

# PlayStation

## Classic GAMES

Classic Nr. 3

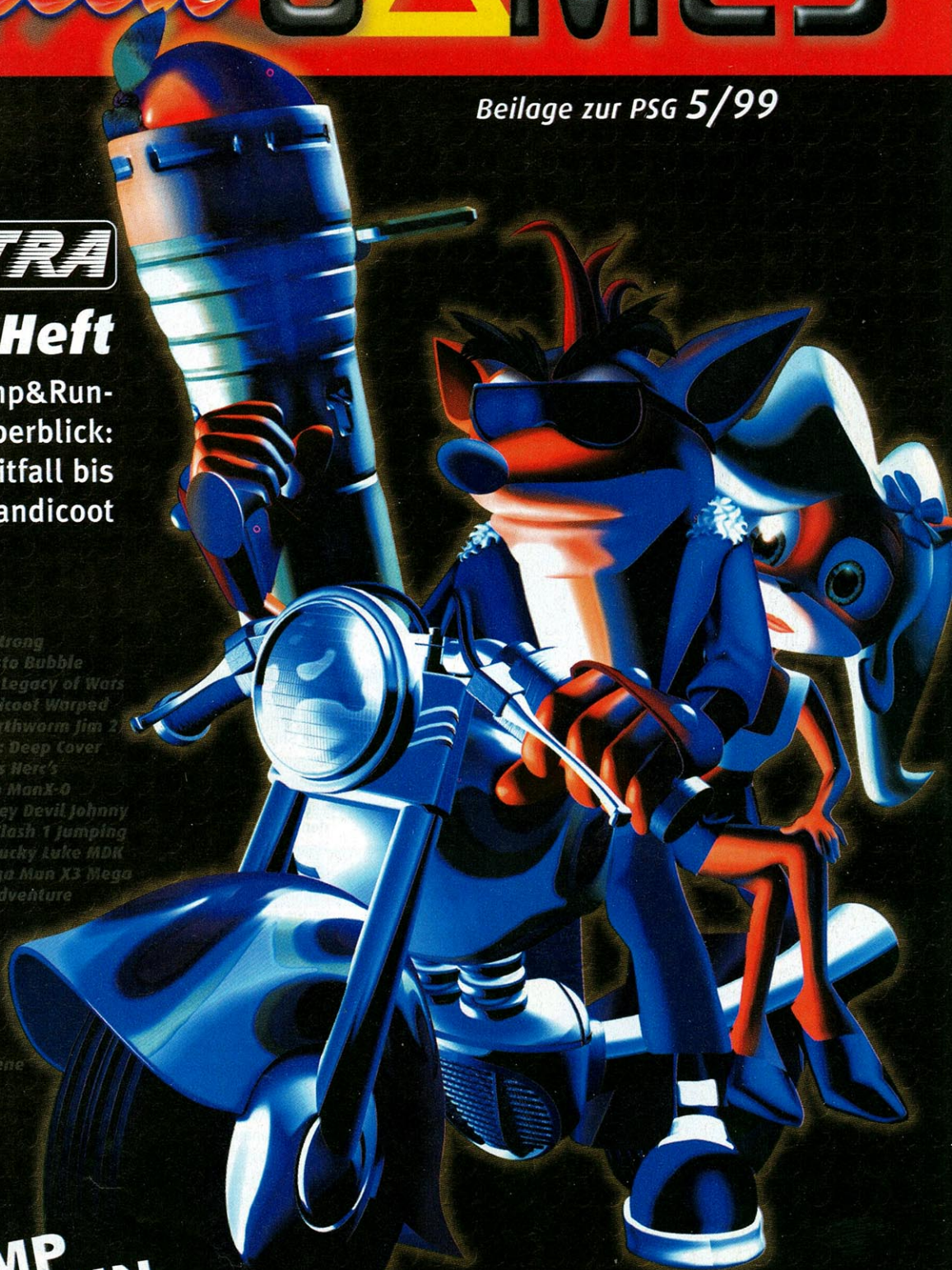
Beilage zur PSG 5/99



### Heft im Heft

Teil 3 Alle Jump&Run-  
Games im Überblick:  
von Pitfall bis  
Crash Bandicoot

A Bug's Life Agent Armstrong  
Apocalypse Assault Blasto Bubble  
Bobble 2 Cheesy Contra Legacy of Wars  
Crash Bandicoot 2 Bandicoot Warped  
Crash Bandicoot Croc Earthworm Jim 2  
Frogger Gex Gex 3D Gex: Deep Cover  
Gecko Heart of Darkness Herc's  
Adventure Hercules Iron ManX-0  
Manowar Izogoud Jersey Devil Johnny  
Bazookatone Jumping Flash 1 Jumping  
Flash 2 Klonoa Lomax Lucky Luke MDK  
MediEvil Mega Man Mega Man X3 Mega  
Man X4 Mickey's Wild Adventure  
One Pandemonium  
Pandemonium 2 Pitfall  
3D Rabbit Reload  
Rainbow Island Rascal  
Rayman Skull Monkeys  
Spider Spot goes  
Hollywood Spyro the  
Dragon Yomhi! Vergessene  
Welt Whizz



# Jump&Run-Stammbaum

Wer die **Geschichte** der **Jump&Run-Spiele** verfolgt, wird schnell **feststellen**, dass es ein extrem langer Weg war, bis man ohne **Bewegungseinschränkungen** durch virtuelle **3D-Levels** turnen durfte.

Jump & Run, Springen und Laufen, zwei derart selbstverständliche, ja elementare Aktionsmöglichkeiten in einem Videospiel, dass man sich kaum vorstellen kann, dass die Videospelgeschichte lange Zeit brauchte, bis diese beiden Aktionen erstmals virtuell vereint wurden. Für das lange Warten gab es zwei Gründe. Der hauptsächliche Grund ist technischer Natur. Die Aktionen Hüpfen und Springen erfordern relativ komplexe Kollisionsabfragen und ein dementprechendes Umfeld, in dem man diese Aktionen auch vollführen kann. In der

Steinzeit der Videospiele war dies noch ein großes Hindernis. Der zweite Grund beruht auf der Einfallslosigkeit der Programmierer. Alle Firmen waren in den Gründerjahren auf simple, aber überaus erfolgreiche Ballerspiele à la Space Invaders fixiert. Bezeichnenderweise stammt das erste wirkliche Jump & Run ausnahmsweise nicht aus der Spielhalle, sondern von einer Konsole. Die 1979 gegründete Firma Activision belieferte die damals dominierende Konsole Atari VCS 2600 gleich reihenweise mit Topiteln. Einer ihrer größten Hits war **Pitfall**, erfunden und programmiert vom Firmengründer David Crane. Der Spielablauf bietet das, was ein echtes Hüpf- und Rennspiel ebenso auszeichnet: Dauerjogging und gezielte Sprünge. Der Titel beinhaltet diese beiden Aktionen in einer derartigen Reinkultur, dass dieser Oldie vermutlich auch dem gesamten Genre seinen Namen gab. Der Spielablauf ist nach heutigen Maßstäben geradezu aberwitzig primitiv: Ihr klappert bilderweise die sich

immer wiederholenden Aufgabenstellungen ab. Mal müsst ihr per Lianenschwung (witzig: es ertönt ein simulierter Tarzanschrei) einen See überqueren, mal rollende Tonnen (oder was immer es darstellen soll) geschickt überspringen oder auf den Köpfen von Krokodilen balancieren. Der Titel war von der



David Crane ist der Erfinder des ersten waschechten Jump&Run-Spiels Pitfall.

Idee und dem Umfang her (über 100 Bilder) ein echte Sensation und sorgte dafür, dass Pitfall der wohl erste Seriencharakter im Videospielbereich war (Teil 2 war nochmal eine Ecke besser). Dennoch ging im Prinzip fälschlicherweise nicht David Crane, sondern ein anderer Herr als Vater der Jump&Run-Spiele in die Annalen ein: Shigeru Miyamoto. Da dieser Japaner auf die gesamte Videospielbranche einen derart großen Einfluss ausübte, ist es sinnvoll, den Herrn mit dem Lausbuben-Haarschnitt einmal näher vorzustellen. Als 24-jähriger Absolvent des Industriedesign-Studiums wurde er aufgrund von Familienkontakten bei der Firma Nintendo angestellt, und das obwohl er über keinerlei Programmierkenntnisse verfügte (was sich bis heute nicht geändert hat). Bereits 1980 sollte er seine erste Bewährungsprobe meistern, als er den Auftrag erhielt, für den amerikanischen Markt einen Spielhallenautomaten zu entwickeln. Da er von den populären Ballerspielen nichts hielt und schon immer ein Faible für Abenteuerfilme hatte, designte er ein außergewöhnliches Videospiel, das 1981 die Welt im Sturm erobern sollte. Die Rede ist von **Donkey Kong**. Ein Spiel, das eine kleine Geschichte erzählt. Ein damals noch namen-

loser Held mit Schnauzbart muss seine Geliebte aus den Händen eines bösen Gorillas befreien. Damit ihm das gelingt, gilt es insgesamt vier völlig unterschiedliche Levels zu bestehen, in denen ihr unter anderem Feuerflammen ausweicht, über Fässer hinweg springt oder Fließbänder und gefährliche Sprungfedern überlistet. Der Titel war damals derart ideenreich und neuartig, dass die gesamte Fachwelt mit dem Spiel erst einmal überhaupt nichts anfangen konnte. So auch der US-Ableger von Nintendo, der diesen Automaten zunächst verfluchte. Nach dem plötzlichen und immensen Überraschungserfolg wich jedoch der Zorn schnell der Euphorie – die Videowelt hatte einen neuen Superstar. Shigeru Miyamoto hatte darauf freie Hand und knüpfte mit dem nächsten Projekt nach zwei Donkey-Kong-Nachfolgern nahtlos an diesen Erfolg an. Erneut spielte das pummelige Männchen die Hauptrolle. Diesmal trägt er mit Mario jedoch einen Namen, und jeder erfuhr, dass es sich um einen Klempner handelt. Ihr ahnt es schon: Der Titel hieß **Mario Bros.**, ein raffiniertes Geschicklichkeitsspiel, das einen genialen Zwei-Spieler-Modus bot. Der entscheidende Durchbruch für das gesamte Jump&Run-Genre gelang dem "Mozart der Videospiele" jedoch erst zwei Jahre später auf der gerade erschienenen Nintendo-Konsole NES. Der wohlklingende Name: **Super Mario Bros.** Dieser Titel bietet im Prinzip alles, was einen heutigen Jump&Run-Titel auszeichnet. Gegner, die mit einer Po-Attacke bezwungen werden, sanft vorbeiziehende Landschaften (Scrolling), geheime Levels sowie einsammelbare Extras. Mit diesem Game definierte Miyamoto das gesamte Genre und legte den Grundstein für unzählige Nachfolger. Es mag zwar langweilig sein, aber auch in den Folgejahren waren sämtliche Super-Mario-Nachfolger stets das Maß aller Dinge. Gegen das Leveldesign in Perfektion und die genialen Einfälle aus dem Zauberhut von Shigeru Miyamoto hatte die gesamte Konkurrenz keine Chan-





Shigeru Miyamoto und sein Mario: Ein Duo, das die Videospielwelt veränderte.



Super Mario 64 (1996): Das erste ausgereifte 3D-Jump&Run.



Pitfall (1980): David Cranes Werk war seiner Zeit weit voraus.



Donkey Kong (1981): Derart einfallsreich, dass die Fachwelt nur noch ungläubig staunte.

ce. Nur ein anderer Charakter konnte sich neben Big Mario behaupten: Segas quirliger Igel **Sonic the Hedgehog** aus der Feder von Yuji Naka. Durch das enorme Tempo, das abstrakte Level- und witzige Charakterdesign gelang der Sonic-Serie als einzige Jump&Run-Konkurrenz weltweiter Erfolg, ohne als Mario-Plagiat zu wirken. Andere Hersteller fanden hingegen frühzeitig neue Jump&Run-Ansätze, indem sie den Actionanteil deutlich erhöhten, was sich vor allem durch die Aktion Schießen auszeichnet. Jump & Shoot heißt diese Untergruppe der Geschicklichkeitsspiele. Als ihr Ur-Vater gilt Taitos Agentthriller **Elevator**

**Action** (1983), bei dem sich ein einsamer Held mit Hilfe von Fahrstühlen durch ein mit Feinden gespicktes Hochhaus ballert. Interessanterweise wurde auch diese Untergruppe auf der Konsole mit Capcoms Dauerserienheld **Mega Man** etabliert. Der Grund dafür ist einleuchtend: Jump&Run- bzw. Jump&Shoot-Werke eignen sich aufgrund der Spielanlage nicht sonderlich gut für die Spielhalle, da letztere stets den kurzen Thrill bieten, wie eben bei Renn- oder Prügelspielen. Hintergrund: Ein Automatenspiel sollte nicht länger als drei Minuten dauern, um rentabel zu sein. Eine weitere Besonderheit dieses Genres ist der Umstand, dass es unglaublich lange gedauert hat, bis das erste 100%ig dreidimensionale Jump&Run-Werk erschien, 1996 um genau zu sein. Wieder einmal steckte mit **Super Mario 64** Shigeru Miyamoto dahinter und erneut revolutionierte er das

komplette Genre. Der Grund für das lange Warten ist einleuchtend: Es dauert sehr lange, bis die Konsolen endlich so leistungsfähig waren, um die nötige Rechenpower für ein in Echtzeit berechnetes dreidimensionales Umfeld aufzubringen. Wie schwierig und komplex ein 3D-Hüpfspiel ist, beweisen aktuelle Titel, die immer noch mit Grafikaufbau und der optimalen Kameraführung zu kämpfen haben. (Ulf S.)

## Pitfall (1980)

Donkey Kong  
(1981)

Mario Bros.  
(1983)

Super Mario Bros.  
(1985)

Bubble Bobble  
(1986)

Super Mario World  
(1990)

Sonic  
(1991)

Super Mario 64  
(1996)

Crash Bandicoot  
(1996)

Gex 3D  
(1998)

Elevator Action  
(1983)

Ghost'n'Goblins  
(1985)

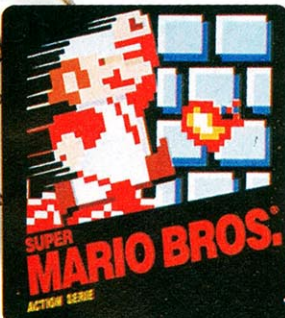
Mega Man  
(1987)

Super Contra  
(1992)

Apocalypse  
(1998)

Rayman  
(1995)

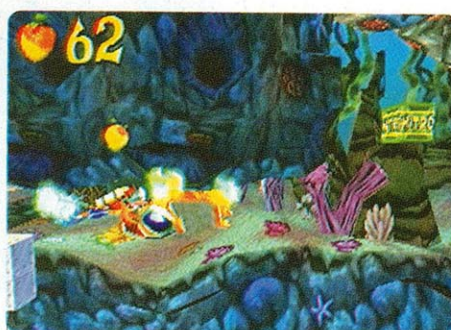
Heart of Darkness  
(1998)



Super Mario Bros. (1985) legte den Grundstein für das heutige Jump&Run-Genre.



Auch als Fliegerass in einem Doppeldecker macht Crash eine gute Figur.



Den Designern fielen auch beim dritten Teil wieder exzellente Ideen ein. Im Bild der Unterwasser-Level.

# Crash Bandicoot Warped

Das inoffizielle **Jump&Run-Maskottchen** der PlayStation in seinem besten Abenteuer.

Nach den zwei mehr oder weniger identischen Hüpf-Abenteuern des Beuteldachses (wer ist ausgerechnet auf dieses Tier gekommen?), haben wir zugegebenermaßen nicht mehr an eine Steigerung, geschweige denn an einen innovativen Höhenflug geglaubt. Doch alle Kritiker sollten sich geirrt haben. Beim dritten Ausflug des Jump&Run-Stars brennen die Designer von Naughty Dog ein wahres Feuerwerk an Ideen und Spielfreude ab. Durch eine Viel-

zahl an neuen Aktionsmöglichkeiten und eingestreuten Ausflügen in andere spielerische Gefilde wurde der Spielspaß noch einmal deutlich nach oben geschraubt. Mal agiert der quirlige Held als Roter Baron in einem Doppeldecker, mal pest er mit einer Harley Davidson über den Highway. Langeweile hat da keine Chance, zumal sich auch diese Bonus-Einlagen absolut genial spielen. Umrahmt wird das kurzweilige Vergnügen durch einen gewohnt perfekten techni-

schen Rahmen, der vollgestopft ist mit witzigen Animationen, farbenfrohen Szenarios und grafischen Spezialeffekten. Einziges Manko: Könner werden die Levels relativ schnell bewältigt haben.

**Fazit:** Aufgrund der perfekten Verbindung von Technik, Spieldesign und Abwechslung kommen Genre-Liebhaber an diesem Titel nicht vorbei. (Ulf S.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
**88%**

## Crash Bandicoot Warped

Hersteller/Vertrieb: **Naughty Dog/SCED**  
Erschienen: **Dezember '98**  
Spieler: **1 Mehrspielerspaß: entfällt**  
Erhältlich bei: **überall erhältlich**

**Top Game**

## Fakten

- über 30 Levels
- Dual-Shock-Funktion
- sehr abwechslungsreich
- Top-Grafik

# Crash Bandicoot 2

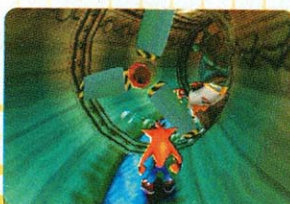
Bereits für **50 DM** erhält man eine tolle **Jump&Run-Unterhaltung**.

Nachdem sich der erste Teil weltweit über 1,5 Millionen Mal verkauft hat, ließen sich die Programmierer natürlich nicht lange bitten und servierten

pünktlich zum heiligen Fest einen direkten Nachfolger. Am grundsätzlichen Spielprinzip – Springen und Wirbelattacke einsetzen – hat sich nichts verändert. Dafür wurde aber im Bereich des Feintunings einiges getan. Die vielen neuen Anima-

tionsphasen lassen das Beuteltier deutlich liebenswerter erscheinen, und noch mehr Einsatzfahrzeuge, wie ein raketengetriebenes Skateboard, sorgen für den entscheidenden Kick. Außerdem beugen regelmäßige Abspeichermöglichkeiten Frustrationen vor, was angesichts der hartnäckigen Endgegner auch bitter notwendig ist.

**Fazit:** Gegenüber dem Vorgänger bietet Crash 2 zwar nicht viel Neues, Spaß macht dieser Titel aber allemal. (Ulf S.)



Gegenüber dem Vorgänger wurde die Grafik noch einmal kräftig überarbeitet.

## Fakten

- als **Platinum-Auflage** erhältlich
- über 25 Levels
- schwierige Endgegner

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
**83%**

## Crash Bandicoot 2

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

## TRIX

### Spyro-Demo

Gebt im Titelbild Folgendes ein:  
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, □.

### Xploder-/Game-Buster-Codes

#### Unendlich Leben:

(Drückt die Select-Taste, um die Leben wieder aufzufüllen).

D006 5D54 0100  
800A D3DC 6300  
D006 5D54 0100  
800A D42C 6300  
D006 5D54 0100  
800A D0A4 6300  
D006 5D54 0100  
800B CD48 6300

#### Alle Kräfte aktivieren:

8006 9328 003F

#### Gems:

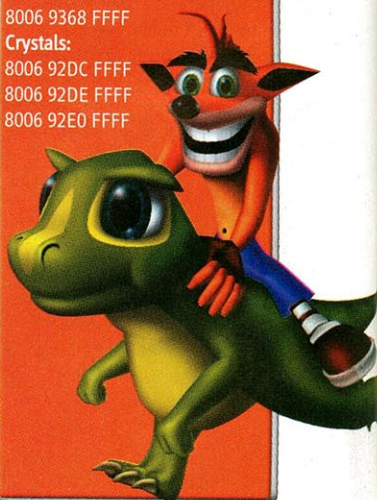
8006 9160 FFFF  
8006 9162 FFFF  
8006 9164 FFFF  
8006 9166 FFFF

#### Saphires:

8006 9364 FFFF  
8006 9366 FFFF  
8006 9368 FFFF

#### Crystals:

8006 92DC FFFF  
8006 92DE FFFF  
8006 92E0 FFFF



## TRIX

### Xploder-/Game-Buster-Codes

#### 100 Leben:

(Geht in den Warp-Raum, um diese wieder aufzufüllen.)

8006 CE68 6400  
Alle Crystals:  
8006 D03C FFFF  
8006 D03E FFFF  
8006 D040 FFFF

#### Alle Gems:

8006 CEC0 FFFF  
8006 CEC2 FFFF  
8006 CEC4 FFFF  
8006 CEC6 FFFF



Jeder Level lehnt sich vom Thema her an einen Film an. Hier seht ihr den Grusel-Abschnitt.



Die variable Kameraführung erlaubt einen übersichtlichen Rundumblick.

## Gex 3D

Neben **Crash Bandicoot** der derzeit beste **Jump&Run-Held** auf der PS.

Viele kennen Gex 3D und den gerade erschienenen superben Nachfolger, doch nur wenige wissen, dass Gex sein PlayStation-Debüt bereits 1996 gab, und zwar in einem eher mäßigen 2D-Geschicklichkeitsspiel. Um so verwunderlicher waren die Reaktionen, als der Gecko letztes Jahr plötzlich in voller 3D-Pracht auf der PlayStation herumturtelte. Im Gegensatz zum großen Konkurrenten Crash bietet dieses Hüpf-Erlebnis nämlich 3D-Welten mit einer kompletten Bewegungsfreiheit. Die Grafik ist auch heute noch alle Ehren wert. Weitestgehend störungsfrei, komplett mit

Oberflächenstrukturen versehen sowie mit allerlei witzigen Animationen veredelt, begibt sich der Gex-Jongleur auf einen humorvollen Streifzug durch die Filmgeschichte. Passend zum jeweiligen Filmthema wechselt die Echse stets sein Outfit und sammelt die entsprechenden Gegenstände



- 29 Levels
- aufwändige 3D-Grafik
- Passwörter

TEST  
Classic  
SPIELSPASS  
86%

Gex 3D

Hersteller/Vertrieb: Crystal Dynamics/Take 2  
Erschienen: April '98  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall erhältlich

Top  
Game

ein. Lobenswert ist außerdem die kluge Dramaturgie. Sämtliche Abschnitte sind durch eine Oberwelt miteinander verbunden. Erst wenn ihr einen bzw. mehrere Levels gelöst habt, gelangt ihr zu neuen 3D-Arealen.

**Fazit:** Technisch aufwändig, gut spielbar und mit viel Humor gewürzt, ist dieser Titel auf jeden Fall sein Geld wert. (Ulf S.)



Einmal Godzilla spielen: In diesem Bonus-Level stapft der Gecko wie das berühmte japanische Monster durch eine Großstadt.

## TRIX

Um bei Croc alle Levels freizuschalten, gebt ihr einfach das finale Passwort ein. Wer will, kann dann alle Levels zurückspringen und sich den gewünschten Level zu Gemüte führen.

Das finale Passwort lautet:

← ← ← ← ↓ → → ← ← ↓  
→ ↓ ← ↑ →

## Croc

Ein comicartiger **3D-Hüpfer** der Sorte **brav & knuddelig**.

Die Programmierer von Fox Interactive (werkeln bereits seit geraumer Zeit am aufwändigen Nachfolger) bedienten sich bei diesem knuddeligen 3D-Werk ausschließlich klassischer Spielelemente. Euer mit einem Rucksack ausgestattetes Krokodil räumt mit einem satten Schwanzschlag oder der Po-Attacke seine Widersacher aus dem Weg und sucht in den weitläufigen Arealen nach Schlüsseln, Diamanten und plüschigen Tieren namens Gobbos. Braves Suchen wird

mit vielen Bonus-Levels belohnt. Größeren Ideenreichtum sucht man zwar vergebens, dafür stimmt einen die gute Spielbarkeit jedoch gnädig, wenngleich das Level-Design hier und da unnötige Längen aufweist.



- als Platinum-Auflage erhältlich
- 52 Levels
- Schwierigkeitsgrad zieht deutlich an



Croc unterstützt als einer der ersten Titel die Analogsticks, was der Steuerung zugute kommt.

**Fazit:** Nicht sonderlich originell, doch der Zweck heiligt bekanntlich die Mittel. (Ulf S.)

TEST  
Classic  
SPIELSPASS  
74%

Croc

Hersteller/Vertrieb: Fox Interactive/EA  
Erschienen: Herbst '97  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall erhältlich

# Heart of Darkness

Ein Jump&Run-Adventure mit viel **Charme** und **kniffligen** Passagen.

**H**ear of Darkness hat eine wahre Entwicklungs-Odyssee hinter sich, auf die man aus Platzgründen an dieser Stelle nicht näher eingehen kann. Nur soviel: Von der ersten Skizze bis zum Erscheinungstermin sind geschlagene sechs Jahre ins Land gegangen. Im Mittelpunkt steht der Lausbub Andy, der seinen kleinen Vierbeiner aus dem Land der Schattenwesen befreien muss. Mittels einer Zeitmaschine durchquert ihr fantasievolle Welten, in denen ihr mit allerlei Gefahren und Rätseln konfrontiert werdet. Mit

einer Lasergun und vielseitigen Aktionsmöglichkeiten ausgestattet, hüpft bzw. balanciert ihr euch durchs Fantasyreich. Jeder Level bietet knifflige Stellen, die man oftmals nur nach mehreren Anläufen bewältigt. Zwischendurch bringen euch zauberhafte Zwischensequenzen die Steuerung näher. Die gesamte Atmosphäre wirkt überhaupt ungewöhnlich cinematisch, was auch an der orchestralen Hintergrundmusik liegt. Gerade diese charmante Präsentation machte aus diesem Titel innerhalb von nur weni-

gen Wochen einen Hit. Es sollte allerdings nicht verschwiegen werden, dass Profis den kleinen Kläffer bereits nach wenigen Spielstunden befreit haben.

**Fazit:** Ein mitreißendes Jump&Run-Werk, dass durch seine tolle Aufmachung wie ein Zeichentrickfilm anmutet. (Ulf S.)



Die vielen computergerenderten Zwischensequenzen sorgen für ein wahres Kinoflair.



Wie bei früheren Titeln werden die Szenen bilderweise umgeklappt.

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

## Heart of Darkness

Hersteller/Vertrieb: Amazing Studios/Infogrames  
Erschienen: Juli '98  
Spieler: 1 Mehrspielerpaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall erhältlich



## Fakten

- demnächst als Platinum-Auflage erhältlich
- 8 Welten
- cinematische Präsentation
- 2 CD-ROMs



Bei HoD verschmilzt die Hintergrundgrafik mit dem Helden.

# Rayman

Der wahre **Oldie** und **Klassiker** in diesem Testfeld.

**B**is ins Jahr 1995 muss man zurückblicken, um den Erscheinungstermin zu Rayman auszumachen. Ubi Softs putziger Held mit den ausfahrbaren Boxhänden war

auf allen Konsolen erfolgreich und verkauft sich auch heute als preisgünstige Platinum-Version immer noch gut. Der Grund für diese große Akzeptanz dürfte an der klaren Linie und der verträumten Comic-Grafik liegen, die einfach

hübsch anzusehen ist. Mit den Aktionen Boxen, Springen sowie Schweben ausgestattet, geht es durch die kunterbunten Szenarios. Jeder Level wurde knallhart durchkalkuliert, und vor allem in höheren Levels werden Fehler mit dem sofortigen Exitus bestraft – das frustriert.

**Fazit:** Wer sich durch den hohen Schwierigkeitsgrad nicht abschrecken lässt, der erhält zeitlose Jump&Run-Unterhaltung. (Ulf S.)



Der hohe Niedlichkeitsfaktor kommt vor allem bei den weiblichen Zockern gut an.

## Fakten

- als Platinum-Auflage erhältlich
- über 25 Levels
- hoher Schwierigkeitsgrad

**TEST Classic**  
**SPIELSPASS**  
**73%**

## Rayman

Hersteller/Vertrieb: Ubi Soft/Ubi Soft  
Erschienen: Oktober '95  
Spieler: 1 Mehrspielerpaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall erhältlich

## TRIX

Xploder-/Game-Buster-Codes  
Mastercode:  
D003 983C 7B37  
Unendlich Gesundheit:  
801F 8EB0 0002  
Unendlich Leben:  
801E 4230 0003  
Unendlich Continues:  
801E 6068 0005



Im Heldenschrein erhaltet ihr eure Extrawaffen. Nur wenn ihr im Level zuvor fleißig gesammelt habt, kommt ihr hierher.

## MediEvil

Ein **skurriler** Held in einem **mittelalterlichen** Abenteuer der **Extraklasse**.

Dieses 3D-Jump&Run der Briten Millennium gehört sicherlich mit zu den stilvollsten Vertretern seines Genres. Die Aufmachung erinnert an eine Mixtur aus „The Addams Family“ und Tim Burtons Knetfiguren aus dem Kultfilm „The Night before Christmas“. Als

Held agiert der verstorbene Sir Daniel Fortesque, der als klappriges Knochengerüst vom Schicksal die zweite Chance erhält, als Held in die Geschichte einzugehen. Das Abenteuer führt euch durch fantasievolle, mittelalterliche 3D-Gefilde, in denen ihr es mit allerlei düsteren Gestalten, wie Vogelscheuchen oder Zombies, zu tun habt. Die Positiva können sich wahrlich sehen lassen: Der exzellente



Die Grafiker haben das Ambiente des Mittelalters sehr gut eingefangen.



Abgesehen von der schlechten Kameraführung ein Top-Produkt.

und atmosphärische technische Rahmen (schöner Soundtrack!) wird nur noch durch das tolle Leveldesign überboten, das mit tollen Gags und klugen Rätseln nicht gerade geizt. Außerdem motivieren zahlreiche erspielbare Extrawaffen, aufbewahrt in einem Heldenschrein, bis in die Daumenspitzen. Schade nur, dass die Kameraführung etwas verhunzt ist.

**Fazit:** Eine einfallsreiche und ungemein stilvolle Hüpforgie für Genießer. (Ulf S.)

### Fakten

- Dual-Shock-Funktion
- über 30 Levels
- stilvolle Aufmachung
- komplett in Deutsch

#### MediEvil

Hersteller/Vertrieb: Millennium/SCED  
Erschienen: Oktober '98  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall erhältlich

Top  
Game

88%



## Klonoa

Ungewöhnliches von **Namco**: **Knuddelgrafik** statt harter **Action**.

Frei nach dem Motto „Es lebe der Kontrast“ präsentiert der Tekken-3-Hersteller mit Klonoa ein oberputziges Renn&Spring-Werk, in dem ein katzenartiges Wesen mit Riesenohren den Helden mimt. Mittels dieser Ohren schwebt das possierliche Etwas durch die Welten, bei denen die Grafiker kräftig in den Farbtopf gelangt haben. Klonoa bietet zwar eine 3D-Optik, ist aber dennoch im Prinzip ein zweidimensionaler Spaß, da man stets auf engen Pfaden wandelt, um die gen-

retypischen Aufgaben zu erledigen. Dazu gehört zum Beispiel das Lösen von eingestreuten Rätseln der Marke „Bringe Gegenstand A zum Punkt B“. Klonoa ist sicherlich kein Ausbruch an Einfallsreichtum, besticht aber durch seine hübsche



Endgegner erfordern stets eine bestimmte Strategie.

Aufmachung und das pixelgenaue Leveldesign, das keinerlei Schwächen offenbart. Geübtere Naturen haben Klonoa dennoch recht schnell durchgespielt.

### Fakten

- über 16 Levels
- komplett in Deutsch
- relativ niedriger Schwierigkeitsgrad

TEST  
Classic  
SPIELSPASS

74%

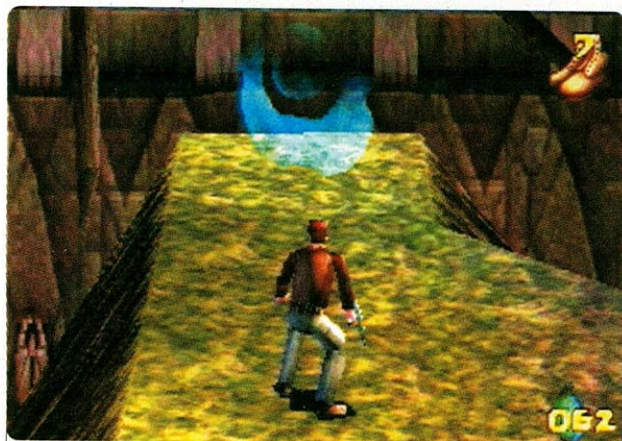
### TRIX

Xploder-/Game-Buster-Codes  
Unendlich Herzen: (L2 drücken)  
D00B ECA2 0100  
8010 E478 0006  
Unendlich Leben: CSelect+L2  
D00B ECA2 0101  
8010 E472 0009

**Fazit:** Das vielleicht putzigste Jump & Run auf der PlayStation. (Ulf S.)

#### Klonoa

Hersteller/Vertrieb: Namco/SCED  
Erschienen: Juni '98  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall erhältlich



Vom Flair her erinnert Pitfall 3D bewusst an die Indiana-Jones-Trilogie, nur dass dem Helden die Peitsche fehlt.

# Pitfall 3D

Der **Urvater** der Jump & Runs kehrte letztes **Jahr** wieder zurück.

Es ist schon Ewigkeiten her, als auf Ataris VCS-2600-Konsole ein simples Blockgrafik-Männchen weltweit für Verückung sorgte. Pitfall lautete das damalige Spiel der Begierde, in dem im Prinzip nur das gemacht wird, was dieses Genre auszeichnet: Springen und Laufen. In der 98er-Version meldet sich nun Pitfall Harry Jr. zu Wort, und natürlich hat sich eine Menge seit den früheren 80er-Jahren getan. Der nimmer-

müde Abenteurer zieht seine Bahnen durch ein Szenario, das an eine Mischung aus Indiana Jones und Jurassic Park erinnert. Mit einer kleinen Spitzhacke bewaffnet, hüpfet der Pitfall durch die ungemein weitläufigen Welten, die nicht selten eine Spielzeit von einer Stunde und mehr erfordern, um Gegenstände wie Schutzschilde einzusammeln. Mit einfachem Durchrennen ist es jedoch nicht getan. Um eine Welt wieder zu



Das Finden und Aktivieren von Schaltern ist ein wesentlicher Bestandteil des Spielverlaufs.



Jeder Fehlsprung kann tödlich sein! In höheren Levels sind gut getimte Sprünge vonnöten.

verlassen, müsst ihr euch in Tarzan-Manier per Liane von Plattform zu Plattform schwingen, akkurate Sprünge vollführen sowie Kraftfelder deaktivieren. Schon bald zieht einen der Titel in seinen Bann, wobei das Leveldesign sehr viel Geduld erfordert und gelegentliche Längen aufweist.

**Fazit:** Geschicklichkeitsspiel mit Indiana-Jones-Atmosphäre und leichten Schwächen beim Leveldesign. (Ulf S.)

TEST **Classic**  
SPIELSPASS  
81%

## Pitfall 3D

Hersteller/Vertrieb: Activision/Activision  
Erschienen: März '98  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall erhältlich

## Fakten

- 12 Levels
- großer Umfang
- Comeback eines Klassikers

# Skull Monkeys

Mit schrillen **Knetmasse-Figuren** und **Edel-Soundtrack** erregt dieser Hopser Aufmerksamkeit.

Dieser Titel sprüht nur so vor originellen Ideen und absurden Einfällen. Das fängt schon beim Grafikstil an. Statt Bitmap- oder Polygon-Technik dienten

Knetmasse-Figuren als Vorlage für die witzigen digitalisierten Charaktere. Der Spielablauf ist dafür aber um so klassischer. Bilderweise absolviert ihr die einzelnen Levels, indem ihr euch von Plattform zu Plattform hangelt und Feinde mit einem

Todessprung erledigt. Die vielen Gags machen aus diesem Titel jedoch regelrecht eine Persiflage. Beispiel: Um Gegner aus dem Weg zu räumen, tankt euer Held Bohnen und furzt so die Aggressoren vom Bildschirm – coole Gags im Sekundentakt. Erwähnenswert ist zudem der geniale und ungemein witzige Soundtrack, der sämtliche Stilrichtungen bemüht.

**Fazit:** Aberwitzige Hüpfarie mit brilliantem Soundtrack und Knetmasse-Optik. (Ulf S.)



Durch die vielen Slapstick-Einlagen nimmt sich der Titel des Öfteren selbst auf die Schippe.

## Fakten

- 17 Levels
- grandioser Soundtrack
- Knetfiguren-Charaktere
- köstlicher Humor

TEST **Classic**  
SPIELSPASS  
81%

## Skull Monkeys

Hersteller/Vertrieb: Neverhood/Electronic Arts  
Erschienen: Februar '98  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall erhältlich

## TRIX

Passwörter:

KINDERSPIEL  
METROPOLE  
TIEFSCHWARZ  
ZUMTEMPEL  
HEISSERSTEIN  
UNTERGANG  
HEISSESACHE  
AUSBRUCH  
UMSTURZ  
ZAUBERGARTEN  
TALFAHRT  
RIESENKERL  
WURMKUR  
ENDSPURT

Atari 2600 Pitfall :  
CRANESBABY

Cheat-Passwörter:

Start mit 99 Leben:  
LEBENSHUNGER  
Zweidimensionaler Harry:  
2DHARRY  
Harry ohne Schwerkraft:  
NULLGHARRY  
Big Head Harry:  
SUPERHARRY  
Keine Kommentare:  
RUHEHIER  
Animierte Credits:  
CREDITS

Atari 2600 Pitfall-Cheats:

Gary-Head:  
R1+R2  
Elvira-Head:  
R1+0  
Toggle Unendlich Leben:  
L1+L2  
Bei den Krokodilen:  
Rechtes Krokodil sagt "Hi Mom"  
R1+Dreieck

## TRIX

Xploder-/Game-Buster-Codes

Unendlich Leben:

3009 B1E9 0009

Besitze 100 Clay-Balls:

3009 B1EA 0064

Unendlich Green Bullets:

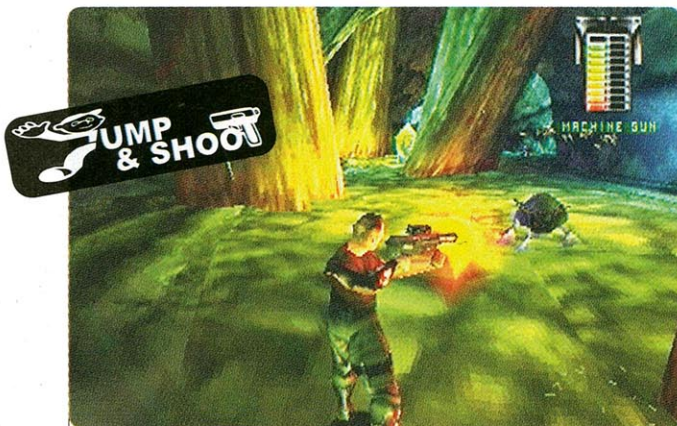
3009 B1EB 0001

Unendlich Homing-Birds:

3009 B1EC 0009

Unendlich Klone:

3009 B1ED 0009



Dank der genial gelösten Steuerung könnt ihr in alle Himmelsrichtungen ballern und gleichzeitig laufen.

# Apocalypse

Bruce Willis stand höchstpersönlich Pate für diesen Actionreißer.

Dieses klassische Jump & Shoot ist in vielfacher Hinsicht ein bemerkenswerter Titel. Erstmals konnte mit Bruce Willis ein Superstar für ein Videospielprojekt gewonnen werden, und außerdem musste das Spielkonzept erst einmal völlig umgekrempelt werden, ehe der Titel freigegeben wurde. Während in der ursprünglichen Version der digitalisierte Bruce nur als virtueller Kompanion agierte, steuert ihr den

Hollywood-Recken höchstpersönlich durch die düsteren Levels, die eine dichte Endzeitstimmung verbreiten. Wie in den meisten seiner Filme, lässt der Held die Waffen sprechen. Mit Dauersalven räumt der Mr. Willis die Feinde im Sekunden-takt aus dem Weg. Zwischen-durch werdet ihr aber auch mit gewagten Sprungpassagen konfrontiert, die höchste Konzentration erfordern. Die lange Zeit des Wartens hat sich auf



Das beklemmende Endzeit-Szenario macht dem Spiel-namen alle Ehre.



Die Endgegner übertreffen sich gegenseitig bezüglich ihres grimmigen Aussehens.

jeden Fall gelohnt. Apocalypse ist ein Actiontitel, wie er sein soll: Top-Grafik, abwechslungs-reiches Leveldesign, viel Kano-nenfutter sowie eine vorbildlich gelöste Steuerung, die voll auf den Dual-Shock-Controller zugeschnitten ist.

**Fazit:** Momentan die erste Wahl in der Kategorie der Jump&Shoot-Titel, und das nicht nur für Bruce Willis-Fans. (Ulf S.)

## Fakten

- 12 Levels
- Dual-Shock-Funktion
- Bruce Willis als Hauptdarsteller

TEST  
Classic  
SPIELSPASS  
85%

**Apocalypse**  
Hersteller/Vertrieb: Neversoft/Activision  
Erschienen: November '98  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall erhältlich

## One

Nur ein **Held** kann das drohende Ende der **Erde** abwenden.

Nach einem sehr langen Tief-schlaf bemerkt John Cain, dass er Opfer eines militärischen Experiments geworden ist. Um der Wahrheit auf die Schliche zu kommen, kämpft er sich durch insgesamt sechs umfangreiche Levels, die eine Endzeitatmo-sphäre à la Blade Runner bieten. Durch eine variable Verfolger-perspektive eingefangen, wird mal wieder geballert, was die Wummen hergeben. Originell: Je mehr ihr trifft, desto leistungs-stärker wird die Waffe. Aber auch die vereinzelt Hüpfpas-sagen erfordern eure gesamte

Aufmerksamkeit. One ist ohne Zweifel ein gelungener Titel. Satte Explosionseffekte, fiese Widersacher und immer wieder neue Überraschungsmomente halten den Spieler bei Laune. Im direkten Vergleich zu Apocalyp-se mangelt es dem Titel jedoch am spielerischen Feinschliff.

## Fakten

- 6 Levels
- relativ hoher Schwierigkeits-grad
- wenig Speichermöglich-keiten



Brutal: Mit dem Flammenwerfer röstet ihr die Feindesbrut: Als le-bendige Fackel zappeln sie noch.

**Fazit:** Nicht ganz so gut wie Apo-calypse, aber für Genre-Fans eine Alternative. (Ulf S.)

TEST  
Classic  
SPIELSPASS  
82%

**One**  
Hersteller/Vertrieb: Visual Concepts/Take 2  
Erschienen: Februar '98  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler

## TRIX

Bruce und ihr steht nicht völlig alleine da. Pausiert einfach ein aktuelles Spiel und gebt die folgenden Tastenkombinationen ein, um euch die entsprechenden Goodies unter den Nagel zu reißen. Bei richtiger Eingabe blinkt die Schrift im Pausescreen übrigens kurz auf.

Levelwahl:  
Δ, ↑, X, ↓.  
Unverwundbarkeit:  
↓, ↑, ←, →, Δ, ↑, →, ↓.  
Alle Waffen:  
□, O, ↑, ↓, X, □.

**Xploder-/Game-Buster-Codes**  
Unendlich Leben:  
800F F7A8 000F  
Unverwundbar:  
800F F250 0001  
Alle Levels anwählbar:  
800F F264 0001  
Alle Checkpoints anwählbar:  
800F F26C 0001



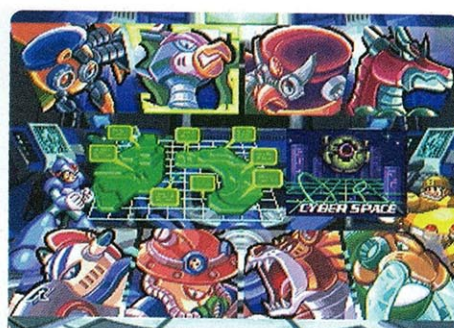
## TRIX

Levelselect:  
HEVYFEET  
Waffen:  
MAXPOWER  
Debug-Menü:  
HEYBUDDY

**Xploder-/Game-Buster-Codes**  
Unendlich Leben:  
8011 40CC 0009  
Rage-Meter:  
8011 3CC8 00C0



Viele Gegner erinnern eher an poppige japanische Spielzeug-Roboter.



Typisch Mega Man: Von einer Ausgangswelt gelangt ihr zu insgesamt acht Abschnitten.

## Mega Man x4

Capcoms Blechbüchse gilt als **Gründungs-vater** der Jump&Shoot-Spiele.

Mega Man (in Japan als Rockman bekannt) ist in puncto Quantität der Serienkönig unter den Jump&Shoot-Titeln. Die Anzahl der bisher erschienenen Abenteuer des blauen Ballermanns ist mittlerweile kaum zu überschauen, was für eine treue Fangemeinde spricht. Interessanterweise hat sich im Laufe der Jahre kaum etwas am Spielprinzip geändert. Ausgestattet mit den Grundfunktionen Springen und

Schießen ebnet sich Mega Man seinen Weg durch rund ein Dutzend Levels, um die bösen Mavericks-Roboter zu bekämpfen. Was Mega Man stets auszeichnet, ist seine ausgeklügelte Dramaturgie. Nach ein bzw. zwei Einführungslevels gelangt ihr jeweils in eine Oberwelt, auf der ihr Zugriff zu mehreren Abschnitten habt. In nahezu jedem Level findet ihr Ausrüstungsgegenstände, durch die der Serienheld im Laufe der Ballerorgie immer agiler wird. Nachdem ihr Endgegner besiegt habt, verleiht ihr euch außer-

dem eine zusätzliche Wumme ein, die ihr in den folgenden Abschnitten strategisch klug einsetzen solltet. Ein perfektes Leveldesign sowie unterschiedliche Einsatzvehikel runden das zeitlose Spielvergnügen ab.

**Fazit:** Der X4-Ableger ist technisch müde, spielt sich aber wie die anderen Teile tadellos. Mega Man 8 ist jedoch die bessere Wahl. (Ulf S.)



Dieser Bösewicht ist nur an seiner Pranke verletzbar.

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
**77%**

### Mega Man X4

Hersteller/Vertrieb: Capcom/Virgin  
Erschienen: Februar '99  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler

### Fakten

- über 12 Levels
- schlichte Comic-Grafik
- hoher Schwierigkeitsgrad



### TRIX

Xploder-/Game-Buster-Codes

Unendlich Energie:

8013 01EC 2020

Unendlich Leben:

8016 008C 0009

Unendlich Leg-Jets:

8013 0214 0C00

Alle Waffen:

8013 0248 FF01

Unendlich Munition:

8013 0238 3030

8013 023A 3030

8013 023C 3030

8013 023E 3030

8013 0240 3030

8013 0242 3030

8013 0244 3030

8013 0246 3030

Leichtere Bosse:

D015 5464 0080

8012 AE84 0000

"Best" Shot:

8013 0236 0404

## Assault

Wummen, **Aliens**, kühne Helden – die Zutaten eines klassischen **Jump & Shoots**.

Die Story ist unmissverständlich: Eine Spezialeinheit wird auf dem Planeten Erde abgesetzt, um den extraterrestrischen Invasoren kräftig

einzuheizen. Zum Spielablauf braucht man im Prinzip nur wenige Worte zu verlieren. Mit Dauerfeuer ackert ihr euch durch die Szenarios und baut die Wucht eurer Waffensysteme durch Power-ups systematisch aus. Gelegentlich wurden auch Hüpfpassagen ein-

gestreut, die euch auch Sprünge in die Tiefe des Raumes abverlangen, was keine leichte Aufgabe ist. Nichts gegen einen geradlinigen Ballertitel, doch ein wenig Abwechslung und Überra-

schungen hätten dem Titel sehr gut getan. So sammelt Assault nur im Duett genug Spielpunkte, um auch längerfristig zu faszinieren.

**Fazit:** Schnörkellose Ballerorgie, die zumindest im Alleingang auf Dauer deutlich abflacht. (Ulf S.)

### Fakten

- 6 große Levels
- Dual-Shock-Funktion
- deutsche Texte

### Assault

Hersteller/Vertrieb: Telstar/Konami  
Erschienen: September '98  
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 75%  
Erhältlich bei: Fachhändler

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
**71%**



Bei den Endgegnern waren die Designer überaus kreativ. Im Bild der finale Boss.

### TRIX

Xploder-/Game-Buster-Codes

Unendlich Leben:

8008 E634 0005

Unendlich Credits:

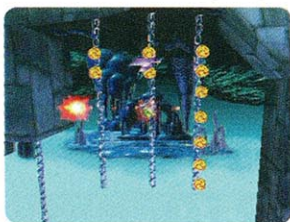
8008 9ACC 0005

Unendlich Munition:

8008 E62E 0006

## Pandemonium 2

**B**evor Crystal Dynamics mit Gex 3D internationalen Ruhm erlangte, waren Pandemonium 1 und 2 ihre beiden Vorzeigetitell. Es wird natürlich wieder gesprungen, was die Polygon-Gliedmaßen hergeben. Doch anstatt völliger Bewegungsfreiheit müsst ihr bei diesem Titel mit engen Pfaden vorlieb neh-



men, so dass der Weg streng vorgezeichnet ist. Wahlweise mit der Sexbombe Nikki oder dem diabolisch anmutenden Harlekin Fargus durchquert ihr eine Reihe

von Levels, deren grelle Farbkombinationen an einen Drogenmissbrauch seitens der Grafiker glauben lassen. Der Spielablauf erfordert vor allem viel Geschicklichkeit, da man ständig

mit pixelgenauen Sprüngen konfrontiert wird. Dennoch ist der Schwierigkeitsgrad eher als leicht zu bewerten, so dass der letzte Gegner schon bald die Waffen streckt. (Ulf S.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
79%

### Pandemonium 2

Hersteller/Vertrieb: Crystal Dynamics/Take 2  
Erschienen: November '97  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall erhältlich

## Spyro the Dragon

**D**er kleine grüne Feuerspucker Spyro muss im Alleinkampf den finsternen Tyrannen Gnasty Gnorc bekämpfen, um seine komplette Familiensippe von einem bösen Fluch zu befreien. Von einer Ausgangswelt erkundet ihr die weitläufigen 3D-Areale. Hier entledigt ihr euch per Feueratem der lästigen Feinde, öffnet



per Rammattacke Schatztruhen und springt bzw. fliegt durch die sauber in Szene gesetzten Welten. Natürlich implementierten die Spieldesigner auch allerlei

Boni und Geheimnisse in den Spielverlauf. So gibt es Bonuslevels, in denen ihr fliegen könnt, und wem es gelingt, sämtliche Levels 100%ig zu lösen sowie die mysteriösen zwölf Diamanten zu

ergattern, den erwarten ein paar nette Überraschungen. Lobenswert sind in technischer Hinsicht die Dual-Shock-Steuerung sowie die flotte und ungemein sauber programmierte 3D-Grafik. (Ulf S.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
86%

### Spyro the Dragon

Hersteller/Vertrieb: Insomniac Games/SCED  
Erschienen: Oktober '98  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall erhältlich



## A Bug's Life

**I**n der Rolle der wagemutigen Ameise Flik macht ihr euch auf, gegen die Grashüpfer-Tyrannen anzutreten. Da der Titel eindeutig für die jüngeren Zocker konzipiert wurde, fällt der Spielablauf vergleichsweise simpel aus. In jedem 3D-Level gilt es eine kleine Aufgabe zu erledigen. Meistens handelt es sich um einfache Suchaufgaben, um einen Level



abschließen zu können. Da die Handlungsmöglichkeiten des Insekts eher minimal sind, dienen verschiedenfarbige Samen

als Lieferanten für besondere Fähigkeiten, beispielsweise Superbeeren, mit denen man selbst größere Brocken in die Flucht schlägt. In technischer Hinsicht beeindruckt zunächst

einmal der Effekt, alles aus der Ameisensicht zu betrachten. Hinter der 3D-Fassade verbergen sich jedoch leider kleinere Mängel, zum Beispiel gelegentliches Ruckeln. (Ulf S.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
70%

### A Bug's Life

Hersteller/Vertrieb: Traveller's Tales/SCED  
Erschienen: Februar '99  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall erhältlich

## Hercules

**H**ercules, der Held der griechischen Mythologie und seit 1997 Kinostar von Walt Disney, agiert beim gleichnamigen Videospiel in einem durchaus vergnüglichen zweidimensionalen Hüpfabenteuer. Brav von links nach rechts durchquert der Liebling der Götter die insgesamt zehn Welten, weicht geschickt den Fallen aus, setzt



sich mit seinem Schwert zur Wehr und hat es gelegentlich mit mächtigen Endgegnern zu tun. In jeder Szene gibt es

außerdem allerlei Gegenstände einzusammeln, die Boni oder noch mehr Kraft verheißen. Zwischendurch werdet ihr sogar mit Filmszenen aus dem Kinostreifen unterhalten. Die

Spielbarkeit ist zwar gut und das Leveldesign bietet die nötige Abwechslung, doch erfahrenere Zocker dürften die Levels recht schnell absolviert haben. (Ulf S.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
71%

### Hercules

Hersteller/Vertrieb: Disney Interactive/SCED  
Erschienen: Oktober '97  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall erhältlich

## Spider

**A**nstatt eines strahlenden Sympathikus mimt eine mutierte Spinne die zentrale Jump&Run-Figur bei diesem Oldie. Das achtbeinige Krabbeltier wuselt sich seiner Größe entsprechend durch riesige Räume. Das Flair, eine kleine Spinne zu sein, wurde grafisch gut umgesetzt. Abgesehen von der insekten-



artigen Spielfigur wird leider nur bewährte Genrekost geboten, wobei der Schwerpunkt eindeutig auf Geschicklichkeit gelegt wurde, da sich euch

nur relativ wenige Widerständer in den Weg stellen. Für alle Fälle kann sich das Ekel-tier dennoch per Power-ups diverse Waffensysteme einverleiben und so noch effektiver

ballern. Die über 12 Levels spielen sich zwar sehr nett, nach heutigen Maßstäben ist der Titel weder vom Spielverlauf noch von der Grafik her konkurrenzfähig. (Ulf S.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
58%

### Spider

Hersteller/Vertrieb: Boss Game Studios/Take 2  
Erschienen: Februar '97  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler

## Frogger

1981 war Frogger einer der Videospielhits schlechthin, sowohl in der Spielhalle als auch auf Konsole. Der Spielablauf ist äußerst banal: Ein kleiner grüner Frosch muss mit gut getimten Sprüngen vom unteren zum oberen Bildschirmrand dirigiert werden, um seine kleinen Kaulquappen zu retten. Eine dicht befahrene Straße sowie ein Fluss mit schnell



schwimmenden Baumstämmen drohen das Unterfangen jedoch zu vereiteln. Neben dem Original-Level bietet die Neuauflage noch 34 weitere Levels in zeitgemäßer 3D-Optik, in denen das

Spiel mit präzise getimten Sprüngen auf die Spitze getrieben wird. Hier werdet ihr unter anderem von Bienen attackiert, müsst Schalter umlegen oder habt es mit hungrigen Kroko-

dilen zu tun. Nur wer über gute Nerven verfügt, überlebt diese Plattform-Odyssee. Als weiterer spielerischer Gag sorgt ein Vier-Spieler-Modus für Party-Gaudi. (Ulf S.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
74%

### Frogger

Hersteller/Vertrieb: Hasbro Interactive  
Erschienen: November '97  
Spieler: 1-4 Mehrspielerspaß: 80%  
Erhältlich bei: Fachhandel

## Jersey Devil

Jersey Devil war ein Pionier-Titel der 3D-Jump&Runs mit völliger Bewegungsfreiheit. Im Zentrum steht eine lila Fledermaus, die sich mit den Aktionen Springen, Rennen, Schlagen sowie einem gezielten Schwanzschlag ausgestattet durch die recht weitläufigen Areale bewegt und dabei die bekannten



Aufgaben bewältigt. Dem grafischen Rahmen merkt man an, dass er bereits einige Zeit auf den Buckel hat, da er streckenweise sehr einfach gehalten ist

und grafische Schmankerl, beispielsweise Lichteffekte, gänzlich fehlen. Der Spielablauf ist außerdem recht unausgegoren. Mal huscht ihr in Windeseile durch einen Level, mal sorgen

gewagte Sprungstafetten für Frust, was auch an der unpräzisen Steuerung liegt. Kurzum: Im Vergleich zu Gex 3D hat dieser Titel heutzutage keine Chance mehr. (Ulf S.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
71%

### Jersey Devil

Hersteller/Vertrieb: Mega Toon St./Infogrames  
Erschienen: Dezember '97  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler

## Cheesy

Cheesy macht seinem Namen alle Ehre – dieser Titel ist völliger Käse! Ihr manövriert eine hässliche Maus brav und bieder durch eine Ansammlung von ziemlich einfallslosen Pseudo-3D-Levels. Euer Hauptanliegen besteht zum einen darin, den Gegnern geschickt auszuweichen, zum anderen sämtliche



Käsecken einzuheimsen, damit sich das Tor zum nächsten Abschnitt öffnet. Immerhin: Gelegentlich werden auch 3D-Levels eingestreut, in

denen sich die komplette Steuerung der neuen Umgebung anpasst. Man muss dem Titel zugute halten, dass er offensichtlich für die jüngeren PlayStation-Liebhaber pro-

grammiert wurde. Dass sich diese allerdings mit der lieblosen Grafik und dem minimalistischen Spielverlauf zufrieden geben werden, darf bezweifelt werden. (Ulf S.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
42%

### Cheesy

Hersteller/Vertrieb: Ocean/Infogrames  
Erschienen: Ende '97  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler

## Johnny Bazookatone

Bereits das Intro mit flotter Discomusik und einem Helden mit grell pinken Haaren und der fiesen Rock'nRoll-Tolle deutet an, dass dieser Hopserei eine recht ungewöhnliche Thematik zugrunde liegt. Johnny ist Mitglied einer Band und muss extra in die



Unterwelt absteigen, um seine geliebte Gitarre wiederzubekommen. Ausgerüstet mit einer außergewöhnlichen Klampfenflinte bahnt ihr euch

den Weg durch düster gehaltene Digi-Grafiken, die vollgestopft sind mit allerlei Schikanen. Das Leveldesign ist ein Fall für Profis, da die Kollisionsabfrage überaus penibel

ist. Nur der tolle Sound und der witzige Held verdienen Erwähnung, der Spielablauf selber ist für heute nicht mehr ganz zeitgemäß. (Ulf S.)

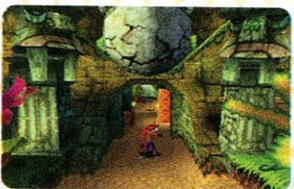
**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
58%

### Johnny Bazookatone

Hersteller/Vertrieb: Core/Eidos  
Erschienen: Februar '96  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler

## Crash Bandicoot 1

Bereits der erste Teil der Crash-Bandicoot-Serie schlug ein wie eine Bombe (weltweit hat sich alleine dieser Titel 1,5 Millionen Mal verkauft). Damals war die farbenprächtigt und aufwändig in Szene gesetzte Grafik eine Sensation und auch heute ist sie



immer noch sehenswert. Da sich im Laufe der Zeit am grundsätzlichen Spielprinzip nicht viel verändert hat, ist der erste Teil nach wie vor empfehlenswert. Es macht einfach

Spaß, sich mit der Wirbelattacke durch die abwechslungsreichen Levels zu arbeiten und nach Bonuslevels Ausschau zu halten. Leider sind allerdings die Speichermöglichkeiten

nicht optimal und der Schwierigkeitsgrad in höheren Levels ist recht frustrierend. Da der Titel aber nur noch 50 DM kostet, ist das Geld auf jeden Fall gut angelegt. (Ulf S.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
81%

### Crash Bandicoot 1

Hersteller/Vertrieb: Naughty Dog/SCED  
Erschienen: Oktober '96  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall erhältlich

## Mickey's Wild Adventure

**M**ickey's Wild Adventure ist meine direkte 1:1-Umsetzung der 16-Bit-Version, so dass man in technischer Hinsicht nicht allzu viel erwarten darf. Dieser Punkt ist bei der Disney-Produktion aber ohnehin nicht sonderlich wichtig. Wer den Oldie erwirbt, erwartet sicherlich schöne Comic-



Grafiken und Mickey Mouse satt, und damit enttäuscht er seine Fans auch nicht. Interessanterweise bietet das Hüpfvergnügen auch einen geschichtlichen Rückblick, denn

sämtliche Levelthemen beziehen sich auf Zeichentrickfilme vergangener Tage, angefangen vom Erstlingswerk Steamboat Willie (1928) bis hin zu The Prince and the Pauper (1990).

Jeder Level bietet ein neues Szenario und andere Anforderungen. Gelegentlich werden sogar die 3D-Fähigkeiten des 32-Bitters dezent beansprucht. Ein Titel für Fans. (Ulf S.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
70%

### Mickey's Wild Adventure

Hersteller/Vertrieb: Traveller's Tales/SCED  
Erschienen: März '96  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler

## Lomax

**W**er bei der Spielfigur ins Grübeln kommt und denkt: "Mensch, den kenne ich doch irgendwo her!", liegt richtig. Der grüne Wuschelkopf und Titelheld Lomax wurde dem Denkspielklassiker Lemmings entliehen, um in einem Fantasy-Reich seine hüpfplastigen Abenteuer zu bestehen. Der Spielablauf bietet Standard-Spiel-elemente, die ihr sowohl in



klassischen 2D- als auch in aufwändigeren 3D-Levels anwendet. Anfangs nur mit einer Spin-Attacke ausgestattet, seid ihr ständig auf der Suche nach

neuen Power-ups, um später beispielsweise via magische Ringe die Gegnerschar niederzustrecken. Die kunterbunte Smartiesgrafik ist auch Anno '99 noch hübsch anzusehen

und der Spielverlauf gefällt, wenngleich nur wenige innovative Ansätze vorhanden sind. Wer diesen Titel irgendwo preiswert entdeckt, kann ruhig zugreifen. (Ulf S.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
70%

### Lomax

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

## Pandemonium

**M**it diesem Titel begann Crystal Dynamics' Ausflug in die dreidimensionalen Jump&Run-Gefilde, wobei der Ausdruck "dreidimensional" tunlichst in Klammern zu setzen ist, da der Weg durch schmale Wege streng vorgegeben ist. Ob 3D oder 2D, entscheidend ist der



Spielspaß, und der kann sich durchaus sehen lassen. Die beiden Hauptdarsteller Nikki (damals noch unschuldig naiv) und Hofnarr Fargus turnen durch eine Reihe von gut designten

Fantasy-Levels, in denen ihr mit allerlei Geschicklichkeitsproben konfrontiert werdet. Sämtliche Abschnitte bewältigt man ohne groß überlegen zu müssen, statt dessen sind Joypad-Akrobaten

gefordert. Hauptkritikpunkt ist jedoch nicht ein überzogen hoher Schwierigkeitsgrad, sondern der nicht allzu große Umfang, der den Abspann bereits nach wenigen Spielstunden freigibt. (Ulf S.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
74%

### Pandemonium

Hersteller/Vertrieb: Crystal Dynamics/Take 2  
Erschienen: November '96  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler

## Rascal

**M**it Rascal wollte die Firma Psygnosis den Beweis antreten, dass sie mehr können als nur gute Actiontitel. Leider gelang ihnen das Projekt Knuddel-Jump&Run nur zur Hälfte. Während die Grafik dank Traveller's Tales' Know-how wieder einmal rundum überzeugt und sogar einige sehenswerte Effekte, wie spie-



gelnde Wasseroberflächen, bietet, gibt der Spielverlauf einigen Anlass zur Kritik. Der kleine Dreikäsehoch Rascal bewegt sich bei seiner aben-

teuerlichen Zeitreise äußerst träge durch die großen 3D-Szenarios und die Kameraführung kann den Drehungen des jungen Helden nicht immer folgen, so dass man des Öfte-

ren orientierungslos ist und den Attacken der Feinde zum Opfer fällt. Schade eigentlich, denn die Aufmachung ist im Großen und Ganzen sehr hübsch ausgefallen. (Ulf S.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
72%

### Rascal

Hersteller/Vertrieb: Traveller's Tales/Psygnosis  
Erschienen: März '98  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler

## Spot goes to Hollywood

**D**as Maskottchen der Limonade Seven Up war zeitweise ein bekanntes Gesicht in der Videospielzene, zumindest zu den Zeiten, als noch 16-Bit-Konsolen den Markt fest im Griff hatten. Der bislang einzige Auftritt auf der PlayStation ist recht durchwachsen. Positiv



fallen zunächst einmal der pompöse orchestrale Soundtrack (von der Filmkomponistenlegende John Williams höchstpersönlich geschrieben!) sowie die ungemein liebevolle

Aufmachung mit zahlreichen animierten Zwischensequenzen auf. Der eigentliche Spielverlauf wirkt nach heutigem Geschmack jedoch etwas antiquiert. Spot läuft durch die

fassettenreichen Render-Levels, sammelt Boni ein und setzt sich mit gezielten Würfeln zur Wehr. Das Leveldesign pendelt dabei zwischen nett bis langweilig hin und her. (Ulf S.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
61%

### Spot goes to Hollywood

Hersteller/Vertrieb: Burst/Virgin  
Erschienen: Februar '97  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler

## Tombi!

Auf dem ersten Blick erscheint Tombi! wie ein leicht antiquiertes Jump&Run-Game mit typisch japanischer Comic-Grafik. Doch das stimmt nur zur Hälfte. Vielmehr handelt es sich um einen überaus amüsanten Hybrid aus Hüpf- und Rollenspiel-Elementen. Euer wuscheliger Steinzeit-Held mit der Vorliebe für Schweine durchquert auf der Suche nach seiner



geliebten Uhr eine große zusammenhängende Welt (ihr könnt somit zu allen Punkten zurückkehren), in der nicht nur Geschicklichkeitsproben, sondern auch viele Missionen auf

ihn warten. Für jede erfüllte Aufgabe winkt ein weiterer Gegenstand, den ihr euch später zunutze macht. Außerdem erhaltet ihr wie in einem RPG Erfahrungspunkte, durch die

euer ulkiger Held zunehmend stärker wird. Diese Mixtur funktioniert sehr gut und bietet Spielspaß für mehrere Tage, wenn man sich am Grafikstil nicht stört. (Ulf S.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
77%

### Tombi!

Hersteller/Vertrieb: Whoopee Camp/SCED  
Erschienen: August '98  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler

## Lucky Luke

Das französische Softwarehaus Infogrames ist bekannt für seine Comic-Adaptionen. Letztes Jahr ereilte auch Lucky Luke das "Schicksal", auf der PlayStation verewigt zu werden. Das Spiel lehnt sich spielerisch und grafisch sehr eng an die Comicvorlage an: Der Mann, der schneller zieht als sein Schatten, vollführt Trickschüsse,



um Barrikaden sowie sämtliche Banausen zu beseitigen, und hangelt sich mit viel Geschick und gelegentlicher Kopfarbeit durch den Wilden

Westen. Bonusrunden, wie ein Armdrücken gegen Jolly Jumper oder eine zünftige Kneipenschlägerei, sorgen für Kurzweil. Leider ist die Steuerung nicht allzu präzise und

das Spieltempo ein wenig zu langsam. Außerdem müssen Speicherstände erspielt werden, wodurch man in späteren Levels schnell in die Zwickmühle gerät. (Ulf S.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
76%

### Lucky Luke

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

## Agent Armstrong

Beim Titelhelden handelt es sich um eine Art Mischung aus James Bond und Rambo. Sein Auftrag besteht darin, innerhalb von 37 Missionen ein gefährliches Syndikat auszuheben. Der Spielverlauf bietet nur wenig Anlass für Fragen. Mit der Wumme im Anschlag ballert ihr



euch den Weg frei und überwindet per Sprungkraft die Barrikaden. Per Extras rüstet ihr euch auf, um noch effektiver gegen die Widersacher vorzugehen. Nur gelegentlich gibt es Abwechs-

lung, beispielsweise durch einen Unterwasserlevel. Die schräge Aufmachung ist zwar lobenswert, weniger nett sind hingegen die grafische Darstellung und der eintönige Spielverlauf. Nicht nur

dass die Charaktere beim extremen Zoom sehr pixelig wirken, durch die flache Perspektive geht beim Spiel mit der dritten Dimension auch des Öfteren die Übersicht verloren. (Ulf S.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
54%

### Agent Armstrong

Hersteller/Vertrieb: Virgin/Virgin  
Erschienen: Juli '97  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler

## Blasto

Blasto wurde vor langer Zeit einmal groß angekündigt und nach längerer Sendepause dann ohne größeres Tamtam veröffentlicht. Der Grund für diesen Sinneswandel ist bereits nach kurzer Spielpraxis sichtbar – Blasto ist wahrlich kein Brüller. Als Hauptakteur dient der dickbäuchige Held Blasto, der im Weltraum



eine Alien-Invasion abwenden soll. Mit coolen Sprüchen auf den Lippen und seiner Blast-O-Matic-Waffe in der Hand

hangelt er sich durch eine Reihe von abstrakten Level-Konstruktionen, die aus freischwebenden Plattformen besteht. Ergo: Jeder Fehlschritt bedeutet den sofort-

tigen Tod, was in späteren Levels ungemein nervt. Davon abgesehen ist die Grafik zwar stilvoll, insgesamt aber recht öde, und der Spielverlauf weist Längen auf. (Ulf S.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
61%

### Blasto

Hersteller/Vertrieb: SCEA/SCED  
Erschienen: Juli '98  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler

## Contra Legacy of Wars

Contra war bis zum Anfang der 90er-Jahre Konamis Vorzeigeprodukt im Bereich der Jump&Shoot-Titel, doch den Sprung auf die PlayStation hat der Rambo-Trip mehr schlecht als recht gemeistert. Zum Spielprinzip gibt es nicht viel zu sagen: Alleine oder zu



zweit gleichzeitig geht ihr mit Dauerfeuer durch spacige Levels, in denen ihr durch allerlei futuristische Gegner beharkt werdet. Die Polygon-Grafik war schon zu damaliger

Zeit nicht das Wahre, zumal die automatische Kameraführung euch oftmals die nötige Übersicht verwehrt. Besonders übel ist der überzogene Schwierigkeitsgrad, der einem nicht

selten das Gefühl gibt, dass es unfair zugeht. Kleiner Gag: Mit der entsprechenden Brille darf man das Werk sogar in 3D genießen. (Ulf S.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
56%

### Contra Legacy of Wars

Hersteller/Vertrieb: Konami/Konami  
Erschienen: März '97  
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 61%  
Erhältlich bei: Fachhändler

## Earthworm Jim 2

Earthworm Jim genoss zu 16-Bit-Zeiten noch den Status eines Superstars. Der Erdenwurm war bekannt für seine ungemein trickreichen und mit zahlreichen bizarren Gags gespickten Abenteuer. Der zweite Teil (an einer 3D-Version wird derzeit gearbeitet) wurde 1:1 für die PlayStation umge-



setzt. Der markante Held ballert sich mit seinem überdimensionalen Phaser durch ein Dutzend kosmischer Levels, die immer wieder neue Anforderungen an euch stellen. Mal reitet ihr mit

einer Rakete über eine Landschaft und weicht den Flugkörpern aus, mal müsst ihr Schweine als Gewicht für eine Schaukel missbrauchen, um weiterzukommen. Natürlich wird die

Comic-Grafik nicht einmal ansatzweise der Hardware gerecht, doch das witzige Leveldesign und die sehr gute Spielbarkeit machen diesen technischen Malus wieder wett. (Ulf S.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
80%

### Earthworm Jim 2

Hersteller/Vertrieb: Shiny/Acclaim  
Erschienen: März '97  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler

## Herc's Adventure

Lucas Arts liefert mit diesem Comic-Werk eine herrliche Persiflage auf die Herkules-Mythologie ab. Der griechische Halbgott kämpft sich durch eine riesige Oberwelt. Um sich gegen die Feinde zur Wehr zu setzen, werden schon mal arme Schafe als Waffe gegen grunzende Zyklopen missbraucht.



Packt ihn der große Hunger, ist eine Tüte Gyros fällig, und Informationen erhält er von den Göttern höchstpersönlich. Neben viel Hüpf- und Baller-

action bietet das Werk auch Rollenspiel-Elemente. So erstet ihr im Shop neue Waffen und steigert durch entsprechende Mittel eure physischen Kräfte. Vor allem zu zweit

gleichzeitig sorgt dieser humoristisch in Szene gesetzte Titel für unbeschwerte Kurzweil, wenngleich das Repertoire an spielerischen Möglichkeiten recht begrenzt ist. (Ulf S.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
62%

### Herc's Adventure

Hersteller/Vertrieb: Lucas Arts/THQ  
Erschienen: Ende '97  
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 70%  
Erhältlich bei: Fachhändler

## MDK

Auch dieser intergalaktische Jump&Shoot-Titel aus dem Hause Shiny verbindet eine bizarre Grafik mit viel Balleraction und absurden Gags. Ihr dirigiert den wortkargen Kurt Hectic in der Verfolgerperspektive durch höchst abstrakte Landschaften, wobei ihr quasi stets in die Tiefe des Bildschirms rennt.



Vor allem die witzigen Ideen zeichnen diesen Titel aus. Mittels einer futuristischen Sniper-Waffe zoomt ihr die kuriosen Mutanten auch aus

weiter Entfernung extrem nahe heran. Während des Sprunges verwandelt sich der Anzug außerdem in einen Fallschirm, so dass man langsam dem Boden entgegen gleitet.

Zusammen mit gelegentlichen Grübelaufgaben und der außergewöhnlichen Aufmachung erhält dieser Shooter das Prädikat "empfehlenswert". (Ulf S.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
77%

### MDK

Hersteller/Vertrieb: Shiny/Acclaim  
Erschienen: November '97  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler

## Vergessene Welt

Die Videospiel-Adaption zum Erfolgsstreifen „Vergessene Welt Jurassic Park II“ ist sehr ambitioniert. Ihr durchkämpft in der Rolle eines kleinen Compy, eines aggressiven Raptors, des mächtigen T-Rex sowie als Homo sapiens eine beachtliche Anzahl an Levels. Vor allem die Dino-



saurier wurden dank der engen Zusammenarbeit mit dem Filmhersteller ungemein lebendig in Szene gesetzt. Neben der coolen Atmosphäre punktet der Titel

durch seine tolle Präsentation und den variablen Spielverlauf. Leider unterlief dem Entwicklerteam aber ein blöder Fehler. Das Spiel ist ohne Cheat kaum zu schaffen, da es in späteren

Levels schlichtweg unfair wird. Wer sich dadurch nicht abschrecken lässt (oder die nötigen Cheats parat hat), sollte diese Filmumsetzung in Betracht ziehen. (Ulf S.)

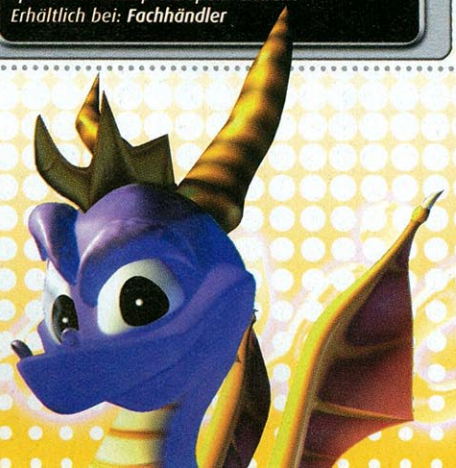
**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
73%

### Vergessene Welt

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

## und sonst...?

|                       |                  |     |
|-----------------------|------------------|-----|
| Bubble Bobble 2       | Taito            | 74% |
| Gex                   | Crystal Dynamics | 55% |
| Gex: Deep Cover Gecko | Crystal Dynamics | 89% |
| Iron ManX-O Manowar   | Acclaim4         | 7%  |
| Iznogoud              | Microids         | 37% |
| Jumping Flash 1       | SCEI             | 51% |
| Jumping Flash 2       | SCEI             | 51% |
| Mega Man 8            | Capcom           | 81% |
| Mega Man X3           | Capcom           | 60% |
| Rabbit Reload         | SCEI             | 52% |
| Rainbow Island        | Taito            | 68% |
| Whizz                 | Konami           | 50% |



# Inhalt



## 1995

Seite

Wertung

|                       |    |     |
|-----------------------|----|-----|
| Gex .....             | 15 | 55% |
| Jumping Flash 1 ..... | 15 | 51% |
| Rabbit Reload .....   | 15 | 52% |
| Rayman .....          | 6  | 73% |



## 1996

|                               |    |     |
|-------------------------------|----|-----|
| Bubble Bobble 2 .....         | 15 | 74% |
| Cheesy .....                  | 12 | 42% |
| Crash Bandicoot .....         | 12 | 81% |
| Iron ManX-O Manowar .....     | 15 | 47% |
| Johnny Bazookatone .....      | 12 | 58% |
| Jumping Flash 2 .....         | 15 | 51% |
| Lomax .....                   | 13 | 70% |
| Mickey's Wild Adventure ..... | 13 | 70% |
| Pandemonium .....             | 13 | 74% |
| Rainbow Island .....          | 15 | 68% |
| Whizz .....                   | 15 | 50% |



## 1997

|                             |    |     |
|-----------------------------|----|-----|
| Agent Armstrong .....       | 14 | 54% |
| Contra Legacy of Wars ..... | 14 | 56% |
| Crash Bandicoot 2 .....     | 4  | 83% |
| Croc .....                  | 5  | 74% |
| Earthworm Jim 2 .....       | 15 | 80% |
| Frogger .....               | 12 | 74% |
| Herc's Adventure .....      | 15 | 62% |
| Hercules .....              | 11 | 71% |
| MDK .....                   | 15 | 77% |
| Mega Man X3 .....           | 15 | 60% |
| Pandemonium 2 .....         | 11 | 79% |



## 1998

|                              |    |     |
|------------------------------|----|-----|
| A Bug's Life .....           | 11 | 70% |
| Apocalypse .....             | 9  | 85% |
| Assault .....                | 10 | 71% |
| Blasto .....                 | 14 | 61% |
| Crash Bandicoot Warped ..... | 4  | 88% |
| Gex 3D .....                 | 5  | 86% |
| Heart of Darkness .....      | 6  | 85% |
| Iznogoud .....               | 15 | 37% |
| Jersey Devil .....           | 12 | 71% |
| Klonoa .....                 | 7  | 74% |
| Lucky Luke .....             | 14 | 76% |
| MediEvil .....               | 7  | 88% |
| Mega Man 8 .....             | 15 | 81% |
| One .....                    | 9  | 82% |
| Pitfall 3D .....             | 8  | 81% |
| Rascal .....                 | 13 | 72% |
| Skull Monkeys .....          | 8  | 81% |
| Spyro the Dragon .....       | 11 | 86% |
| Tombi! .....                 | 14 | 77% |



## 1999

|                             |    |     |
|-----------------------------|----|-----|
| Gex: Deep Cover Gecko ..... | 15 | 89% |
| Mega Man X4 .....           | 10 | 77% |