

# PlayStation *Classic* GAMES

**Classic Nr. 5**

Beilage zur PSG 7/99



## HEFT IM HEFT

Teil 5

Alle Adventures  
im Überblick:  
von Zork bis  
Metal Gear Solid

Akuji the Heartless Alone in the Dark 2  
Alundra Arc of Time Atlantis B.I.U.E. Legend  
of Water Baphomet's Fluch 152 Batman II  
Robin Blazing Dragons Blood Omen  
Legacy of Kain Broken Helix Chronicles  
of the Sword Clock Tower Deathtrap  
Dungeon Discworld 152 Fade to  
Black Hôrd Edge Little Big Adventure  
MDK Men in Black Metal Gear Solid  
Myst Nightmare Creatures Ninja  
O.D.T. Overblood Pax Corpus Perfect  
Assassin Psychic Detective Resident  
Evil 1 Resident Evil Director's Cut Riven  
Sentient Spawn The Fifth Element The  
Incredible Hulk The Lost Report The Note  
Tomb Raider Tomb Raider II Tomb Raider III



2-D-ACTION  
ADVENTURE

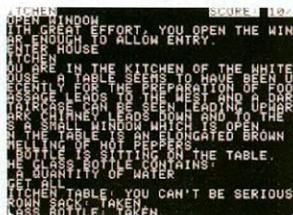
KLASSISCHE  
ADVENTURE

HORROR  
ADVENTURE

3-D-ACTION  
ADVENTURE

# ADVENTURE-STAMMBAUM

Der Weg vom ersten **Text-Adventure** mit rund **30 simplen Befehlen** bis hin zur Cyberlady Lara Croft und dem **Einzelkämpfer Solid Snake** war lang und vielseitig.



Zork war 1977 eine wahre Revolution und sprengte mit über 1 MB Speicher (fast) jeden Rahmen.



Kings Quest für den PCjr von IBM. Zum ersten Mal steuert der Spieler eine Figur und agiert mit ihr.

Schon immer werden die Menschen von Geschichten mit Tiefgang, Abenteuern und der Suche nach dem Ungewöhnlichen bzw. dem Übernatürlichen angezogen. Ganz egal, ob diese Elemente aus dem Fantasy-, Science-Fiction- oder Horror-Genre kommen. Schon in den frühen 70er-Jahren, noch vor dem Beginn des Zeitalters der Heimcomputer, werden solche Ideen in mehr oder weniger aussagekräftige Videospiele umgesetzt. Entstehungszentren waren vor allem die Universitäten, die über die ersten Computer verfügten. Am Anfang sorgte die Technik für einen eng gesteckten Rahmen, der dem spielerischen Umfang, den Optionen und der Präsentation aus heutiger Sicht kaum Freiraum geben konnte. Mit diesen bescheidenen Möglichkeiten entstanden bereits 1972 die ersten reinrassigen Text-Adventure: zum einen **Adventure** von Willie Crowther und zum anderen **Hunt the Wumpus** von Gregory Yob. Willie Crowther wurde durch

das Rollenspiel **Dungeon & Dragons** bei der Gestaltung von Adventure beeinflusst. Ihr durchstreift als wagemutiger Abenteurer die Wirren eines unterirdischen Höhlensystems und müsst an die Oberfläche mit so vielen Schätzen zurückkommen, die ihr in einer bestimmten Zeit findet. Bei der Gestaltung des Höhlensystems flossen auch die langjährigen Erfahrungen von Crowther als Höhlenwanderer ein, die er vor allem in den Mammoth-Höhlen in Kentucky gesammelt hat. Beide Spiele wurden auf einem PDP-1 programmiert, hatten wenige Befehle (Richtungsangaben und eine Hand voll Aktionsmöglichkeiten) und genossen an den Universitäten Kultstatus. Der Grund liegt auf der Hand, denn durch das APRAnet (Advanced Research Projects Agency Net; Gründung 1958), dem Vorläufer des heutigen Internets, verbreiteten sich die beiden Games über das ganze Land und so streiften Studenten an fast jeder Hochschule in den USA durch die "virtuellen Welten" von Crowther und Yob. Für die weitere Entwicklung von Adventurespielen waren dann vor allem Studenten verantwortlich. So waren es Dave Lebling und Marc Blank, die 1977

mit ihrem Game **Zork** eine kleine Revolution in der Spielewelt auslösten. Zwar war das Programm damals erst zur Hälfte fertig, doch die ersten Demoversionen begeisterten jeden, der in die virtuelle Welt einstieg. Dadurch erhielten die beiden Programmierer, die damals noch am MIT (Massachusetts Institute

of Technology) arbeiteten, von den Hunderten von Zockern neue Anregungen, Tipps und Kritik, die sie in ihre Arbeit einfließen ließen. Gut zwei Jahre später war es dann so weit: Zork wurde fertiggestellt und hatte mit mehr als einem Megabyte an Speicherplatz die kühnsten Erwartungen übertroffen. Mittlerweile hatte auch der Heimcomputer - Tandys TRS-80 und der Apple II waren für Privatpersonen erschwingliche Rechner - seinen Siegeszug in die Wohnzimmer der Nation begonnen, und so gründeten Lebling und Blank die Softwarefirma INFOCOM. Zork bot im Gegensatz zu anderen Games ein breites Spektrum an Aktionsmöglichkeiten, Interaktion mit anderen Figuren und zahlreiche Aufgaben bzw. Rätsel. Innerhalb der ersten acht Monate gingen über 6000 Exemplare von Zork I über den Ladentisch. Für die damalige Zeit war das ein regelrechter Top-Seller. Bereits 1978 veröffentlichte Scott Adams, ein Kollege der beiden am MIT, **Adventureland**, das sich in den folgenden Jahren rund 10.000 Mal verkauft hat. Ein weiterer wichtiger Titel am Ende der 70er-Jahre war **MUD** (Multi-User Dungeon). Dieses 20 Räume und zehn Befehle umfassende Adventure war wohl eines der ersten Mehrspieler-Games (1979). Wiederum an einer Universität programmiert (von Roy Trubshaw in Essex), gab es unter den Studenten der Uni kleine Meisterschaften, wer die meisten Punkte erzielt. So kam es, dass Richard Bartle, ein Kollege von Trubshaw, die Basiscodes von MUD überarbeitete und ein weit größeres Game (1981) erstellte, das den Benutzern eine Welt mit über 400 Räumen bescherte. Mit dem Erfolg der Text-Adventures und der technischen Entwicklung der Heimcomputer stiegen auch die Möglichkeiten der Programmierer, ihren Produkten mehr Leben und vor allem auch ein Gesicht zu verpassen. Der Begriff Grafik-Adventure wurde von Ken und Roberta Williams entwickelt bzw. entscheidend geprägt, die mit ihrer Firma On-Line Systems 1980 begannen, das Spiel **Mystery House** für den Apple II zu entwickeln: Zum ersten Mal werden Text und Grafik miteinander ver-

bunden. Im Stile von Agatha Christie bewegt ihr euch durch ein Haus, in dem ihr den mörderischen Bewohnern geschickt ausweichen und dabei die Schätze des alten Gemäuers einheimen müsst. Das Game war nicht so umfangreich wie Zork, jedoch durch seine grafischen Elemente ebenfalls eine Sensation. Mit einem Preis von 24,95 US-Dollar und 11.000 verkauften Exemplaren verdiente On-Line Systems rund 300.000 Dollar. Mit diesem Kapital gingen Ken und Roberta Williams nach Kalifornien, änderten ihren Firmennamen in **Sierra On-Line** und produzierten 20 weitere Titel für den Apple II.

## Genre-Unterteilungen:

Nicht nur durch die unterschiedliche Steuerung und Optik unterscheiden sich die Adventurespiele voneinander, sondern auch in ihrer Zielsetzung und ihren Schwerpunkten.

### 3D-Action-Adventure

Alle Games, bei denen ihr den Protagonisten durch eine komplexe 3D-Welt steuert, fallen unter diese Rubrik. Neben den Rätseln sind mindestens 50 Prozent des Spielgeschehens auf Action ausgelegt, die direkt vom Spieler beeinflusst wird. (ab Seite 4)

### 2D-Action-Adventure

Die virtuellen Welten können auch dreidimensional gestaltet sein, jedoch ist die Kameraführung bzw. -perspektive vorwiegend so angelegt, dass ihr das Geschehen aus der Vogelperspektive betrachtet. (ab Seite 7)

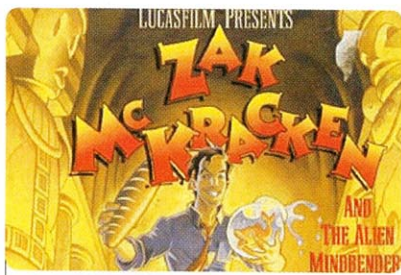
### Horror-Adventure

Diese Spiele fallen eigentlich auch unter die Rubrik 3D-Adventure, jedoch steht hier ein ganz wesentliches Kriterium im Vordergrund: gruselige Action. (ab Seite 8)

### Klassisches Adventure

Selbst im Zeitalter von Lara Croft und Solid Snake genießen die Klassiker unter den Adventures immer noch regen Zuspruch. Primär werden hier alle Games zugeordnet, die im altbewährten Stil gestaltet worden sind. Aber auch Grafikadventures (wie zum Beispiel Myst) und interaktive Filme fallen unter diesen Sammelbegriff. Im Vordergrund stehen vor allem die Rätsel, eine Actionkomponente wird man meist vergeblich suchen. (ab Seite 10)





Bei Zack McKracken fand man endlich das Benzin für die Kettensäge aus Maniac Mansion.



Mit Maniac Mansion wurde das Adventure-Monopol von Sierra gebrochen.



Gateway to Apshai (1984, Epyx) war einer der ersten Action-Adventure-Titel.

1983 fragte IBM bei Sierra an, ob man für den neuesten Rechner von Big Blue (IBM) ein Spiel kreieren könnte, um die Grafik-Power (16 Farben CGA) des PCjr zu präsentieren. Roberta entwickelt so die nächste Generation der Grafik-Adventures. Es war nun möglich, den Protagonisten durch eine bunte Landschaft zu steuern und Aktionen auszuführen. Mit einem siebenköpfigen Team und 700.000 Dollar Entwicklungskosten entstand **Kings Quest**, das 1984 veröffentlicht wurde. Mit über 2,7 Millionen verkauften Exemplaren zeigte sich, dass die Videospielebranche, die noch am Ende der 70er-Jahre belächelt wurde, begann, sich zu einem ernstzunehmenden Wirtschaftszweig zu entwickeln. Neben der mittlerweile acht Teile umfassenden Kings-Quest-Serie programmierte Sierra in den folgenden Jahren Topseller, wie zum Beispiel die erotischen Abenteuer von **Leisure Suit Larry**, **Space Quest** oder **Police Quest**. Neben Sierra war es vor allem Lucasfilm Games (später Lucas Arts), die im Bereich der Adventure für Furore und Innovation sorgten. **Maniac Mansion** (1987) bei dem zum ersten Mal

eine spielerfreundliche Point&Click-Bedienungsoberfläche verwendet worden ist, revolutionierte erneut das Genre. Auch Sierra übernahm diese neue Idee für ihre Abenteuer-Serien, jedoch war das langjährige Monopol endgültig gebrochen. Lucas Arts avancierte mit ihren Titeln, wie **Monkey Island** oder **Indiana Jones**, neben Sierra zu dem wichtigsten Softwareunternehmen. In Zeiten des Kalten Krieges ist erwähnenswert, dass auch unsere Verwandten in der damaligen DDR mit dem KC 85/3 einen Homecomputer besaßen, der unserem C-64 ähnlich war. Durch lange Recherchen in den Tiefen der Elektroschrottpressen (Das nehme ich persönlich! Anm. d. Red-Ossis) in den neuen Bundesländern kam heraus, dass ein ominöser Titel namens **Werwolf** 1985 die Zocker des sozialistischen Einheitsstaates mit Adventurekost versorgt hat. Kommen wir aber wieder zurück auf die Bühne des Westens und der rasch fortschreitenden Entwicklung der Technik. Mittlerweile hat der Amiga die heimischen vier Wände erobert und auch der PC mausert sich langsam zu einer Zockermas-

chine. Immer mehr Adventures kommen auf den Markt, wobei das Augenmerk nun auch auf 3D-Elemente, Horror und immer bessere Grafik gerichtet wird. Zu den wichtigsten Titeln am Anfang der 90er-Jahre zählen **Alone in the Dark** (1993), das erste 3D-Horror-Adventure, **The 7th Guest** (1992), der erste Top-Seller, der exklusiv für CD-ROM-Laufwerke erschienen ist, und **Day of the Tentacle** (1993), ein Nachfolger von Maniac Mansion, der in puncto Grafik, Sprachausgabe und Präsentation einen neuen Standard setzte. Diese drei Titel, die unterschiedliche Richtungen innerhalb des Genres vertreten, prägen die Zukunft der Adventure. Auf der PlayStation entwickeln sich mit den Jahren vier unterschiedliche Adventure-Varianten heraus: 3D-, 2D-, Horror- und das klassische Adventure. Dabei rücken die Klassiker,

die im Stil von Day of the Tentacle aufgemacht sind, in den Hintergrund und werden von den Topsellern Resident Evil 1, Metal Gear Solid und Tomb Raider abgelöst. (Udo L.)

**Adventure & Hunt the Wumpus**  
(1972)

**Zork**  
(1977)

**Mystery House**  
(1981)

**Kings Quest**  
(1983)

**Maniac Mansion**  
(1987)

**The Legend of Zelda**  
(1991)

**Day of the Tentacle**  
(1993)

**Baphomets Fluch**  
(1996)

**Discworld Noir**  
(1999)

**Alone in the Dark**  
(1992)

**Tomb Raider**  
(1996)

**Tomb Raider III**  
(1998)

**Metal Gear Solid**  
(1999)

**Resident Evil 1**  
(1996)

**Parasite Eve**  
(1998)

**Resident Evil 3**  
(1999)

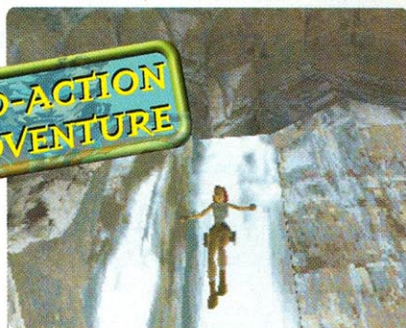
**The 7th Guest**  
(1992)

**Myst**  
(1996)

**Riven**  
(1998)



**3-D-ACTION  
ADVENTURE**



Atemberaubend: Im ersten Teil waren es die riesigen Höhlen, in denen Wasserfälle mit tosendem Donnern für ein Naturereignis sorgten.



In allen drei Teilen war der T-Rex ein gigantischer Gegner für unsere fiesche Abenteurerin. Nur schweres Kaliber sorgt hier für den Sieg.



Neben der Grafik und den Spielelementen hat auch die Speicherfunktion im dritten Teil eine wahre Frischzellenkur erlebt.

# TOMB RAIDER I, II & III

Cyberlady **Lara Croft** sorgte für neue Dimensionen in puncto **Verkaufszahlen**, Medienpräsenz und **Fanhysterie**.

Als im Sommer 1996 die erste Demoversion von Tomb Raider in den Redaktionsräumen der einschlägigen Fachmagazine eintrudelte, dachte niemand an den kommenden Siegeszug der lieblichen Cyberlady Lara Croft. Das vom britischen Softwarehaus Core Design entwickelte Spielprinzip verband zum ersten Mal geschickt Adventure, Plattform- und 3D-Action-Elemente miteinander, was dem heimischen Abenteurer eine fast völlige Bewegungsfreiheit in einer komplexen 3D-Welt ermöglichte. Zusammen mit einer spannenden Hintergrund-

story (Lara war auf der Suche nach Atlantis), knackigen Rätseln und zahlreichen Gegnern wurde ein rundum gelungener Spielspaß geboten. In ihrem zweiten Abenteuer erhielt Lara einige neue Fähigkeiten und konnte von da an Fahrzeuge benutzen, an speziellen Wänden hochklet-

tern und unter Wasser kämpfen. Mit dem zweiten Teil rückte Lara zudem in den Mittelpunkt der Medien: Es gab Interviews und

Covergeschichten in diversen Frauenmagazinen und das fiesche Mädel avancierte zum Filmstar. Im Musik-Video "Ein Schwein namens Mäner" der Berliner Punk Band Die Ärzte und in diversen Werbespots (Renault, Brigitte und der Eigenwerbung) spielt Lara die Hauptrolle. Mit diesem Bekanntheitsgrad war ein dritter Teil zum Weihnachtsgeschäft 1998 die logische Folge. Mit einer höheren Auflösung (512 x 240 anstatt 384 x 240 Bildpunkte) und neuen Fähigkeiten, Waffen und einer Levelanwahl präsentierte Core mehr als nur ein Update.

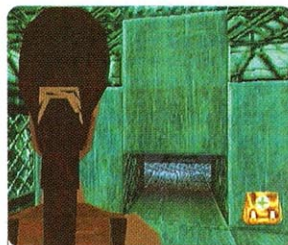


In allen drei Abenteuern sorgten saubere Rendersequenzen für tolle Unterhaltung.



Dank dem automatischen Zielsystem kann Lara aus fast allen Lebenslagen auf Feinde ballern.

**Fazit:** Nicht nur der starke Hauptcharakter, sondern die interessanten Geschichten, die exzellenten Rendersequenzen und die fast völlige Bewegungsfreiheit bringen die Tomb-Raider-Trilogie auf den Olymp der Videospiele. Lara ist der erste virtuelle Medienstar auch außerhalb der Videospielebranche. (Udo L.)



In jedem der beiden Sequel hat Lara neue Fähigkeiten mit auf den Weg bekommen: Ab dem dritten Teil kann sie auch durch solche Schächte kriechen.

## Fakten

**Tomb Raider I**  
• 15 Levels  
• 4 Waffen  
• Rätsel-Action-Verhältnis: 70/30

## Fakten

**Tomb Raider II**  
• 17 Levels  
• 7 Waffen  
• Rätsel-Action-Verhältnis: 40/60  
• 2 Vehikel

## Fakten

**Tomb Raider III**  
• 15 Levels  
• 8 Waffen  
• Rätsel-Action-Verhältnis: 50/50  
• 4 Vehikel

## TRIX

Xploder-/Game-Buster-Codes  
(Tomb Raider 3)  
**Unendlich Speicherkristalle:**  
8009 720A 0063  
**Unendlich kleine Medipacks:**  
8009 7208 0063  
**Unendlich große Medipacks:**  
8009 7206 0063  
**Unendlich Magnesiumfackeln:**  
8009 7204 0063  
**Unendlich Luft:**  
8009 8E4E 0708  
**Unendlich Sprint:**  
8009 8F28 0078  
**Indra-Schlüssel:**  
8009 728C 000A

### Unendlich Gesundheit

**Indien:**  
8009 6478 03E7  
801D 2FC2 03E7  
801D B47E 03E7  
801D 3C32 03E7  
8017 B756 03E7  
**Südsee-Inseln:**  
801D 6E86 03E7  
801D C786 03E7  
801D ABA2 03E7  
8018 E0FA 03E7  
**Nevada:**  
801D 659E 03E7  
801D F93E 03E7  
801D F66A 03E7  
**London:**  
801E 1F8A 03E7  
801D 69BA 03E7  
801E 2662 03E7  
8019 276A 03E7  
**Antarktis:**  
801D 980E 03E7  
801D CB4A 03E7  
801D 89DA 03E7  
801A 5B32 03E7  
**Laras Anwesen:**  
801B 9076 03E7

### Unendlich Munition (wenn Waffe vorhanden ist):

**Harpune:**  
8009 8F14 1388  
**Granatwerfer:**  
8009 8F1C 1388  
**Raketenwerfer:**  
8009 8F18 1388  
**MP5:**  
8009 8F20 1388  
**Uzi:**  
8009 8F0C 1388  
**Desert Eagle:**  
8009 8F08 1388  
**Gewehr:**  
8009 8F10 0A90

TEST **Classic**  
SPIELSPASS  
89%

### TOMB RAIDER I, II & III

Hersteller/Vertrieb: Core Design/Eidos  
Erschienen: Nov. '96, Dez. '97 & Nov. '98  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Spielspaß: 84%, 87% & 89%



# METAL GEAR SOLID

Der **Agententhiller** von Konami avancierte in allen Belangen zum **besten PlayStation-Game** aller Zeiten.

Erst im Februar dieses Jahres, fast ein halbes Jahr nach dem Japan-Release, versorgte Konami die germanische Zockergemeinde mit ihrem Agententhiller Metal Gear Solid. Jedoch schon im Verlauf des Jahres 1998 stieg die Hysterie um Solid Snake ins schier Unermessliche: So fand man dutzende inoffizielle Web-Sites im Internet und eine Demoversion des Games war innerhalb weniger Stunden ausverkauft. Da stellt sich die Frage: Was hat MGS, das andere Games nicht haben? Hideo Kojima, der Vater von Solid Snake, hat es geschafft,



ein realistisches Spielfeeling zu erstellen. Vor allem die Möglichkeiten von Snake und die Intelligenz der Computergegner und deren Verhalten spiegelt dies wider: Greift der Held eine Wache mit einer laut knatternden MG an, wird sofort anderes Wachpersonal alarmiert. Benutzt er hingegen einen gekonnten Karategriff, kann Snake sich unbemerkt weiterbewegen. Die zahlreichen Waffen, zum Beispiel Sprengstoffe, Blendgranaten, Raketenwerfer und Scharfschützengewehr, müssen geschickt eingesetzt wer-

den, um nicht nur mit der Armee an Wachen fertig zu werden, sondern auch mit den acht Zwischengegnern und den vielfältigen Fallen.

**Fazit:** MGS vereint einfach alles Wünschenswerte unter einem Hut: puren Realismus, der mit knallharter Action und strategischem Vorgehen gepaart ist. Dies wird durch die genialen Grafik- und Soundeffekte und durch die cinematografische Kameraführung bestens unterstützt. Darüber hinaus wird eine Story mit Tiefgang geboten, die durch die Entscheidung des Zockers beeinflusst wird. (Udo L.)



Cinematisch genial: Die langen Filmsequenzen bei MGS sorgten für spannende Unterhaltung.

## Fakten

- komplett in Deutsch
- Analog- und Dual-Shock-Unterstützung
- ausführlicher Trainingsmodus

**Classic**  
**TEST**  
**95%**

### METAL GEAR SOLID

Hersteller/Vertrieb: Konami/Konami  
Erschienen: März '99  
Erhältlich bei: überall erhältlich  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt

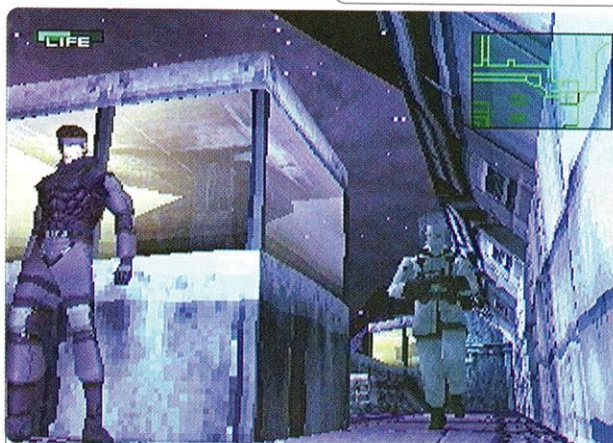
**Top Game**

## TRIX

**Psycho Mantis besiegen:**  
Diesen sehr schweren Gegner niederzuringen lässt sich mit einem recht einfachen Trick schnell realisieren. Zieht die Memory-Card aus dem linken Slot der PlayStation und stößt sie in den rechten hinein. Hierdurch kann Psycho Mantis eure linke „Hirnhälfte“ nicht mehr scannen und ihr habt es wesentlich leichter.



Leider hat uns dieser Wachmann entdeckt und wir machen mit einem tödlichen Kugelhaapel nähere Bekanntschaft.



Wer bei MGS bestehen will, muss taktisch vorgehen und nicht den einfachsten Weg wählen. Ein Hauch von Adrenalin kommt fast überall auf.

# BATMAN & ROBIN

Die **Filmumsetzung** des vierten Teils hatte die **größten Probleme** mit der Kameraführung.

Mit der Umsetzung des vierten Batman-Films wollte Acclaim alles besser machen und die mäßigen Vorgänger vergessen lassen. Alle drei Helden, Batman, Robin und Batgirl, sind für den

Zocker im Laufe des Abenteuers anwählbar und verfügen über unterschiedliche Fähigkeiten und Vehikel. Je nach Situation tragen die verschiedenen Attribute entscheidend zum Erfolg der Missionen bei. Darüber hinaus greifen die drei auf ein breites Spektrum



Wenn ihr auf Mr. Freeze trifft, entbrennt ein harter Kampf, den ihr mit viel Geschick führen müsst.

## Fakten

- 13 Waffen
- 26 Gegenstände
- 3 Fahrzeuge
- analoge Steuerung



Realismus: Alle Locations der Filmvorlage wurden für das Game 1:1 übernommen.

an Waffen und Ausrüstung zurück. Ausgangspunkt ist das Batcave, wo ihr euch nicht nur regeneriert, sondern gefundene Gegenstände bzw. Hinweise

im Batcomputer untersucht. Ferner unterliegen die Aufträge einem strengen Zeitlimit, das euch neben den zahlreichen Gegnern ganz schön auf Trab hält.

**Fazit:** Trotz vielfältiger Möglichkeiten und zahlreicher Missionen konnte der schwarze Rächer nicht überzeugen. Die Gründe lagen in der schlechten Kameraführung, der damit verbundenen ungenauen Steuerung und einer unsauberen Grafik. (Udo L.)

**Classic**  
**TEST**  
**72%**

### BATMAN & ROBIN

Hersteller/Vertrieb: Probe/Acclaim  
Erschienen: September '98  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall erhältlich

# AKUJI THE HEARTLESS

Mit Crystal Dynamics' **Voodoo-Spektakel** erlebt ihr einen **Höllentrip**, der euch direkt in das Wohnzimmer des **Teufels** führt.

Das 3D-Adventure wurde zunächst als Lara-Killer angekündigt, dann wegen technischer Probleme als saure Gurke abgestempelt, um dann doch respektable 84% Fun-Wertung einzuheimsen. Größtes Problem

des Abenteuers ist die dynamische Kamera, die zu oft versagt und einen guten Überblick über das Geschehen verwehrt. Nur das immerwährende individuelle Nachjustieren durch den Zocker sorgte hier für Abhilfe. Akuji the Heartless ließ nicht nur im grafischen Bereich die Muskeln spielen, sondern auch bei der hervorragenden Steuerung.



Die Levels sind authentisch gestaltet worden und vermitteln ein herrliches Fantasy-Flair.



In den Abgründen der Hölle kämpft ihr gegen alle möglichen Kreaturen des Bösen.



Immer wieder tauchen Zwischengegner auf, mit denen ihr in einer Arena kämpft.



**TEST Classic**  
**SPIELSPASS**  
**84%**

## AKUJI THE HEARTLESS

Hersteller/Vertrieb: Crystal Dynamics/Eidos  
Erschienen: März '99  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall erhältlich

mit der ihr den Helden sauber durch die Levels dirigiert. Dies kommt euch vor allem bei den zahlreichen Jump&Run-Einlagen und den deftigen Kämpfen mit Geistern, Dämonen und anderen Freunden des Teufels zugute.

**Fazit:** Wer über die kleinen Mängel hinwegsieht, dem wird ein tadelloses Actionspektakel mit leichten Rätseln und einer tollen Story geboten. Die schaurigen Lichteffekte, die detaillierten Texturen und das saubere Level-design versetzen euch in eine Welt des Grauens. (Udo L.)

**Fakten**

- analoge Steuerung
- Dual Shock
- 14 Levels

**TRIX**

**Debug-Mode:**  
Pausiert das Spiel, haltet L2 bzw. R2 gedrückt und gebt Folgendes ein: ←, ↑, ↑, Δ, →, □, ←, Δ, ↑, ↓, →, →.

**Unverwundbarkeit:**  
Pausiert das Spiel, haltet L2 bzw. R2 gedrückt und gebt Folgendes ein: →, →, ←, Δ, ×, ↑, ○, ←.



Zaubersprüche und Explosionen werden effektiv in Szene gesetzt, was deren Wirkungsgrad entspricht.

# DEATHTRAP DUNGEON

Das blutige **Fantasy-Spektakel** basiert auf einer **Buchvorlage** und schickt euch in ein Land voller Monster.

Fantasy-Altmeister Ian Livingstone, seines Zeichens Chairman von Eidos Interactive, lieferte nicht nur die Buchvorlage für das derbe Schwertgeplänkel, sondern gestaltete das Unterwelt-Abenteuer selbst mit. Als wagemutiges Abenteurerduo begeben ihr euch in ein Todeslabyrinth, um an dessen Ende einen unermesslichen Schatz einzuheimsen. Auf eurem Weg trefft ihr auf unzählige Kreaturen, die von Orks über Trolle bis hin zu feuerspeienden Drachen reichen. Durch ein ausgeklügeltes Kampfsystem ist der Nahkampf mit

Schwert und Axt eine realistische und damit makabere Angelegenheit. Bei gut gezielten Treffern spritzt nicht nur roter Lebenssaft, sondern sogar diverse Gliedmaßen werden vom Körper abgetrennt. Zusätzlich greift ihr auf zahlreiche Zaubersprüche und



DD ist nichts für schwache Gemüter. Blut und abgetrennte Gliedmaßen gibt es immer wieder.

Artefakte zurück, um mit Gegnern, Fallen und Aufgaben fertig zu werden.

**Fazit:** Mit einem hohen Schwierigkeitsgrad und einer nicht



Werdet ihr von mehreren Angreifern gleichzeitig attackiert, helfen Magie und Rundumschläge.

fehlerfreien Kamera werden Anfänger zu kämpfen haben. Dennoch wird einem ein saubere Mischung aus Abenteuer-, Kampf- und Rätsel-Elementen geboten. (Udo L.)

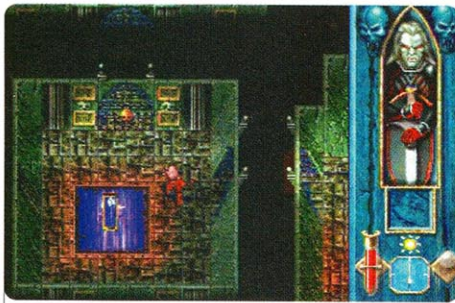
**Fakten**

- komplett in Deutsch
- USK-Freigabe ab 16
- 38 Levels

**TEST Classic**  
**SPIELSPASS**  
**78%**

## DEATHTRAP DUNGEON

Hersteller/Vertrieb: Eidos/Eidos  
Erschienen: April '98  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall erhältlich



Um zu überleben, benötigt ihr den Lebenssaft von Menschen oder Tieren. Aber auch Blutampullen helfen.



Begebt ihr euch an die Oberfläche, sollte es dunkel sein, sonst bekommt ihr Energieprobleme.

## BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Adventure-Spaß für **Erwachsene**: Als **blutgieriger Vampir** kämpft ihr euch durch **dunkle Gemäuer** und treibt euch auf **Friedhöfen** herum.

Vampire und andere Geschöpfe der Finsternis haben schon immer die Menschen fasziniert und stehen daher oft im Mittelpunkt von Büchern, Filmen und Videospielen. Mit Blood Omen: Legacy of Kain beschreitet Crystal Dynamics diesen Weg mit einem hohen Grad an Brutalität. Die Seele des dahingeschlachteten Lord Kain sinnt auf Rache und gelangt durch einen Handel mit dem Nekro-

manten Mortanius aus dem Reich der Toten zurück auf die Erde. Bei schauriger Musik und einer Sprachausgabe, die aus den Tiefen der Hölle stammt, streift ihr auf der Suche nach frischem Blut durch die Welt von Nosgoth. Den roten Lebenssaft benötigt ihr auch, um nicht selbst zu Staub zu zerfallen. Auf eurem Weg findet ihr Dutzende von Dungeons, alte Tempel und Burgen. In diesen sammelt ihr unter-

schiedliche Magiesprüche und Artefakte ein. Mit diesen verwandelt sich Lord Kain in andere Wesen der Nacht. Beispielsweise fliegt ihr als Fledermaus von Ort zu Ort oder werdet zu einer reißenden Bestie in Gestalt eines Werwolves. Darüber hinaus findet ihr zahlreiche Waffen, mit denen ihr eure Gegner malträtiert.

**Fazit:** Blood Omen macht mit dem schnulzigen "Prinzessinnen-in-Not-Thema" Schluss und präsentiert ein Horror-Spektakel für die Zielgruppe "ab 18 und älter". Wenn der 3D-Nachfolger Soul Reaver eine ähnlich dichte Atmosphäre vermittelt, dürfen wir uns auf ein Game der Extraklasse freuen. (Gunther H.)

### TRIX

Hier einige Cheats, die ihr während des Spiels eingeben müsst.

**Blut auffüllen:**  
↑, →, □, ○, ↑, ↓, →, ←.

**Volle Magie:**  
→, →, □, ○, ↑, ↓, →, ←.

**FMV:**  
←, →, □, ○, ↑, ↓, →, ←.

**Xploder-/Game-Buster-Codes**

**Unendlich Gesundheit:**  
800A 7DA2 0059  
800A 7DAA 0023  
800A 7DAC 0023  
801C AB44 0059  
801D 4F7A 2EF2

**Unendlich Blut:**  
801C AB44 0050  
801C AB44 0190  
801C AB46 0190

**Unendlich Magie:**  
801C AB4A 0190  
801C AB4C 0190

TEST  
Classic  
SPIELSPASS  
70%

### BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Hersteller/Vertrieb: Crystal Dynamics/BMG  
Erschienen: Januar '97  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall erhältlich

### Fakten

- englische Texte und Sprachausgabe
- hoher Schwierigkeitsgrad
- USK ab 18 Jahre



Die Kamera zoomt automatisch nach oben und unten, so dass ihr immer im Bild seid.



In den Verliesen und Kellergewölbten gibt es zahlreiche Untote, die euch angreifen.

## ALUNDRA

Ganz im **klassischen Stil** präsentiert sich das **Nippon-Action-Adventure** von Matrix.

Die klassischen Action-Adventure werden immer weiter vom Markt verdrängt. Einzig das Bollwerk Alundra versucht dieser Tendenz zu widerstehen. Hersteller Matrix setzte in diesem typisch japanischen Abenteuer absichtlich auf 16-Bit-Grafik und investierte die so frei werdenden Ressourcen in eine ausgereifte und spannende Story: Der Elf Alundra muss gegen den bösen Dämon Melzas kämpfen, der mit seinen finsternen Wesen die Welt beherrschen will. Auf der anspruchsvollen

Weltkarte setzt der kleine Held dafür sein ganzes Geschick ein. Da gilt es Rätsel zu lösen, Gegner zu besiegen und Gegenstände einzusammeln. Einige Gegenden erreicht er erst im Laufe der Zeit, meist wenn er bestimmte Hilfsmittel gefunden hat. Bei-



Alundra kann als Dreamchaser aktiv an eigenen oder fremden Träumen teilnehmen.

spielsweise benötigt Alundra zum Schwimmen spezielle Schuhe. Bei der technischen Umsetzung hält sich das Action-Adventure dezent im Hintergrund. Wie schon ange-

sprochen, ist die Grafik eher mager und die Dialoge beschränken sich auf einen deutschen Bildschirmtext. Dafür gibt es eine Handlung im Übermaß – 50 Stunden kurzweilige Nettospielzeit muss man erst einmal abarbeiten.

**Fazit:** Niedliches 2D-Action-Adventure in typisch japanischer Form mit langer, ausgefeilter Story. Dafür sparte der Hersteller Matrix an der Technik, die alles andere als zeitgemäß ist. (Gunther H.)

### Fakten

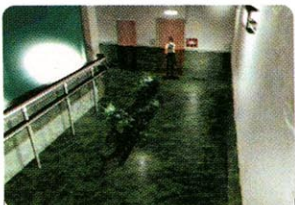
- über 50 Stunden Spielspaß
- ausgefeilte Handlung
- einfache Bedienung
- antiquierte Technik

TEST  
Classic  
SPIELSPASS  
86%

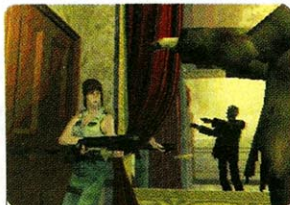
### ALUNDRA

Hersteller/Vertrieb: Matrix/Psygnosis  
Erschienen: April '98  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler

Top  
Game



Durch einen Hebel wird das Wasser aus dem Raum gepumpt und der Hai stirbt ohne Probleme. (RE 1)



Horror pur: Gerade tretet ihr durch die Tür, als euch dieser Zombie entgegenschwankt. (RE 1)



Manche Rätsel sind nur durch das Verschieben von Gegenständen zu lösen. (RE 1)



# RESIDENT EVIL 1

Eine **Adrenalin ausstoßende Atmosphäre**, gepaart mit knackigen Rätseln und derben **Schusswechseln**, sind der Garant für den weltweiten **Erfolg**.



Resident Evil DC sorgt mit einer besseren Grafik, verschiedenen Schwierigkeitsgraden und mehreren Outfits für neuen Schwung in der alten Villa. (RE DC)

Mit Resident Evil 1 hat Capcom ein ganzes Genre regelrecht revolutioniert. Games wie beispielsweise D oder Alone in the Dark sind die Vorreiter der Horror-Adventure auf der PlayStation: Ein schauriges Ambiente und dementsprechend morbide Szenen waren hier geboten. Resident Evil 1 jedoch steigerte

diese zögerlichen Schockeffekte bis fast ins Unermessliche. Verfolgt von einem unbekannten Wesen rettet sich eine Spezialeinheit der Polizei in ein verlassenes Landhaus. Nachdem sich die Gruppe getrennt hat, beginnt der Tanz der Teufel: Blut saugende Zombies, untote Hunde und andere Schauerwesen verfolgen euch durch die dunklen Räume und Flure der Villa. Nicht nur die zahlreichen Videosequenzen, sondern auch die quälenden Musikstücke und die entsprechende Grafik lassen den Adrenalinpiegel hochschießen. Die Rätsel sind teilweise recht happig, sorgen aber dafür, dass ihr jeden Raum des alten Gemäuers besuchen müsst. Somit werdet ihr fast überall ins Kampfgeschehen verwickelt, das durch Waffen wie die Pump-Gun oder den Granatwerfer zum blu-

tigen Ereignis wird. Resident Evil 1 erfreut sich seither einer großen Fangemeinde, die schon bald eine Fortsetzung forderte. Für die Übergangszeit hat Capcom eine Director's-Cut-Version produziert, die neben neuen spielerischen Features auch eine bessere Grafik geboten hat. Als das Sequel im Mai 1998 endlich auf den Markt kam, wurde man mit einer Steigerung an grafischen Effekten und noch markanteren Schockerlebnissen konfrontiert, was sofort die BPS auf den Plan rief. Innerhalb weniger Wochen war der Nachfolger indiziert. Dennoch ist die Resident-Evil-1-Reihe eine der populärsten und erfolgreichsten Spieleserien in der Konsolengeschichte der letzten Jahre.

**Fazit:** Die gesamte RE-Serie ist wirklich nichts für schwache Nerven. Wer sich jedoch in die düsteren Gemäuer hinabwagt und sich von der spannenden Stimmung einfangen lässt, wird bestens bedient. (Gunther H.)



Wer mit genetischen Experimenten Pech hat, wird sich bald so im Spiegel sehen. (RE 1)



Die Pump-Gun macht es möglich, die Wände mit rotem Saft zu befecken. (RE DC)



Knutschfleck: Diesen Biss überlebt Chris nur schwer verletzt und benötigt eine Erste-Hilfe-Box. (RE 1)

**TEST Classic**  
**85%**

## RESIDENT EVIL 1

Hersteller/Vertrieb: **Capcom/Virgin**  
Erschienen: Mai '96 (November '97 RE DC)  
Spielespaß: 85% (86% RE DC)  
Spieler: 1 Erhältlich bei: überall erhältlich



**Fakten**  
**Resident Evil DC**  
• mehrere Schwierigkeitsgrade  
• mehrere Outfits  
• zwei Charaktere  
• USK ab 18 Jahre

**Fakten**  
**Resident Evil 1**  
• zwei Charaktere  
• USK ab 18 Jahre

**TRIX**  
Xploder-/Game-Buster-Codes  
(Resident Evil 1)  
**Flammenwerfer:**  
800C 8784 FF06  
**Raketenwerfer:**  
D00C 8784 0001  
800C 8784 FF0A  
**Unendlich Gesundheit:**  
300C 51AC 004C  
**Unendlich Munition für aktuelle Waffe:**  
800C 878A 0F02  
**Unendlich Farbbänder:**  
800C 8788 042F  
**Colt Python:**  
800C 8786 6404

# NIGHTMARE CREATURES

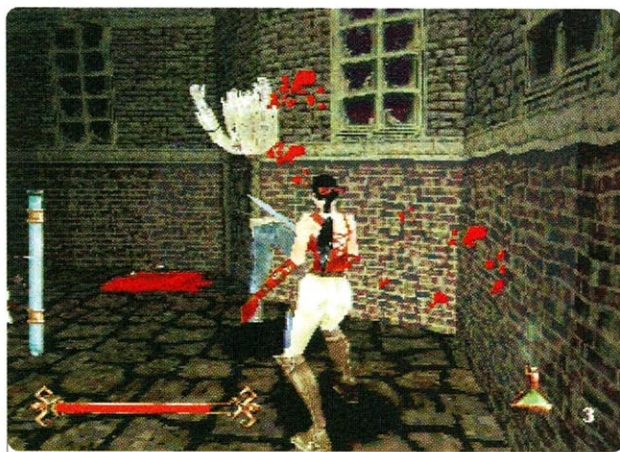
Die Premiere des französischen Softwareherstellers **Kalisto** war mit dem **schaurigen Action-Adventure** ein Erfolg.

Kalisto versetzt euch in das London des 19. Jahrhunderts, das durch die Höllebrut eines fanatischen Satanjägers dem Tode geweiht ist. Dabei legen die Franzosen besonderen Wert auf Action und machen weniger Aufsehen um großartiges Rätselraten. Aus einer Third-Person-Perspektive steuert ihr einen der beiden Helden durch die düsteren Gassen, Gebäude und Gänge der Kanalisation der englischen Hauptstadt. Nebelschwaden umhüllen euch, wenn ihr über Friedhöfe schleicht und es mit



Immer wieder müsst ihr euch mit aggressiven und kräftigen Zwischenbossen herumschlagen.

Werwölfen und Zombies zu tun bekommt. Stellt ihr euch den Schergen der Finsternis, finden die Gefechte in klassischem Stil eines 3D-Beat-'em-Ups statt: Angespannt und vom Adrenalin vollgepumpt, umkreist ihr eure Gegner und schlägt immer wieder mit eurer Nahkampfwaffe oder gekonnten Trittkombinationen zu. Zur Verteidigung steht eine Defensivbewegung zur Verfügung. Wer jedoch über Granaten oder Munition für den Vorderlader verfügt, kann die Biester auch aus sicherer Entfernung abknallen. Interessant und vor allem hektisch wird es dann, wenn bis zu drei Feinde auf einmal auf euch eindreschen. Die Rätsel sind von leichter Natur: Aktionen, wie zum Beispiel einen versteckten Schalter finden, zielgenau eine Sprengladung detonieren lassen oder einen Geheimbereich finden, werden selbst Abenteuerneulinge nicht sonderlich fordern.



Wer mit genügend Kraft bzw. einem sauberen Schwerthieb auf seine Gegner eindrischt, kann diese in zwei Hälften teilen.

**Fazit:** Einfache Rätsel, dafür aber dauerndes Gemetzel mit den Geschöpfen der Finsternis sorgen auch jetzt noch für Spannung vor dem Bildschirm. Die schaurigen Musikstücke und

die entsprechend düstere Grafik beschenken ein Übriges. (Udo L.)

TEST  
Classic  
SPIELSPASS  
72%

## NIGHTMARE CREATURES

Hersteller/Vertrieb: Kalisto/SCED  
Erschienen: Dezember '97  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall erhältlich



Werwölfe, Zombies und andere Kreaturen der Nacht wollen von eurem Lebenssaft trinken.

**Fakten**

- Passwort und Memory-Card
- analoge Steuerung
- 16 Levels

**TRIX**

Jede Menge Cheats, um sich das Leben in der PAL-Version zu erleichtern! Gebt die folgenden Tastenkombinationen einfach im Auswahlmü ein. Ein kurzes Jingle bestätigt die richtige Eingabe.  
**Level Select:** L1, L1, L2, R1, R1, R2, Select.  
**Leben und Items:** Gebt zunächst den Level-Select-Cheat ein und dann L1, R2, R1, L2, Select.  
**Cut-Cheat:** Gebt erst den Level-Select-Cheat ein und dann L1, R1, L2, R2, Select.  
**Play-as-Monster-Cheat:** Gebt zuerst den Level-Select-Cheat ein und dann L2, R1, L1, R2, L1, R1, Select.  
  
Das coole Passwort, welches die Cheats quasi ersetzt. Es lautet:  
X, ↑, O, O, O, X, □, △.

# ALONE IN THE DARK 2

Von Infogrames' **Horror-Trilogie** ist auf der PS bislang nur den **zweite Teil** veröffentlicht worden.

Mit dem unglaublichen Erfolg des ersten Teils, der als Wegbereiter der 3D-Adventure gilt, war ein Sequel die logische Folge. Wieder schlüpft ihr in die Rolle des furchtlosen

Detektivs Edward Carnby. Die Eltern eines entführten Kindes sind an euch herangetreten, um das Mädel wieder sicher nach Hause zu bringen. Mit eurer 38er und einer Taschenlampe im Marschgepäck begeben ihr euch zur Jack-Villa. Immer mit eurer Waffe im Anschlag



Größtes Problem bei Alone in the Dark 2 waren die Kameraführung und die Steuerung.

**Fakten**

- Rollenspiel-Elemente
- 7 Waffen
- 15 Zaubersprüche



Im dunklen Keller müsst ihr einen alten Dampfkessel zum Laufen bringen.

schleicht ihr durch das dunkle Gemäuer, den groß angelegten Irrgarten im Park und andere gruselige Orte. Überall erwarten euch Rätsel oder aber geist-

lose Zombies, die euch mit Waffengewalt von eurem Ziel abbringen wollen. Nicht nur die gruselige Atmosphäre und die Handhabung der Rätsel, sondern vor allem der Kampf und die vordefinierten Kameraperspektiven zeigen, dass AitD ganz klar als Vorläufer für Resident Evil 1 gesehen werden kann. Jedoch fehlte es schon 1996 an einer sauberen Grafik, einer guten Steuerung und einer dichter Atmosphäre, damit AitD 2 auch heute noch ein Spiel wert ist (Gunther H.)

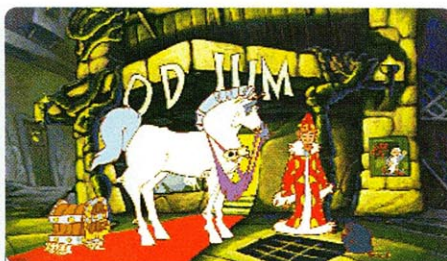
TEST  
Classic  
SPIELSPASS  
28%

## ALONE IN THE DARK 2: JACK IS BACK

Hersteller/Vertrieb: Infogrames/Infogrames  
Erschienen: Juni '96  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler



In Discworld 1 bewegt ihr euch mit Hilfe des L-Spaces durch Raum und Zeit.



Wie kriegt der Pannemagier Geld ins Haus? Er macht einen Film!



# DISCWORLD 1 & 2

Nur wenige Autoren erreichen **Kultstatus**, doch Terry Pratchett gehört mit seinen **chaotisch-witzigen** Scheibenwelt-Büchern ohne weiteres dazu.

Sie ist einzigartig im Multiversum. Sie ist ein Lapsus in der Schöpfung. Sie ist die Scheibenwelt, getragen von vier riesigen Elefanten, die auf dem Rücken einer gigantischen durchs All schwimmenden Schildkröte stehen. Da es sich dabei um eine Fantasy-Welt handelt, dürfen

natürlich auch gewisse Aspekte nicht fehlen. So auch die Tendenz zu Problemen mit Drachen. Unglücklicherweise wird Ankh-Morpork, größte und älteste Stadt auf der Scheibenwelt, von einem solchen Flammenwerfer heimgesucht. Einige Leute bezeichnen die brennenden Häuser zwar als Verbesserung der urbanen Lebensverhältnisse, aber letztendlich braucht Ankh-Morpork doch einen Helden. Aber die Metropole erwischt nur den unfähigen Zaubelerhrling Rincewind, dessen einziges Talent darin besteht, noch nicht tot zu sein. Also begibt sich der Antiheld auf seine vor Witz

sprühende Tour quer über die gesamte Welt und versucht krampfhaft, das Feuer spuckende Ungetüm wieder loszuwerden. Knackige Puzzles mit einer völlig eigenen Logik und Gags am laufenden Band geben dem Zeichentrick-Adventure seinen unverwechselbaren Charme. Auch im zweiten Teil regiert das Chaos. Diesmal sorgt die Personifizierung des Todes für Aufsehen. Der hat nämlich von seiner deprimierenden Arbeit die Schnauze voll und geht erstmal in Urlaub. Das hat natürlich die Folge, dass die Leute zwar ster-

ben, aber als Untote auf der Welt die Straßen unsicher machen. Und es ist mal wieder der Pannemagier Rincewind, der das Dilemma richten soll. Beide Teile gibt es als komplett deutsche Version, übersetzt von Andreas Brandhorst, der schon die deutschen Ausgaben der Scheibenwelt-Bücher produziert hat. Rincewind wird die Stimme vom Star-Synchronsprecher Arne Holz, besser bekannt als Stimme von Tom Hanks, verliehen. Ein paar Mängel finden sich nur in der Grafik. Zwar sind die Figuren wunderschön gezeichnet und animiert, doch fehlen Feinheiten wie das Parallax-Scrolling, so dass nur ein minimaler räumlicher Eindruck entsteht. Besonders in Discworld 1 sehen die Personen ziemlich pixelig aus, wenn sie nahe an den Betrachter heran kommen - dafür sind die Jokes besser.

**Fazit:** Die schrägen Geschichten der Scheibenwelt wurden in sehr schöner Form umgesetzt und bieten durch die ständig auftauchenden satirischen Einlagen lang anhaltenden Spielspaß. Allerdings solltet ihr vorher ein paar Scheibenwelt-Bücher lesen, um mit der hauseigenen Logik vertraut zu werden. (Raoul B.)



Die Adoptivtochter des Todes Susanne möchte eine romantische Geschichte zum Lesen.

TEST **Classic**  
SPIELSPASS  
84%

## DISCWORLD 1 & 2

Hersteller/Vertrieb: **Psygnosis/Psygnosis**  
Erschienen: **Februar '96 & November '97**  
Spieler: **1 Mehrspielerspaß: entfällt**  
Spielspaß: **84% & 84%**

**Fakten**

- leichte grafische Mängel
- vor Witz sprühende Handlungen
- sehr eigene Logik



Je skurriler, desto besser: Schräge Figuren sorgen für Pratchett-typischen Witz und Charme.

## BLAZING DRAGONS

Ganz im Stile der Discworld-Abenteuer bringen die **Drachen** ihre Welt in **Unordnung**.

Drachenkönig Feuer und Flamme ist längst nicht mehr so heißblütig, wie sein Name verheißt. Deshalb denkt er an seinen Abschied und veranstaltet ein Turnier, in dem ein Bräutigam für seine eigensinnige Tochter bestimmt werden soll. Nur der Erfinder Funkel kommt mit ihr einigermaßen aus. Eure Aufgabe

ist es, dem hellen Köpfchen zu helfen, gegen die vier Ritter der Tafelrunde zu bestehen. Doch die sind nicht die einzigen Gegner. Der Mensch Finstermolch will unbedingt den Drachenthron und lässt erst die Prinzessin entführen und dann seinen schwarzen Drachen bei dem Turnier antreten. Das Turnier wartet mit

netten Spielchen auf: Beim Catapult schießt ihr mit Katzen auf menschliche Soldaten und bei der Drachenversion des Fingerhakens zerquetschen sich die Kontrahenten gegenseitig die Daumen. Blazing Dragons lebt von der Situationskomik. Ebenso wie die witzigen Dialoge rufen die schrägen Bewegungen der Personen fast ständig ein amüsiertes Schmunzeln hervor. Das Comic-Adventure ist komplett vertont, doch merkt man hin und wieder Ungereimtheiten zwischen Text und Mundbewegungen.



Der gefürchtete schwarze Drachen der Menschen ist nicht einmal echt!

**Fazit:** Blazing Dragons ist ein sehr amüsantes Comic-Adventure, das jeden Adventure-Fan ansprechen dürfte. Allerdings hat es nicht ganz den Reiz der beiden Discworld- oder der Baphomets-Fluch-Teile. (Raoul B.)



Nur Funkel kommt mit der eigenwilligen Prinzessin zurecht.

**Fakten**

- lebt von der Situationskomik
- ansehnliche Zeichentrickgrafik
- deutsche Sprachausgabe

TEST **Classic**  
SPIELSPASS  
74%

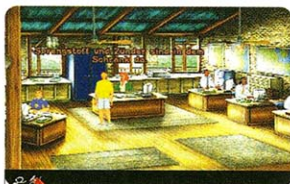
## BLAZING DRAGONS

Hersteller/Vertrieb: **BMG Intera./BMG Intera.**  
Erschienen: **Oktober '96**  
Spieler: **1 Mehrspielerspaß: entfällt**  
Erhältlich bei: **Fachhändler**

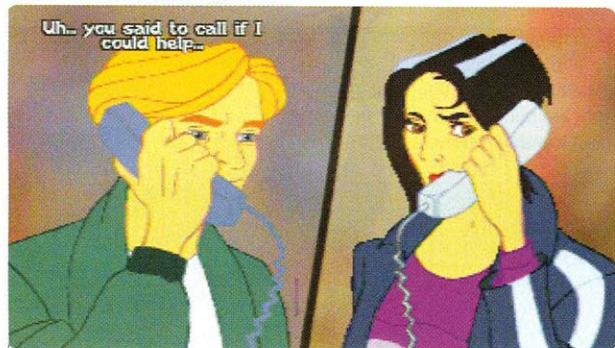
# BAPHOMET'S FLUCH 1&2

Beide Teile um den **Self-made**-Detektiv George Stobbart strotzen geradezu vor **unterschwelligem** Witz.

George Stobbart ist so ein typischer US-Tourist, der Europa in sieben Tagen anschauen will. Naja, vielleicht nicht ganz so typisch. Denn als er in Paris in einem Straßencafé sitzt, geht eine Bombe hoch und tötet einen Gast. Dass George beinahe auch getötet wurde, passt ihm überhaupt nicht und so macht er sich eigenständig als Detektiv daran, den als Clown verkleideten Mörder zu finden. Auf die Hilfe der



Mitten in Südamerika muss George alle Register gegen die Fanatiker ziehen.



Mit Nicole Collard, die sich bald zu Georges neuer Flamme entwickelt, schließt er sich alle Nase lang kurz.

Polizei, die den Fall sowieso bald einstellt, verzichtet er großzügig. Relativ bald bekommt er mit, dass die ganze Geschichte irgendwie mit dem uralten und reichen Orden der Tempelritter zu tun hat, die zur Zeit der Kreuzzüge als Rent-a-Army-Organisation für jeden gutsituierten Adligen in dessen Auftrag Krieg führten. Auf der Suche nach dem Mörder streift George durch ganz Europa und lernt so die Einheimischen besser kennen, als er es je mit einem normalen Urlaub geschafft hätte. Unterstützung erfährt er vor allem durch die Fotografin Nicole Collard, die für ein Pariser Schundblatt arbeitet und mit der Geschichte ihren Durchbruch schaffen will. Nebenbei gibt es noch eine kleine Beziehungskiste zwischen beiden. Auch im zwei-

ten Teil "Spiegel der Finsternis" führen sie wieder Ermittlungen durch. Auf der Spur eines Drogenhändlers landen sie im fernen Südamerika. Hier erfahren sie etwas Schreckliches: In einer nahen Maya-Pyramide soll die Gottheit Tezcatlipoca zum Leben erweckt werden. Sollte das klappen, steht ein Weltuntergang bevor, denn der Gott gilt in der Gegend als das Symbol der Finsternis. In den fantastisch anmutenden Handlungen erwarten euch viele Rätsel und Puzzles, die zunächst erst einmal gelöst werden müssen. Die Stories selbst werden vor allem durch Gespräche und kurze Zwischensequenzen erzählt, an denen sie stattfinden. Insbesondere Unterhaltungen haben einen hohen Stellenwert. Oftmals müsst ihr ein Gesprächsthema mehrmals anschnitten und immer wieder nachhaken, um aus einer Person etwas herauszukriegen. Auch wenn die Gespräche im Normalfall viel zu lang sind, garantieren sie doch eines. Aufgrund der schrägen Persönlichkeiten vieler Charaktere bleiben sie immer



Schrullige Charaktere und schrille Dialoge sind ein Markenzeichen der beiden Teile.

kurzweilig und sind zumeist recht witzig. Sämtliche Dialoge sind komplett vertont. Die gute Nico zum Beispiel wird von der erotischen Synchronstimme von Sharon Stone gesprochen. Auch grafisch haben die beiden Zeichentrick-Adventures viel zu bieten. Revolution nutzt dabei Raffenissen wie Parallax-Scrolling oder Geometric Sprites, die die räumliche Tiefe überzeugend präsentieren.

**Fazit:** Die zwei Krimikomödien mit einem Touch von Agenten-thriller sind wunderschön und können jedem Adventure-Fan anstandslos empfohlen werden. (Raoul B.)

**Fakten**

- feinste Zeichentrickgrafik
- Maus-Unterstützung
- sehr gute Synchronisierung
- unterhaltsame Handlungen
- zu lange Dialoge

TEST Classic SPIELSPASS 82%

## BAPHOMET'S FLUCH 1 & 2

Hersteller/Vertrieb: Revolution/Virgin  
Erschienen: Oktober '96 & November '97  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Spielspaß: 80% & 82%

# CHRONICLES OF THE SWORD

Die wohl **berühmteste Sage der Welt** ist die um König Arthur und seine Tafelrunde, die auch das Adventure von **Psygnosis** zum Thema hat.

Der Fast-Ritter Gawain kommt nach Camelot, um dort seinen Platz an der Tafelrunde einzunehmen. Doch schnell überschlagen sich die Ereignisse: Ihr überbringt der Hexe Morgana, sie ist das böse Element der Legende, eine Anklageschrift wegen Hochverrats, die daraufhin flieht und ein magisches Attentat auf König Arthur verübt. Der kann nur knapp entkommen und beauftragt Gawain, die Hexe zu stellen und

zu vernichten. Dazu müsst ihr Morganas Finsternis finden und in sie eindringen. Das sich auf zwei CDs ausbreitende Grafik-Adventure vermittelt eine

**Fakten**

- gelungene Sprachausgabe
- zu kurze Handlung
- pixelige Rendergrafik
- intuitive und komfortable Steuerung



Der Wächter vor der Hexe Morgana fordert euch zum Kampf.

passende mittelalterlich düstere Atmosphäre und wartet mit allen Klischees, wie Drachen, Kobolden und Magie, auf. Die vielen Rätsel löst ihr per Point & Click. Technisch ist das Spiel gut gelungen. Die Grafik wirkt zwar

etwas pixlig, ist aber im Großen und Ganzen recht ansehnlich. Aus den Boxen strömt mittelalterliche Musik und die Dialoge sind komplett vertont. Leider ist die Handlung mit gerade einmal geschätzten zehn Stunden viel zu kurz.

**Fazit:** Chronicles of the Sword nimmt sich dem oft bearbeiteten Thema in gelungener Form an, ist jedoch viel zu kurz und könnte auch technisch noch ein paar Verbesserungen vertragen. (Raoul B.)

TEST Classic SPIELSPASS 64%

## CHRONICLES OF THE SWORD

Hersteller/Vertrieb: Psygnosis/Psygnosis  
Erschienen: Dezember '96  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler



Der Tempel von Myst ist der Schlüssel zur Lösung von Atrus' Problem.



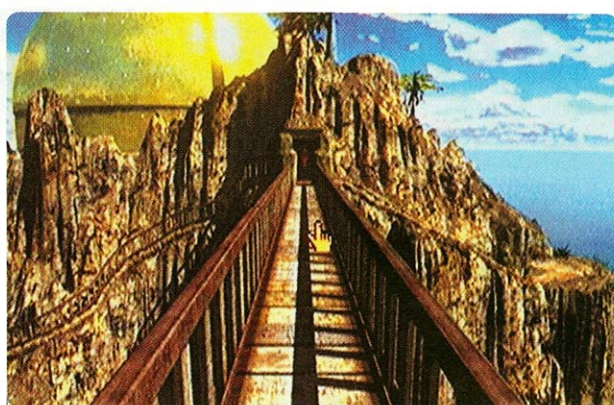
Wir haben Cathrine gefunden und sind nun doppelt motiviert, sie zu retten.

# MYST & RIVEN

Myst und Riven waren beide **Hits**, doch niemand gibt **freiwillig** zu, eines der beiden **Grafik-Adventures** gekauft zu haben.

Was an Myst und Riven sofort auffällt, sind die atemberaubenden Grafiken, mit denen die CDs geradezu gespickt sind. Aber auch eine zweite Sache sticht sehr bald ins Auge: Ihr bewegt euch grundsätzlich durch nahezu leere Welten mit gerade einmal einer Handvoll Personen. Entsprechend wenige Dialoge lockern das Geschehen auf. Letztendlich wird auf die gesamte Storyline zugunsten massig vieler Puzzles verzichtet. In Myst müsst ihr einem Schreiberling namens Atrus helfen, der in einem seiner magischen Bücher gefangen ist. Dabei kommt ihr seinen misstrauenden Söhnen auf die Spur, die

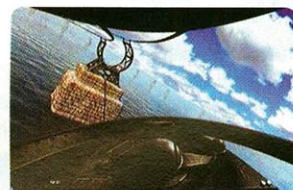
das Ganze verantworten müssen. Auch in Riven geht ihr Atrus wieder zur Hand. Nun sollt ihr seine verschwundene Frau Cathrine suchen und den Schlimmling Ghen fangen. Selbstredend müssen vorher erst ein paar knackige Rätsel gelöst werden. Die Lösung derer ist zumeist über die gesamte Welt verstreut, welche aus einzelnen gerenderten Bildern zusammengesetzt ist. Ab und zu werden ein paar hochqualitative Videosequenzen geschickt eingestreut, die vor allem in Riven gelungen sind. So gibt es ab und zu ein paar rasante Fahrten mit diversen Beförderungsmitteln zu genießen, die einfach ein



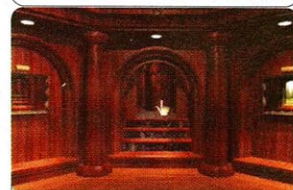
Traumhafte Grafiken und Zwischensequenzen sind das begeisternde Hauptaugenmerk von Riven.

Augenschmaus sind. Oder ihr beobachtet Fische, die sich auf einem Stein sonnen. Auf Boxen könnt ihr getrost verzichten: Außer den wenigen Dialogen hört ihr nur Meeresrauschen und sanfte Windgeräusche. Die beiden Grafik-Adventures schaffen das, was Generationen von Spielen vorher nicht geschafft haben. Sie vermitteln eine gepflegte Langeweile im positiven Sinne. Sie vermitteln Ruhe und Ausgeglichenheit in ganz besonderer Form und verpacken den hohen Anspruch der Puzzles in eine entspannende Atmosphäre, die wohl am stärksten nach einem nervtötenden Arbeitstag wirkt.

**Fazit:** Riven und Myst sind vor allem ein Augenschmaus und geschickt verpacktes Brainjogging, aber aufgrund der sanften Atmosphäre eben nur etwas für diejenigen, die diese Ruhe der beiden Grafik-Adventures auch suchen. (Raoul B.)



Mit einer rasanten Fahrt per Schwebebahn erreicht ihr andere Riven-Inseln.



Dreh- und Angelpunkt von Myst ist ein Tempel mit mehreren Ein- und Ausgängen.

**TEST Classic**  
**SPIELSPASS**  
**78%**

## MYST & RIVEN

Hersteller/Vertrieb: Cyan/Acclaim (Myst: Sunsoft)  
Erschienen: Oktober '96 & März '98  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Spielspaß: 69% & 78%

## Fakten

- fantastische Grafiken und Videos
- viele knackige Rätsel
- entspannende Atmosphäre
- zu wenig Storyline
- Riven auf 5 CDs

# D

Warps **Grusel-Adventure** dreht sich um einen **Amok** laufenden Arzt.

Genauer gesagt, um dessen Tochter, die nach dem Horrortrip in das mit Leichen übersäte Krankenhaus geschickt wird. Nur sie ist in der Lage, den Arzt zu stellen und noch Schlimmeres zu verhindern. Doch als Laura das Hospital betritt, findet

sie sich plötzlich in einem mittelalterlichen Schloss wieder, und nun nehmen die Dinge einen unerwarteten Lauf. D ist ein typisches Grafik-Adventure. Die nahezu einzige Figur im gesamten Spiel ist die Hauptheldin Laura, die ihr durch die vielen kniffligen



Den Kampf gegen den Ritter gewinnt ihr durch Ausweichen.



Nur die schreckhafte Laura kann ihren Vater stellen.

Rätsel lotsen sollt. Aufgelockert wird das Ganze durch 3 CDs voller Videosequenzen. Doch bei aller Mühe, die sich Warp gegeben hat, grafisch kann D nicht mit einem Hit wie Riven mithalten. Auf eine Speichermöglichkeit wurde verzichtet.

**Fazit:** D überzeugt durch den filmartigen Aufbau, lässt jedoch auf Dauer ein wenig an Spieliefe vermissen. Die fehlende Speicheroption sollte wohl über diesen Mangel hinwegtäuschen. (Raoul B.)



Im Spiegel kann Laura ihr Abbild bewundern.

## Fakten

- 3 CDs
- filmartiger Aufbau
- keine Speichermöglichkeit
- insgesamt zu einfach

**TEST Classic**  
**SPIELSPASS**  
**52%**

## D

Hersteller/Vertrieb: Warp/Acclaim  
Erschienen: Juni '96  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler



Mit fremdartigen Luftschiffen, die nur von Magiern gesteuert werden können, erkundet ihr die Gegend um die eigentliche Insel Atlantis.

# ATLANTIS

Mit Atlantis wollte die **französische** Softwareschmiede Cryo den **Markt** erobern.

Doch der Markt machte den fleißigen Designern einen Strich durch die Rechnung. Hintergrund dieses technisch sehr gelungenen Grafik-Adventures ist die mythische Insel Atlantis. In einer für dieses Zeitalter fortschrittlichen Gesellschaft regiert eine Königin, die alle sieben Jahre einen vom Volk gewählten Prinzen zur Seite bekommt. Doch der Prinzgemahl ist mit einem Mal verschwunden. Ihr spielt nun den wagemutigen Seth, der zum

Gefolge des Prinzen gehört. Er macht es sich zur Aufgabe, den Verschollenen zu finden. Dabei

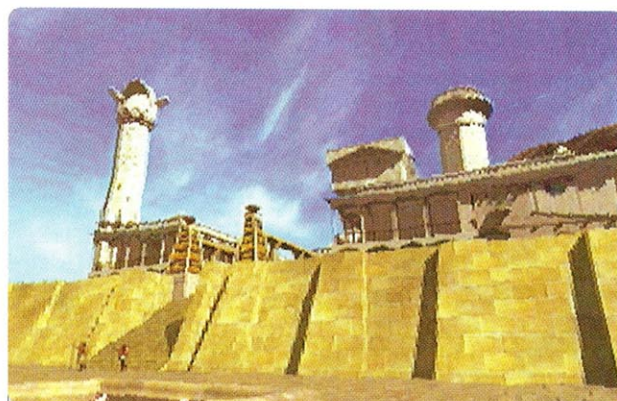


Das Gespräch mit der Wache sollte diese eigentlich beruhigen, es bewirkt aber das Gegenteil.

**TEST Classic**  
**SPIELSPASS**  
**67%**

## ATLANTIS

Hersteller/Vertrieb: Cryo/Cryo  
Erschienen: März '99  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler



Der Zugang zum Palast der Königin ist gut bewacht und kann leichter betreten als verlassen werden.

stöbert er unerwartete mystische Geheimnisse seines Volkes auf. Atlantis bietet vor allem beeindruckende Grafiken und eine sehr eigene Steuerung. So sind auf der gesamten Welt von Atlantis einzelne Punkte definiert, zwischen denen sich Seth bewegt. Bei die-

ser Bewegung von einem Punkt zum nächsten könnt ihr nur zuschauen. Seid ihr dann angekommen, habt ihr frei drehbares Blickfeld in alle Richtungen.

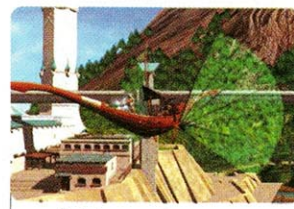
**Fazit:** Atlantis ist ein hübsches Adventure mit überzeugender Grafik. Die Handlung ist insgesamt etwas zu gesprächslastig und zieht sich ein wenig in die Länge. Nachteilig ist eigentlich nur die träge Steuerung, die bei den eingebauten Geschicklichkeits- und Reaktionstests eure Nerven ziemlich auf die Probe stellt. (Raoul B.)



Als Neuling im Gefolge der Königin muss sich Seth erst auf der Hauptinsel zurechtfinden.

## Fakten

- ansehnliche Grafik
- zu gesprächslastig
- träge Steuerung
- klangvolle Musiken



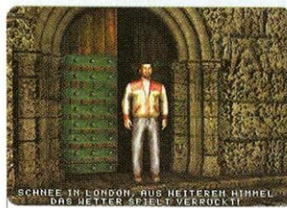
Ansehnliche Zwischensequenzen erzählen viel von der Handlung.

# ARC OF TIME

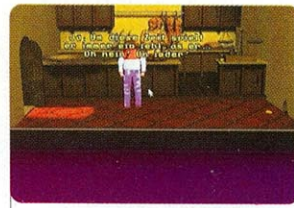
Der **Alltag** eines Journalisten kann ja so **spannend** sein...

Auch in Arc of Time dreht sich alles um Atlantis. Hier ist das Reich jedoch schon längst versunken. Der Held ist ein Journalist namens Richard Kendall, der ursprünglich nur in der Karibik nach einem verschollenen Profes-

sor sucht. Doch bald treibt er sich mit seinem typisch amerikanischen Humor überall auf der Welt herum und lässt dabei keine Artefakte aus. Neben Stonehenge finden sich die Pyramiden und die Steinköpfe auf den Osterinseln. Technisch besiedelt Arc of



Für Chaos im Wetterbericht sorgt eine mysteriöse Wettermaschine.



Mitten in der Wüste stoßen wir auf diesen seltsamen Kauz.

Time das untere Mittelfeld, die Grafik wirkt etwas robust und die musikalische Untermalung ist ziemlich matt. Dafür gibt es englische Sprachausgabe und deutsche Untertitel. Gesteuert wird per Point & Click mit der Maus.

**Fazit:** Aufgrund der vielen Spielorte ist Arc of Time sehr komplex. Leider verkauft sich das Adventure wegen seiner mageren Grafik etwas unter Wert. (Raoul B.)



In einer alten Kirche findet Richard ein Grab mit Artefakten.

## Fakten

- schwächliche Grafik
- umfangreiche Story
- sehr gute Maus-Steuerung
- englische Sprachausgabe

**TEST Classic**  
**SPIELSPASS**  
**68%**

## ARC OF TIME

Hersteller/Vertrieb: Project 2/Adclain  
Erschienen: Februar '98  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler

## BROKEN HELIX

Konami greift in diesem rassistischen Action-Adventure zu neuen Mitteln, dem so genannten 4D-Element: Das gesamte Spiel läuft in Echtzeit ab. In der Person eines Spezialagenten der Army schickt man euch in die berühmterberrichtigte Militärbasis Area 51, um dort mysteriöse Vorgänge aufzuklären. Ihr bewegt euren Helden durch die düsteren Gänge der Basis, interagiert dort mit



Personen, steuert Roboter und kommuniziert per Funk mit eurem Vorgesetzten. So bekommt ihr alle Informationen, die euch andere Menschen oder Aliens geben, immer in gesprochener

Form präsentiert. Rund 96 Minuten Sprachausgabe befinden sich auf der CD. Die Synchronstimme des Helden Jake Burton gehört Manfred Lehmann, der u.a. auch Kurt Russell und Bruce Willis syn-

chronisiert. Durch eine (fast) völlige Bewegungsfreiheit (Springen, Kriechen und Hangeln inklusive) bietet Broken Helix knackige Rätsel, tolle Grafik und knallharte Kämpfe. (Raoul B.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
70%

### BROKEN HELIX

Hersteller/Vertrieb: Konami/Konami  
Erschienen: Januar '98  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler

## THE FIFTH ELEMENT

Wieder einmal zeigt sich, dass eine teure Filmlizenz nicht automatisch ein gutes Game bedeutet. Obwohl Kalisto auch hier die gleiche Grafik-Engine wie bei Nightmare Creatures benutzt hat, häufen sich bei Luc Bessons Filmumsetzung die Fehler. Grafik und Sound sind mager und hinken selbst



der durchschnittlichen Konkurrenz hinterher. Die schlechte Kollisionsabfrage und die unlogische Kameraführung frustrieren und der Spieler kommt

dadurch immer wieder in unnötige Schwierigkeiten. Jeder der 15 Levels bietet ein anderes Thema. Beispielsweise gilt es, ein Casino zu untersuchen oder die Kanalisation von Bio-

Monstern zu befreien. Dabei schlüpft ihr je nach Mission entweder in die Rolle des leicht reizbaren Korben oder der wunderschönen Leeloo. (Udo L.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
35%

### THE FIFTH ELEMENT

Hersteller/Vertrieb: Kalisto/SCED  
Erschienen: November '98  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler

## O.D.T.

Zu Beginn des Sci-Fi-Spekta- kels stehen vier unterschiedliche Abenteurer zur Wahl. Deren Aufgabe ist es, ein magisches Artefakt, die grüne Perle, zu finden, mit der ihr eure Heimat vor dem Untergang bewahrt. Ausgerüstet mit verschiedenen Fähigkeiten und einer Waffe, erkundet ihr die verbotene Zone, in der die Perle versteckt ist. Bei



eurer Suche begegnen euch Mutanten, Geister und andere Ungeheuer, die euch zu heftigen Kämpfen herausfordern. Vernichtet ihr die Feinde, winken nicht

nur neue Gegenstände als Belohnung, ihr erhaltet außerdem noch Erfahrungspunkte. Manche Personen versorgen euch jedoch auch mit Informationen oder helfen euch aktiv bei der beschwerli-

chen Suche. Trotz guter Rahmenbedingungen (Story, Aktionsmöglichkeiten) sorgen eine mäßige Kameraführung und zahlreiche Grafikfehler für einen eher gedämpften Spielspaß. (Raoul B.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
62%

### O.D.T.

Hersteller/Vertrieb: Psygnosis/Psygnosis  
Erschienen: November '98  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler

## MIB

Auch der Mega-Erfolg MIB wurde mit einer Videospiel-Adaption beglückt. Jedoch wird wie im Falle von so vielen Filmumsetzungen das meiste Geld in die teure Lizenz gesteckt. Das eigentliche Game bleibt auf der Strecke, da nur noch ein geringer Prozentsatz der Finanzmittel übrig geblieben ist. In der Person von Agent J bzw. Agent K (später



auch Agent L) begeben ihr euch auf die Suche nach illegal eingereisten Aliens. Dabei stoßen die beiden Männer auf eine mysteriöse Serie von Mordfällen und

entdecken einen regelrechten Alienkomplott. Ausgerüstet mit den bizarren Waffen und dem exklusiven Agentenequipment der MIB (Sonnenbrille inklusive) stöbert ihr im RE-Stil durch düstere

Locations. Jedoch mit einer schlechten Steuerung, einer unübersichtlichen Kamera und mäßigen Rätseln macht die Jagd auf Außerirdische kaum Spaß. (Udo L.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
35%

### MIB

Hersteller/Vertrieb: Gremlin/Funsoft  
Erschienen: Juli '98  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler

## HARD EDGE

Wolltet ihr schon lange mal mit einer Gruppe Terroristen abrechnen? Dann seid ihr bei Hard Edge genau richtig. Im Jahre 2046 ist der Togusa-Tower von einer Bande Terroristen besetzt worden. Im Resident-Evil-1-Stil lauft ihr als kampferprobtes Duo durch die Räume und Gänge des Wolkenkratzers, immer auf der Suche nach Geiseln und Mitglie-



dern des Terrorkommandos. Stellt ihr euch dem Feind, so verfügt ihr über eine Hauptwaffe, diverse Schlag- und Trittkombinationen und Specialmoves, zum Beispiel einen Salto. Jedoch kann

durch überlegtes Vorgehen so mancher Kampf leicht umgangen werden. Bei den zahlreichen knackigen Rätseln hilft euch vor allem die sehr gute Auto-Map, damit ihr den Überblick nicht

verliert. Erfreulicherweise wurde hier auf ein langwieriges Try-and-Error-System verzichtet und es genügt, wenn sich der betreffende Gegenstand in eurem Inventar befindet. (Udo L.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
84%

### HARD EDGE

Hersteller/Vertrieb: Sunsoft/Interplay  
Erschienen: April '99  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler

## NINJA

Mit gut drei Jahren Produktionszeit hat der schwarze Kämpfer einige Federn lassen müssen und erscheint leider in keinem zeitgemäßen Outfit auf der virtuellen Bühne. Als gut gerüsteter Einzelkämpfer tritt ihr gegen den Herrn der Finsternis und dessen Schergen an. Mit zahlreichen Schlag- und Trittkombinationen, Wurfmessern



und Ninja-Magie ausgestattet, reist ihr durch Wälder, Schluchten und Festungsanlagen. Im weiteren Verlauf erhaltet ihr neue Zaubersprüche, findet Gegen-

stände und Geld, mit dem ihr in einem Geschäft neue Ausrüstung kauft. Das Hauptaugenmerk liegt ganz klar im Kampf, da der Weg durch die jeweiligen Levels vorgegeben ist und es keine Verzweigungen gibt, die euch in die

Irre treiben. So bewegt ihr euch von einem Kriegsschauplatz zum nächsten. Ferner tretet ihr in jedem vierten Level gegen einen Dämonen an und stellt euch am Schluss dem Herrn der Finsternis im Zweikampf. (Udo L.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
65%

### NINJA: SHADOW OF DARKNESS

Hersteller/Vertrieb: Core Design/Eidos  
Erschienen: Oktober '98  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler

## THE NOTE

Fast jeder Kassenknüller muss früher oder später einen Abklatsch bzw. eine Parodie über sich ergehen lassen. Davor bleibt auch Capcoms Horror-Schocker Resident Evil 1 nicht verschont und muss so manche billige Kopie erdulden. Bei The Note verkörpert ihr den jungen, aber wissbegierigen Reporter einer Schülerzeitung. Mit ihm begeben ihr euch in eine verlassene Villa,



in der ihr ein entführtes Mädchen vermutet. Dabei stoßt ihr auf das Treiben einer okkulten Gemeinschaft und seht euch plötzlich einer ganzen Reihe von angriffs-

lustigen Wesen gegenüber. In der Ego-Perspektive erforscht ihr jeden Raum des alten Gemäuers und findet dabei wichtige Ausrüstungsgegenstände und Munition für eure Waffen. Außerdem trifft ihr auf verschiedene Personen,

die euch bei den Rätseln mehr oder weniger behilflich sind. The Note ist nur ein ganz billiger Abklatsch von Resident Evil 1, der durch eine mäßige Grafik und umständliche Bedienung recht negativ auffällt. (Udo L.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
30%

### THE NOTE

Hersteller/Vertrieb: k.A./k.A.  
Erschienen: Januar '98  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler

## OVERBLOOD

Völlig verwirrt und ohne Orientierung erwacht ihr aus dem Kälteschlaf. Was ist passiert? Wo seid ihr? Wer seid ihr? Fragen über Fragen, die ihr während eurer Erkundungsreise durch ein komplexes Laborsystem beantwortet bekommt. Ein Killervirus hat die meisten der Angestellten getötet bzw. in blutgierige Zombies verwandelt. Ihr denkt nur



noch an Flucht und versucht so schnell wie möglich das konterminierte Areal zu verlassen. Für diese Aufgabe stehen euch nicht nur zahlreiche Fähigkeiten zur Verfügung, mit denen ihr die

diversen Aufgaben löst, sondern ihr habt auch die Möglichkeit, euch in das Computersystem einzuloggen. Hier übernehmt ihr die Kontrolle über Roboter und erledigt aus sicherer Entfernung so

manche gefährliche Aufgabe. Resident-Evil-1-Fans, die es verschmerzen können, nicht eimerweise Blut zu sehen, werden hier ihre wahre Freude haben. (Raoul B.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
70%

### OVERBLOOD

Hersteller/Vertrieb: Riverhillsoft/Electronic Arts  
Erschienen: Juni '97  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler

## LITTLE BIG ADVENTURE

Auf dem Planeten Twinsun, der mitten zwischen zwei Sonnen liegt, ist nicht alles eitel Sonnenschein. Auf ihm leben vier intelligente Rassen, die friedlich miteinander leben würden, wenn da nicht dieser bössartige Diktator wäre. Der knuddelige Twinsen



stemmt sich als einziger gegen das System. Den Soldaten des Herrschers begegnet er auf drei Varianten: Entweder greift Twinsen mutig an,

oder er schleicht sich vorbei oder er rennt schlicht und ergreifend davon. Das niedliche und dennoch nicht ganz einfache Action-Adventure erfreut jeden Liebhaber allein

schon durch die herzerwärmende Grafik und die spannende Geschichte. So kann LBA auch noch aus heutiger Sicht überzeugen. Einfach goldig! (Raoul B.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
75%

### LITTLE BIG ADVENTURE

Hersteller/Vertrieb: Adeline/Electronic Arts  
Erschienen: Mai '97  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler

## und sonst...?

|                                 |                     |      |
|---------------------------------|---------------------|------|
| B.L.U.E. Legend of Water        | Hudson Software     | k.A. |
| Casper                          | Interplay           | 50%  |
| Clock Tower                     | Ascii Entertainment | 45%  |
| Die Stadt der verlorenen Kinder | Psygnosis           | 39%  |
| Excalibur 2555 A.D.             | Tempest/Telstar     | 60%  |
| Fade to Black                   | Electronic Arts     | 65%  |
| MDK                             | Shiny/Neversoft     | 60%  |
| Pax Corpus                      | Cryo/Ubi Soft       | 5%   |
| Perfect Assassin                | Grolier             | 10%  |
| Psychic Detective               | Electronic Arts     | 26%  |

|                     |           |     |
|---------------------|-----------|-----|
| Sentient            | Psygnosis | 61% |
| Spawn               | Sony      | 30% |
| Swagman             | Eidos     | 69% |
| The Incredible Hulk | Eidos     | 5%  |
| The Last Report     | Microids  | 12% |

# Inhalt

## 1996

|                         | Seite | Wertung |
|-------------------------|-------|---------|
| Alone in the Dark 2     | 9     | .28%    |
| Baphomets Fluch         | 11    | .82%    |
| Blazing Dragons         | 10    | .74%    |
| Chronicles of the Sword | 11    | .64%    |
| Discworld               | 10    | .84%    |
| Fade to Black           | 15    | .65%    |
| Myst                    | 12    | .69%    |
| Psychic Detective       | 15    | .26%    |
| Resident Evil 1         | 8     | .85%    |
| Tomb Raider             | 4     | .84%    |

## 1997

|                              |    |      |
|------------------------------|----|------|
| Baphomets Fluch              | 11 | .82% |
| Blood Omen: Legacy of Kain   | 7  | .70% |
| Discworld 2                  | 10 | .84% |
| Little Big Adventure         | 15 | .75% |
| MDK                          | 15 | .60% |
| Nightmare Creatures          | 9  | .74% |
| Overblood                    | 15 | .70% |
| Resident Evil Director's Cut | 8  | .86% |
| Sentient                     | 15 | .61% |
| The Incredible Hulk          | 15 | .5%  |
| Tomb Raider II               | 4  | .86% |

## 1998

|                          |    |       |
|--------------------------|----|-------|
| Alundra                  | 7  | .86%  |
| Arc of Time              | 13 | .68%  |
| Batman & Robin           | 5  | .72%  |
| B.L.U.E. Legend of Water | 15 | .k.A. |
| Broken Helix             | 14 | .70%  |
| Clock Tower              | 15 | .45%  |
| Deathtrap Dungeon        | 6  | .78%  |

## 1998

|                   | Seite | Wertung |
|-------------------|-------|---------|
| Men in Black      | 15    | .50%    |
| Ninja             | 15    | .65%    |
| O.D.T.            | 14    | .62%    |
| Pax Corpus        | 15    | .5%     |
| Perfect Assassin  | 15    | .10%    |
| Riven             | 12    | .78%    |
| Spawn             | 15    | .30%    |
| The Fifth Element | 14    | .35%    |
| The Last Report   | 15    | .12%    |
| The Note          | 15    | .30%    |
| Tomb Raider III   | 4     | .89%    |

## 1999

|                     |    |      |
|---------------------|----|------|
| Akuji the Heartless | 6  | .84% |
| Atlantis            | 13 | .67% |
| Hard Edge           | 14 | .84% |
| Metal Gear Solid    | 5  | .95% |