaktere waren - neben einem möglichen Einfluss von russischen, keltischen und chinesischen Märchen - vor allem die (Funny-) Comics. Sowohl das Aussehen der Figur(en) als auch deren Verhalten, deren Auftreten und deren Mimik weisen große Parallelen zu dem Bereich der Funny-Comics auf.

Rayman muss im Spiel diverse Aufgaben erledigen. Primäre Aufgabe von Rayman ist es, seinen großen Kontrahenten André davon abzuhalten, die Weltherrschaft an sich zu reißen. Dies versucht André mit der Unterstützung seiner Armee, die Hoodlums. Immer wieder muss Rayman Angriffe der Hoodlums abwehren bzw. greift selber die Hoodlums an. Auf dem Weg kann Rayman u.a. Juwelen einsammeln. Auf diese Weise kann der User noch weitere Bonus-Levels spielen oder aber Videosequenzen frei schalten.

Da Globox gleich zu Beginn des Spiels André verschluckt, ist eine weitere Aufgabe von Rayman, Globox von André zu befreien. Insofern sucht er - mit Globox im Schlepptau - diverse Ärzte auf. Der dritte Arzt ist schließlich erfolgreich.

Die vielfältigen Aufgaben bewältigt Rayman durch viel Geschick. Oft muss die Figur springen, hüpfen, klettern, sich an Mauern entlang hangeln o.ä.. An manchen Stellen des Spiels erhält Rayman besondere Kräfte. Und auch sein äußeres Erscheinungsbild ändert sich in diesem Zusammenhang. Immer dann, wenn er einen Hoodlum besiegt, der mit Laser-Waschmittel ausgerüstet ist, erscheint eine Dose. Begibt sich Rayman in die Nähe der Dose, verwandelt sich z.B. seine Faust in eine Heavy-Metal-Faust oder in einen Eisengreifer. Schmerzen scheint die Figur nicht zu kennen. Fällt sie irgendwo herab, ist ihre Mimik nicht Schmerz verzerrt. Allenfalls kriecht sie für kurze Zeit am Boden, um jedoch sehr schnell wieder aufzustehen.

Bewältigt Rayman einen Gegner oder löst eine besonders schwierige Aufgabe, scheint er sich über den Erfolg zu freuen. Er grinst „verschmitzt“ und scheint freudig zu blicken. Ansonsten kommt es dem User fast so vor, als ab ihn die Figur fast permanent mit einem frechen Grinsen anschaut. Wird die Figur längere Zeit nicht bewegt, gewinnt der User fast den Eindruck, als

ob sie sich langweilt. Sie steht zunächst schaukelnd auf der Stelle, um kurz darauf mit ihrem Körper zu spielen. Die Figur scheint generell voller Elan und zu fast allem bereit zu sein. Die Figur Rayman war auch bereits Held einer vierteiligen Comicserie im Fernsehen, in der sich sowohl die Landschaften, als auch die Figuren sehr an den Videospieldarstellungen orientierten. Seit ihrer Ausstrahlung im Jahr 1998 wurde diese jedoch nicht mehr fortgesetzt. Die Beliebtheit der Figur(en) zeigt sich u.a. auch darin, dass zahlreiche Merchandising-Artikel auf den Markt gebracht wurden. Es existieren neben den figürlichen Darstellungen auch viele andere Artikel mit Abbildungen von Rayman und den anderen Figuren, so z.B. als Aufdruck auf T-Shirts usw..

Die Beliebtheit von Rayman und den übrigen Figuren und deren Bedeutung für die User zeigt sich auch, wenn man einen Blick die zahlreichen Diskussionsforen zu dem Spiel „Rayman 3“ im Internet betrachtet.

Literatur / Internetquellen:

Menge, Rainald: Erfrischend skurriler Held. Im Internet unter: www.heise.de

<http://www.celtic-castle.kailen.de/html/body-feenwald.html> [Stand: 15.07.2004]

http://www.gamezone.de/news_detail.asp?nid=19790&rand=2704101518 [Stand: 15.07.2004]

<http://www.geocities.com/sweetangelprincess15/rayman.html> [Stand: 15.07.2004]

<http://www.rayman-fanpage.de> [Stand: 15.07.2004]

<http://rayman.host.sk/rayman3/personnage.htm> [Stand: 15.07.2004]

<http://www.rayman.wz.cz/story.html> [Stand: 15.07.2004]

<http://www.raymanzone.com> [Stand: 15.07.2004]

<http://www.priceministeRaymancom/offer/buy/11510?t=271742> [Stand: 15.07.2004]

<http://www.private.addcom.de/maerchen/deutsch/Russisch%20Märchen/maerchen.htm> [Stand: 15.07.2004]

<http://www.sdnv.de/kobold/kobold09/superman.html> [Stand: 15.07.2004]

http://www.smallville-torch.de/features.php?step=show_feature&nID=1 [Stand: 15.07.2004]

<http://www.spielerboard.de/showthread.php?t=166943> (Hinweise im Forum zur Spielgeschichte von Rayman 3 durch paildramon) [Stand: 15.07.2004]

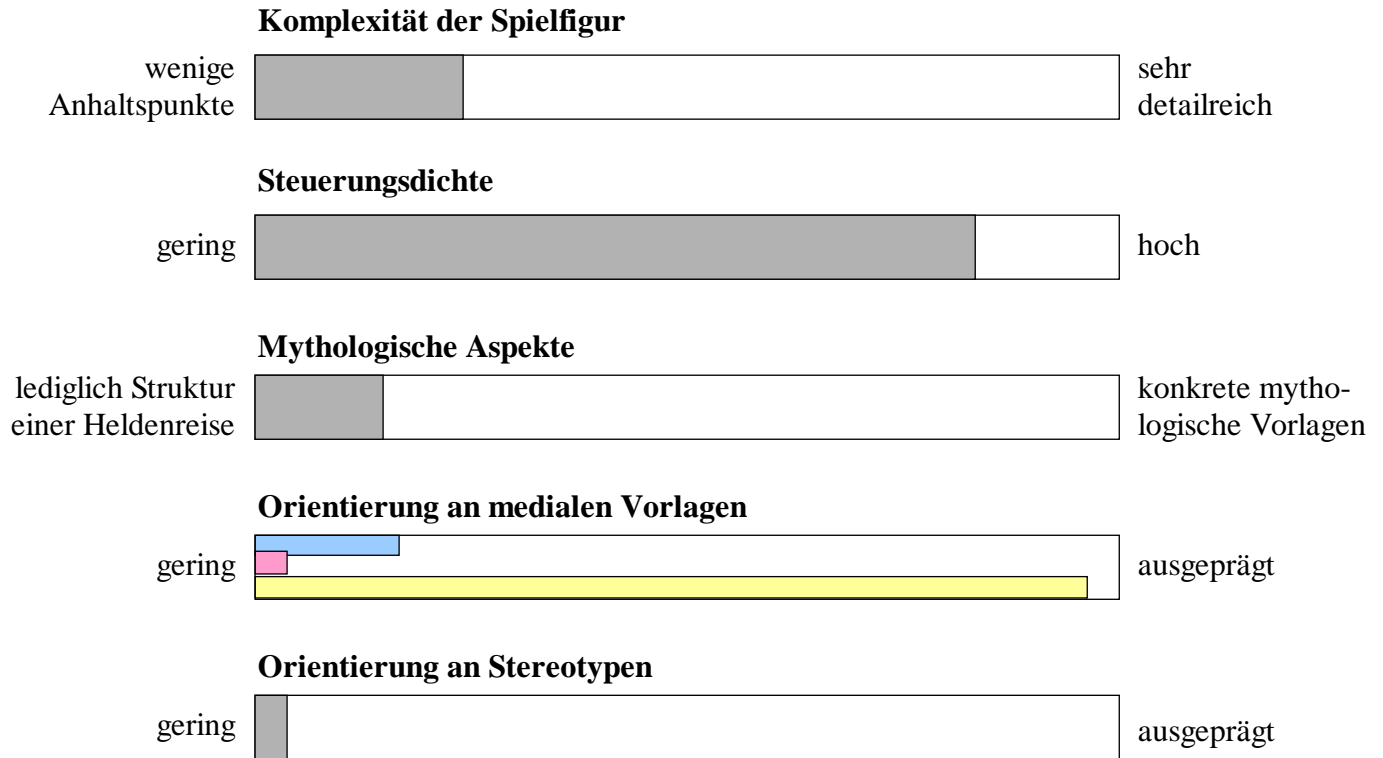
http://www.spielmaschine.de/test.php3?Show=rayman3_prev.prev [Stand: 15.07.2004]

<http://www.stuttgarter-zeitung.de/stz/page/detail.php/387820> [Stand: 15.07.2004]

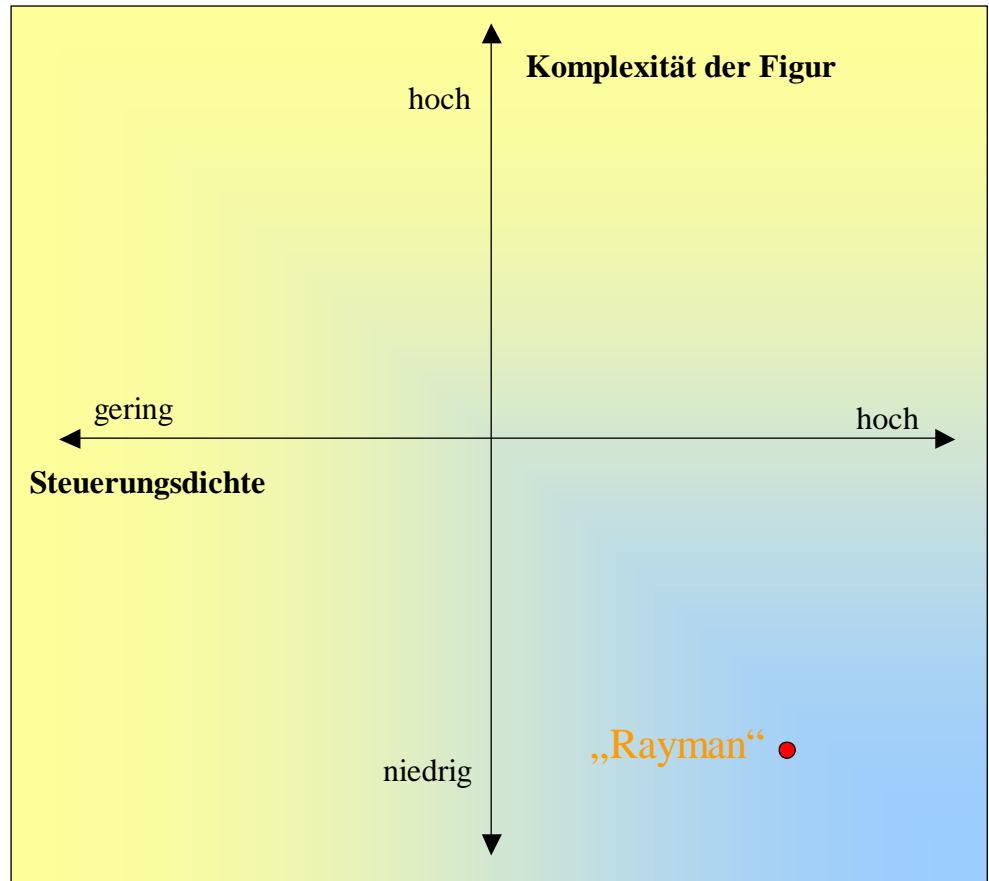
<http://home.t-online.de/home/MatthiasFranke2/rayman3/rayman3g.htm#spiel> [Stand: 15.07.2004]

<http://www.ubi.com/DE/Games/hoodlumspc.htm> [Stand: 15.07.2004]

Rating für „Rayman“ (Spiel: „Rayman 3 – Hoodlum Havoc“)



Landkarte der virtuellen Spielfiguren



Komplexität der Figur:

ergibt sich aus der Vielschichtigkeit, Tiefe und Detailliertheit von biografischen Hintergründen, Ausstattungsdetails, körperlichen Merkmalen, Handlungsmöglichkeiten, erkennbaren Motivlagen, Emotionen und Denkmustern der Spielfigur und ihren historischen, mythologischen und medialen Bezügen.

Steuerungsdichte:

bezeichnet die Nähe der Körperlichkeit des Spielers zur virtuellen Spielfigur. Sie wird bestimmt durch die Steuerungsmöglichkeiten und die Perspektive. Bei zunehmender Dichte können folgende Perspektiven und Steuerungsformen unterschieden werden:

- Übersichtsperspektive, direktionale Identifikation: **blaue Schrift**
- Verfolgerperspektive, sensumotorische Synchronisierung: **orange Schrift**
- Egoperspektive, sensumotorische Identifikation: **rosa Schrift**

Anlehnung an Vorlagen:

Die Hintergrundfarbe des Koordinatensystems verweist auf die Vorlagen, auf die sich eine virtuelle Spielfigur stützt.



steht für eine Anlehnung der Spielfigur an überlieferte mythisch-märchenhafte Figuren



steht für eine Anlehnung der Spielfigur an bekannte Figuren aus dem Bereich Film



steht für eine Anlehnung der Spielfigur an literarische Figuren



steht für eine Anlehnung der Spielfigur an bekannte Comic-Figuren



steht für eine Anlehnung an andere, nicht virtuelle Spielfiguren