

Lasterhafte 3D-Action

Sin



Ein machthungriger Vamp will an die Macht – und Sie sollen in einem handlungsstarken Actionspiel die Welt retten.



In den Laboratorien von Elexis Sinclair greifen Horden wütender Mutanten an.

Das 3D-Actionspiel **Sin** soll mehr Wert auf Handlung und Figuren legen als jeder andere Ballerspaß davor. Hauptgegner ist die verführerische Schönheit Elexis Sinclair, die wie ein Bösewicht aus James-Bond-Fil-

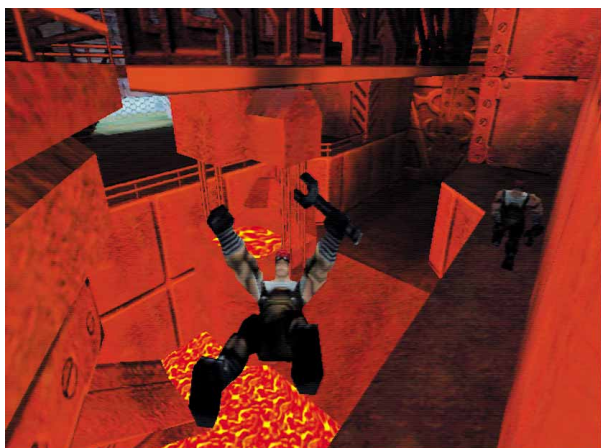
men von ihrer Luxus-Insel aus die Weltherrschaft antreten möchte. Als ersten Schritt will Elexis die Droge U4 ins Trinkwassersystem der Stadt Freeport kippen. Während ihre Wissenschaftler fleißig an der endgültigen Formel for-

schen, entführt sie zur experimentellen Überprüfung am lebenden Objekt einzelne Bürger. Mit diesen grotesk entstellten Mutanten schlagen Sie sich dann herum. Viele Levels haben mehrere Ausgänge. Welchen Sie wählen, bestimmt den Fortgang der Geschichte, die baukastenartig zusammensetzt ist.

Mann im Ohr

Sie kämpfen nicht allein gegen Elexis und ihre Schergen. Der Computerhacker JC soll Ihnen ständig per Funk beistehen und erklären, wie der Level zu lösen ist, wie neue Gegner reagieren oder welche Waffe effektiv sein könnte. Wenn Sie Verbrecher verfolgen, brüllt er aufgeregt »Beeilung!« in Ihren Kopfhörer. Schleichen Sie dagegen vorsichtig durch dunkle Schatten, flüstert Ihnen der Hacker den Weg an den schwer bewaffneten Wachen vorbei zu.

erste Einsatz scheint harmlos: Sie sollen einen Banküberfall klären. Dann aber entwickelt sich schnell eine rasante Verfolgungsjagd, und Sie hetzen die flüchtenden Ganoven durch verfallene Fabrikhallen. Dabei stolpern Sie eher zufällig über den Geheimeingang der SinTek-Laboratorien. Im weiteren Spielverlauf kämpfen Sie auf hohen Aquädukten, erforschen eine Ölplattform sowie eine ausgedehnte Unterwasser-Basis. Erst zum Schluß landen Sie auf der Insel und in der Villa der bösen Elexis. Dank verruchter Farbgebung und plüschiger Einrichtung erinnern die finalen Levels eher an eine lasterhafte Nachbar denn an die gewohnten Action-Kampfarenen. **PS**



Ein eigentlich unbeteiligter Techniker fällt versehentlich in die Lava.

Kämpfen unter Wasser

Sin läßt Sie sechs Hauptlevels aus jeweils mehreren Abschnitten erkunden. Der



Hier harpuniert Sie ein Froschmann.

Sin

Genre: 3D-Action

Termin: April '98

Hersteller: Ritual

Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Von Sin erwarte ich vor allem in Sachen Story, Figuren und Leveldesign mehr als von den üblichen 3D-Actionspielen – und die Idee mit dem Mann im Ohr sorgt für zusätzlichen Kitzel.«