

# PlayStation

## Classic GAMES

Classic Nr. 8

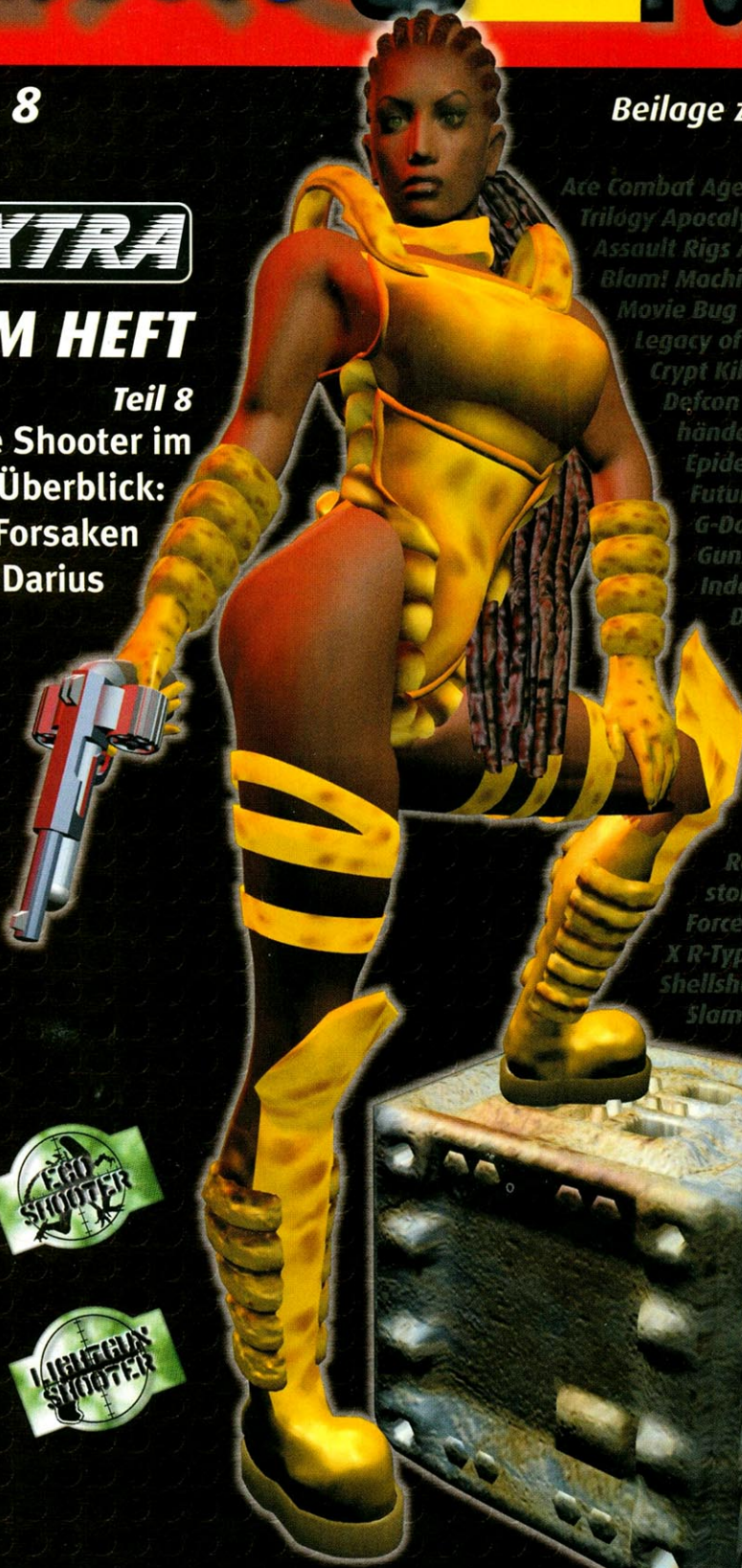
Beilage zur PSG 10/99



### HEFT IM HEFT

Teil 8

Alle Shooter im  
Überblick:  
von Forsaken  
bis G-Darius



Ace Combat Agent Armstrong Agile Warrior Alien  
 Trilogy Apocalypse Area 51 Armored Core Assault  
 Assault Rigs Asteroids Bedlam Black Dawn  
 Blam! Machinehead Blast Radius Blasto B-  
 Movie Bug Riders Colony Wars 1 & 2 Contra  
 Legacy of War Crime Killer Critical Depth  
 Crypt Killer Cyber Sled Darklight Conflict  
 Defcon 5 Descent 1 & 2 Disruptor Ein-  
 händler Elemental Gearbolt Eliminator  
 Epidemic Firo & Klawd Forsaken Frenzy  
 Future Cop L.A.P.D. 2100 Galaxian 3  
 G-Darius Ghost in the Shells G-Police  
 Gunship Hardboiled Hexen In the Hunt  
 Independence Day Invasion Judge  
 Dredd Jupiter Strike Kileak the  
 Blood Krazy Ivan Lifeforce Tenka  
 Lone Soldier Machine Hunter  
 Magic Carpet Mass Destruction  
 MDK Mechwarrior 2 Mega Man  
 8 N20 Nanotek Warriors Nova-  
 storm Nuclear Strike Omega Boost  
 One Philosoma PO 'ed Point Blank  
 Raiden Projekt Raven Project Ray-  
 storm Rebel Assault 2 Reboot Retro  
 Force Return Fire Revolution X Robotron  
 X R-Type Sexy Parodius Shadow Master  
 Shellshock Shockwave Assault Sidewinder  
 Slamescape Small Soldiers Soviet  
 Strike Stahlfeder Starfighter  
 3000 Steel Harbinger  
 Steel Reign Strike-  
 point Tempest X The  
 Last Dynasty Thun-  
 derhawk 2 Tiger-  
 shark Titan Wars Top  
 Gun Total Eclipse  
 Turbo Treasures of  
 the Deep Tunnel B1  
 V 2000 Viewpoint  
 Viper Warhawk Wing  
 Commander 3 & 4  
 Wing Over 1 & 2 X2  
 Xenocracy Xevious 3D



# SHOOT-'EM-UP-STAMMBAUM

Bei der **Entwicklungsgeschichte** der Shoot 'em Ups wurde durch **Ideenreichtum** seitens der Programmierer eine solch enorme Bandbreite an **Spielprinzipien** erreicht, dass eine Katalogisierung in einzelne **Genres** einer wahren **Sisyphusarbeit** gleichkommt.

Kaum eine Genregattung spricht die niederen Instinkte des Spielers so gekonnt an wie das Shoot 'em Up. Im seligen Zustand, den Geist einmal auf völligen Leerlauf zu schalten und sich dem simplen Spielprinzip frei nach dem Motto "zerstören, alles kaputt schießen" hinzugeben, lässt sich effektiv der Alltagsstress spielend verarbeiten. Wen wundert es da, dass die geschichtliche Entwicklung des im Volksmund als Ballerspiel bekannten Genres relativ früh ihren Anfang nahm. Bereits 1962, also gerade einmal vier Jahre nach dem Pioniervorstoß Tennis for Two von David Potter, erblickte das erste simpel gestrickte Shoot 'em Up namens **Space War** das Licht der Welt. Sein Schöpfer **Steve Russel**, zur damaligen Zeit noch Student am Institut für Technologie in Massachusetts, realisierte dabei, inspiriert von zahlreicher Science-Fiction-Literatur, ein sehr einfaches Spielprinzip. Zwei menschliche Kontrahenten steuern vor einem Sternfeld als Hintergrund jeweils einen Cursor und versuchen einander abzuschießen. Nachdem

zwei begeisterte Kommilitonen auch noch einen ersten Joystick-Prototyp für das Spiel zusammenschusterten, war die erste Spielplattform im Prinzip komplett, sofern man davon absieht, dass man für die Hardware, auf der Space War lief, schlappe 120.000 US-Dollar berappen musste. So blieb der kommerzielle Erfolg anderen überlassen, die mit dreisten Space-War-Klonen ihr Glück versuchten. Zu ihnen



gehörten **Nolan Bushnell**, der 1971 mit Computer Space den ersten, jedoch finanziell recht erfolglosen Coin-up-Arcade-Automaten entwarf und später maßgeblich an der Entwicklung des **Atari VCS 2600** beteiligt war. Nach weiteren sieben Jahren schlugen dann

in kürzester Zeit etliche Titel ein, deren Namen jedem Spielefreak ein Begriff sein sollten. Egal ob Taitos **Space Invaders**, Ataris **Asteroids** (welches übrigens als eines des ersten Spiele Vektorgrafik zur Darstellung der Asteroiden verwendete) oder das erste vielfarbige Arcade-Spiel **Galaxian** (Namco), jedes bereicherte das Genre um technische und spielerische Neuerungen und zog seinerseits etliche Nachahmungen und Weiterentwicklungen nach sich. Einen weiteren Meilenstein stellte das 1980 von **Eugen Jarvis** entwickelte **Defender** dar. Nicht nur weil das Flugzeug des Spielers in der Lage war, frei und je nach Belieben über eine als Linie dargestellte Landschaft zu düsen, sondern auch weil mittels eines kleinen Radars Spielfeldteile im Auge behalten werden mussten, die sich nicht im direkten Blickfeld des Betrachters befanden. Ohne übertreiben zu wollen, stellte dies für damalige Verhältnisse



Als erster Automat mit echter Farbdarstellung geht Galaxian in die Geschichte ein.

ein außergewöhnlich komplexes Feature dar. Außerdem zweigte sich 1980 mit **Berzerk** ein Titel vom restlichen Shooter-Lager ab, indem es weitergehende Spielelemente, wie die Jagd durch ein damals noch sehr übersichtliches Labyrinth, mit dem Abschießen von Feindobjekten kombinierte. Dieser Trend setzte sich in Robotron 2084 fort und führte unter dem Einfluss von bereits dem Jump&Run-Sektor entsprungenen Spielen zu einem eigenständigen Genre, dem **Jump & Shoot**. Unterdessen gelangten die vertikal und horizontal scrollenden Shoot 'em Ups zu stetiger Perfektion. Entwicklungen wie verbesserte Extrawaffen, ausgeklügelte Feindformationen und besonders harte Gegner, die Levelbosse, wurden durch Titel wie **Gradius**, R-Type oder Xenon 2 Megablast vorangetrieben. Der nächste Schritt folgte deshalb zwangsläufig dem technischen Fortschritt, und aus 2D- wurden zunehmend **3D-Shooter**. In dieser Reihe spielen vor allem zwei Titel, die erstmals auf dem PC erschienen, eine wichtige Rolle. Zum einen begann mit **Wing Commander**



Mit Defender stand 1980 der erste horizontal scrollende Shooter in der Spielhalle.



Space War, der Ur-Vater aller Shoot 'em Ups, entstand bereits im Jahre 1962.

## Genre-Unterteilungen:

### Ego-Shooter

Mit dem indizierten Klassiker **Boom** aus der Feder von George Romero etabliert, definiert sich diese Genre-Gattung durch die Kameraperspektive, die Ego-Ansicht. Mit diesem Blickwinkel erlebt der Spieler das Kampfgeschehen hautnah und sehr realistisch. Teils zu realistisch jedoch in den Augen der BJPS, bei denen Ego-Shooter aufgrund der Identifizierung mit dem Spielcharakter einen schweren Stand haben.

### Weltraum-Shooter

Mit **Wing Commander** als einem der Schlüsseltitel charakterisiert diese Shoot-'em-Up-Abteilung vor allem die Struktur der aufeinander aufbauenden Missionen mit Zielsetzungen wie Begleitschutz, Patrouille-Flügen sowie Seek-and-Destroy-Aufgaben. Begleitet von allerhand CG- oder FMV-Sequenzen zielen solche Titel neben der Action im All oder in der Luft besonders darauf ab, den Spieler durch eine möglichst dichte Atmosphäre in ihren Bann zu ziehen.

### Flugsimulation

Größtenteils im Cockpit von real existierenden Kampffljets beherbergt, grenzen sich die Flugsimulatoren durch die Notwendigkeit, sich mit den Instrumenten des Fliegers, wie Höhenmesser, Radar und dem künstlichen Horizont, auseinander zu setzen, vom Rest des Feldes ab. Außerdem spielen sowohl Missionsziele als auch taktisch kluge Überlegungen im Hinblick auf die selbst zu erstellende Bewaffnung des eigenen Vehikels, die ferner in begrenzter Munition zur Verfügung steht, eine zentrale Rolle.

### Lightgun-Shooter

In der Spielhalle eine Alltäglichkeit, fristen diese Shoot 'em Ups im Konsolenbereich eher eine Nischendasein, was jedoch kaum noch an den Preisen für ordentliche Lightguns liegen kann. Ähnlich wie bei Ego-Shootern ist die Indizierungsgefahr der Lightgun-Titel besonders hoch, weshalb es diesem Genre in Deutschland an der nötigen Bandbreite und an dauerhaft motivierenden Spielen mangelt.



George Romero hauchte mit seinen vorwiegend indizierten Werken dem Ego-Shooter-Genre Leben ein.



Im PC-Bereich haben Online-Gefechte bereits Kultstatus erreicht.



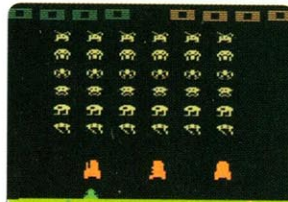
Mit dem ersten Geld schluckenden Automaten Computer Space hatte Nolan Bushnell wenig Erfolg.



Defender-Schöpfer Eugen Jarvis versuchte anfangs sein Glück mit dem Design von Flipperautomaten.

für das Softwarehaus **Origin**, die ebenfalls für die äußerst populäre Ultima-Reihe verantwortlich sind, eine bis heute fünf Episoden umfassende Erfolgsstory. Zum anderen schuf **George Romero**, damals noch bei id Software unter Vertrag, mit dem sehr bald indizierten Boom, eine gänzlich neue Unterabteilung des Genres, die - der Kameraperspektive entsprechend - als Ego-Shooter bezeichnet wird. Und wie sieht die Zukunft der Shooter aus? Im Com-

puterbereich lautet die Antwort auf diese Frage bereits jetzt **LAN** (Local Area Network) oder **Internet-Gaming**. Durch den Zusammenschluss von mehreren Computern über Netzwerkkarten oder im Internet auf speziell dafür eingerichteten **Servern** besteht die Möglichkeit, sich mit einer immensen Zahl von menschlichen Mitspielern zu messen.



Space Invaders wird anno 1999 die Ehre einer Neuauflage aus dem Hause Activision zuteil.

## Genre-Unterteilungen:

### Jump & Shoot

In ihrer geschichtlichen Entwicklung dem Jump & Run entsprungen, verlangen Jump & Shoots dem Spieler im gleichen Maße Geschicklichkeit und gutes Reaktionsvermögen ab. In jüngster Zeit verzeichnet sich jedoch ein verstärkter Einfluss des Action-Adventures auf diese Spielklasse, so dass Schalterrätsel und das ewige Motiv "Habe Tor, suche Schlüssel" bei neueren Titeln Einzug halten.

### Rest vom Fest

In dieser Rubrik versammeln sich mal wieder all diejenigen Titel, die nicht so recht in eine der anderen Sparten hineinpassen. Teils mit leichtem Strategie-Einschlag, wie EAs Strike-Serie oder David Brabens V200, finden sich besonders alle klassischen 2D-Shooter, ganz gleich ob vertikal oder horizontal scrollend, in diesen Gefilden wieder.

**Space War**  
(1962)

**Computer Space**  
(1971)

**Space Wars**  
(1977)

**Space Invaders**  
(1978)

**Galaxian**  
(1979)

**Defender**  
(1980)

**Galaga**  
(1983)

**R-Type**  
(1987)

**Wing Commander**  
(1990)

**Colony Wars**  
(1997)

**Colony Wars Vengeance**  
(1999)

**Asteroids**  
(1979)

**Berzerk**  
(1980)

**Robotron**  
(1982)

**Super Contra**  
(1992)

**Apocalypse**  
(1999)

**R-Type Delta**  
(1999)

**Boom!**  
(1994)

**Alien Trilogy**  
(1996)

**Quake III Arena**  
(1999)

**Decent**  
(1996)

**Forsaken**  
(1998)



Die kleinen Face-Hugger sind flink, können springen und an Decken bzw. Wänden klettern. Jedoch haben sie nur eine geringe Lebensenergie.



Wer von einem Face-Hugger im Gesicht erwischt wird, verliert nicht nur den Überblick, sondern auch viel Energie.



Ich mach dich platt: Mit der Pump Gun lassen sich die Wächter-Aliens bestens durchsieben.

## ALIEN TRILOGY

Acclaim schickt euch in den **klaustrophobischen Tunnelsystemen** auf die Jagd nach sabbernden **Aliens**.

Bislang trieben die sabbernden Aliens viermal auf der großen Kinoleinwand ('79, '86, '92 und '97) ihr Unwesen und scheiterten an dem nimmermüden Lt. Ripley alias Segourney Weaver. Mit viel Spannung wurde 1996 der rassistige Ego-Shooter von Acclaim auf Sonys 32-Bit-Schleuder erwartet. Allein gelassen, schlägt ihr euch zu Beginn des Cyber-Abenteuers, nur mit einer Pistole bewaffnet, durch die dunklen Gänge des verwinkelten Gebäudekomplexes. Vom Bewegungssensor werdet ihr vor anrückenden Aliens nur teilweise gewarnt und müsst jederzeit mit Überraschungsangriffen aus allen Richtungen rechnen. Besonders fies wird es, wenn euch eine Kreatur ablenkt und andere von der Decke springen bzw. von hinten

oder von der Seite angreifen. Neben den klassischen Seek&Destroy-Missionen stehen

zum Beispiel Rettungsmissionen und Instandsetzungsaufgaben auf dem Tourplan. Um das Ziel zu erreichen, gilt es einen bestimmten Prozentsatz der gestellten Aufgaben zu erfüllen. Vor jedem Level werdet ihr durch ein eingehendes Briefing auf die bevorstehenden Strapazen bestens vorbereitet.

**Fazit:** Die Grafik wirkt bei Alien Trilogy natürlich etwas altbacken. Dennoch wird durch düsteres Ambiente und quälende Musikstücke die beklemmende Kinatmosphäre genial umgesetzt. Die Jagdsaison auf Aliens ist noch lange nicht vorbei. (Udo L.)



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

### ALIEN TRILOGY

Hersteller/Vertrieb: Acclaim/Acclaim  
Erschienen: März '96  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: als Platinum überall erhältlich

### und sonst...?

|                 |               |
|-----------------|---------------|
| Blam!           |               |
| MashineheadCore | 35%           |
| Defcon 5        | SCED 30%      |
| Epidemic        | SCED 35%      |
| Ghost           |               |
| In the Shells   | SCED 70%      |
| Hexen           | Raven 48%     |
| Kileak          |               |
| the Blood       | SCED 20%      |
| Krazy Ivan      | SCED 38%      |
| Lifeforce       |               |
| Tenka           | Psygnosis 60% |
| Lone Soldier    | Konami 22%    |
| Magic Carpet    | Bullfrog 50%  |
| PO'ed           | Accolade 50%  |
| Shadow          |               |
| Master          | Psygnosis 60% |
| Slamescape      | Viacom 25%    |
| Treasures       |               |
| of the Deep     | SCED 70%      |
| Tunnel B1       | Neon 45%      |

### Fakten

- Passwort
- 33 Levels
- gerenderte Videosequenzen

## DISRUPTOR

Als Mitglied der **Lightstormer-Elite-Einheit** kämpft ihr gegen die **Schurken** der Galaxie.

Es gibt immer Probleme im Universum, ganz besonders in der Zukunft, wenn die Menschheit sich in der Galaxis ausbreitet und auf aggressive Außerirdische trifft. Also muss eine Elitegruppe

her, der ihr als frischgebackener Rekrut beitrete. Via FMV-Sequenz lasst ihr vor jeder Mission ein akkurates Briefing über euch ergehen und begeben euch anschließend ins Einsatzgebiet. Ausgerüstet mit diversen Waffen einer futuristischen Elite-Einheit, ballert ihr euch euren Weg durch

anrückende Aliens, Roboter und andere Schurken. Jedoch kommen nicht nur physische Waffen dabei zum Einsatz, sondern auch mentale Kräfte. Je mehr Psion-Einheiten ihr aufammelt, desto effektiver lassen sich eure Gehirnströme als Waffe einsetzen. Jeder tote Gegner hinterlässt kurzzeitig solche Goodies. Also heißt es ranhalten.

**Fazit:** Neben bewährten Genre-elementen versorgt uns Disruptor mit einigen Innovationen. Ferner ist die Steuerung schon nach den Trainingseinsätzen schnell erlernt und die Grafik bietet einen sauberen Anblick. (Tom S.)



Nicht nur in Laboratorien und Chemiefabriken geht es zur Sache, sondern auch in eisigen Höhlen und Wüstenlandschaften.

**Fakten**  
• 13 Missionen  
• 10 Waffen



Dieses Säurebecken zieht euch nur dann Energie ab, wenn ihr keinen Schutzanzug tragt.

**TEST Classic**  
**SPIELSPASS**  
**70%**

### DISRUPTOR

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



# FORSAKEN

Probe schickt euch mit **futuristischen Bikes** auf den **größten Raubzug** des 22. Jahrhunderts.

Lange Zeit hat sich nicht viel im Bereich der 3D-Shooter getan, bis Acclaim und Probe Mitte 1998 mit Forsaken wieder zum virtuellen Geballer geblasen haben. Mit einer aufwändigen, schnellen und



Im Zweispieler-Modus liefert ihr euch erbitterte Zweikämpfe mit eurem Kumpel.

vor allem flüssigen Grafik-Engine donnert ihr auf euren waffenstrotzenden Vehikeln durch die unterirdischen Reiche der Städte auf Mutter Erde. Eine nukleare Explosion hat unseren Planeten zur abstoßenden Landschaft gemacht. So haben sich alle Glücksritter des Universums auf den Weg zum blauen Planeten gemacht,

um die verbliebenen Reichtümer zu erhaschen. Es liegen zwischen euch und den Schätzen drei lebensbedrohliche Hindernisse: labyrinthartige Stollensysteme, feindliche Schatzsucher und die vollautomatischen Abwehrsysteme der ehemaligen Erdbevölkerung. Mit einem mit Waffen beladenen Hoverbike schlägt ihr euch durch die verzweigten Gänge und



Wenn bei Forsaken etwas in die Luft fliegt, dann wird dies exzellent in Szene gesetzt.

erledigt brav und akkurat die diversen Missionsziele eines Levels, beispielsweise das Öffnen von Toren, das Töten von Gegnern oder das Finden von Gegenständen.

**Fazit:** Mit einer auskugelten Steuerung kann die 360-Grad-Welt bestens erforscht werden. Durch eine kurze Eingewöhnungsphase werden auch geschickte Kämpfe mit den zahlreichen Feinden zu einem authentisch knallharten Schlagabtausch. Die Deathmatches für zwei Spieler bieten ebenfalls einiges an Spaß. (Tom S.)



Immer wieder werden eure eigentlichen Missionsziele über den Haufen geworfen und ihr bekommt neue Aufträge.



Dieser Panzer kann mit seinem Lasergeschütz aus großer Entfernung den Kampf aufnehmen.

## Fakten

- 15 Vehikel
- 12 Waffen
- Analog-Controller

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

### FORSAKEN

Hersteller/Vertrieb: Probe/Acclaim  
Erschienen: Mai '98  
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 80%  
Erhältlich bei: überall erhältlich

## DESCENT 2

Der **inoffizielle Vorgänger** von Forsaken führt euch in die **Schlacht** gegen eine Roboterstreitmacht.

Descent wurde als erstes Videospiel der Definition 3D-Game vollends gerecht. Am Steuer eines Gleiters stürzt ihr euch mit voller 360-Grad-Bewegungsfreiheit in die virtuellen Tiefen von Bergwerksanlagen,



Aus der Cockpit-Perspektive eingefangen, rast ihr durch die Tunnelschächte.

auf der Suche nach rebellischen Robotern. Via Tastendruck vollführt ihr in alle Richtungen Drehungen, Schrauben und Rollmanöver. Diese Bewegungsfreiheit ist auch nötig, damit ihr mit den feindlichen Robotern zu Rande kommt, die euch von allen Seiten attackieren. Jedoch hatte

dieses Spielelement seine Nachteile: Durch die rasche Abfolge von Richtungswechseln verlor man schnell die Übersicht und war ein günstiges Opfer für feindliche Lasersalven. Selbst im zweiten Teil hat sich an diesem Problem nichts Wesentliches getan. Daher war dauerndes Üben angesagt, was letztendlich auch zum Erfolg geführt.



Grafisch war das Intro zu Descent 2 anno 1997 eine wahre Augenweide.

**Fazit:** Knallharte Action, ein annehmbares Design und fetzige Musik laden auch heute noch zum fröhlichen Ballern ein. Mit der komplizierten Steuerung werden sogar Genre-Freaks anfangs ihre Probleme haben. (Tom S.)

## Fakten

- 36 Missionen
- Analog-Controller

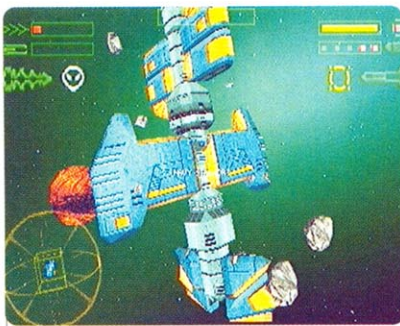
**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
**65%**

### DESCENT 2 (DESCENT)

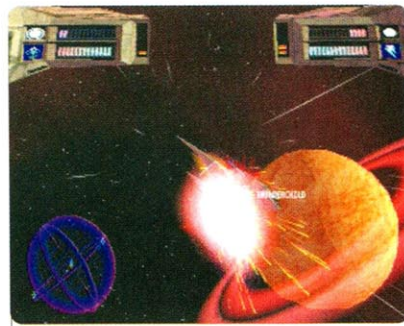
Hersteller/Vertrieb: Parallax/Acclaim  
Erschienen: Mai '97 (März '96, 59%)  
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall erhältlich



Die detaillierte Darstellung der Großkampfschiffe ist wirklich atemberaubend.



Der Colony Wars-Nachfolger bietet erneut drei verschiedene Kameraperspektiven.



Selten wurden die beeindruckenden Anblicke des Universums so schön auf den Bildschirm gebannt.



## COLONY WARS: VENGEANCE

Die beiden **Sci-Fi-Operas** von Psygnosis strotzen nur so vor **grafischen Effekten** und knallharten Weltraumschlachten.

Nachdem Origins Wing Commander in Sachen Space-Opera ein langjähriges Monopol auf den Referenzthron besaß, sorgte Psygnosis mit Colony Wars 1997 endlich für Abwechslung. Mit einer epischen Story, effektvoller Grafik und actionlastigen Schlachten im Weltall wurde der Referenztitel erobert. Im Nachfolger wechselt

ihr die Fronten und schlüpft in die Rolle eines Piloten der diktatorischen Navy. Von Rachegeanken getrieben, stürzt ihr euch in die Schlacht, um eure Gefolgsleute zum Sieg zu führen. Am Steuer von verschiedenen Raumschiffklassen (Jäger und Bomber) geht es in die fernen Weiten, immer darauf bedacht, feindliche Maschinen zu jagen, euren Transportern Begleitschutz zu geben oder an der Invasion eines Planeten teilzunehmen. Dabei entsteht eine

unbeschreibliche Materialschlacht, denn Flotten von Großkampfschiffen und dutzende Jagdgeschwader liefern sich einen Kampf bis zum Letzten. Es stehen auch gewagte Einsätze in der Atmosphäre von Planeten auf dem Missionsprogramm. Hier bieten euch überdimensionale Kampfbomber, Geschütztürme und Luftraumjäger die Stirn.

**Fazit:** Colony Wars: Vengeance verbindet in allen Bereichen die

erfolgreichen Zutaten von Wing Commander: spannende Story und effektvolles Spieldesign. Jedoch ist die Sci-Fi-Opera von Psygnosis einfach eine Klasse besser als die Konkurrenz. (Udo L.)



An Waffensystemen herrscht wirklich kein Mangel.

**TEST Classic**  
**SPIELPASS**  
**89%**

**COLONY WARS: VENGEANCE (COLONY WARS)**

Hersteller/Vertrieb: Psygnosis/Psygnosis  
Erschienen: Dez. '98 (Dez. '97, 85%)  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall erhältlich



### und sonst...?

|            |              |     |
|------------|--------------|-----|
| Darklight  |              |     |
| Conflict   | Rage         | 55% |
| Raven      |              |     |
| Project    | Cryo         | 50% |
| Rebel      |              |     |
| Assault 2  | Lucas Arts   | 50% |
| Shockwave  |              |     |
| Assault    | EA           | 52% |
| Sidewinder | Asmik        | 48% |
| Xenocracy  | Grolier Int. | 53% |

### Fakten

- 4 Raumschiffe
- 40 Missionen
- Analog-Controller
- Dual Shock

## BLAST RADIUS

Im Fahrwasser von **Colony Wars** sorgt eine weitere **Eigenproduktion** von Psygnosis für **Weltallgeballer**.

Mit Blast Radius wollte Psygnosis die Wartezeit auf den Nachfolger von Colony Wars verkürzen. Im Gegensatz zum großen Bruder wirkt Blast Radius wie eine Low-B-Produktion, die sich keinesfalls verstecken muss.

Ohne großes Vorgeplänkel werdet ihr mit einem von vier möglichen Raumschiffen auf die Reise geschickt, die Galaxie vor dem Untergang zu bewahren. Dabei gilt es 32 gnadenlose Missionen zu überleben, in denen es meist darum geht, feindliche Jagdgeschwader oder Großkampfschiffe

in ihre Atome zu zerlegen. Aber auch Schutzmissionen und ein Duell mit einem feindlichen Fliegerass lassen euch niemals zur Ruhe kommen. Besonderer Clou ist der Zweispieler-Modus via Linkkabel, der zu einem heiteren Geballer gegen die Feindverbände sowie zum Deathmatch einlädt.



Immer wieder verlieren zerstörte Gegner solche Bälle (Pfeil). Diese geben euch je nach Farbe neuen Sprit, neue Schildenergie oder eine Munitionsauffrischung.

**Fazit:** Blast Radius ist mehr als nur eine Nebenbeschäftigung. Es fehlen jedoch der Umfang und die Präsentation der hochkarätigen Konkurrenz. (Udo L.)



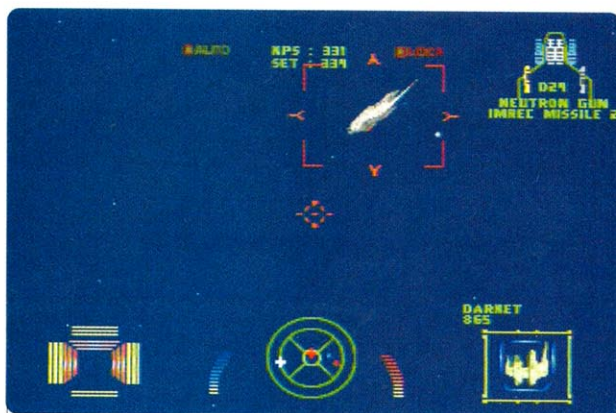
Die überdimensionalen Frachter werden in zahlreichen Sekundärexplosionen in ihre Atome zerlegt.

**Fakten**  
• 5 Raumschiffe  
• 32 Missionen  
• Analog-Controller

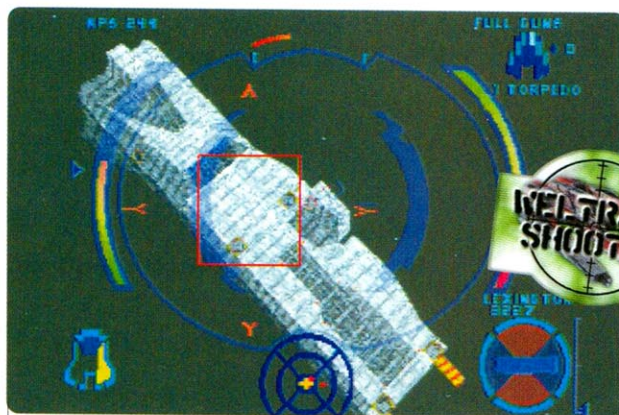
**TEST Classic**  
**SPIELPASS**  
**67%**

**BLAST RADIUS**

Hersteller/Vertrieb: Psygnosis/Psygnosis  
Erschienen: September '98  
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 70%  
Erhältlich bei: überall erhältlich



Immer wieder tauchen bei den Kilrathi auch erfahrene Piloten auf, mit denen der virtuelle Schlagabtausch sehr reizvoll und langwierig wird. (WC III)



Der Anflug auf euer Trägerschiff Lexington ist immer wieder ein erhebendes Gefühl. (WC IV)

# WING COMMANDER IV

Mittlerweile kann die **erfolgreichste Space-Opera** der Videospielgeschichte auf **fünf Teile** zurückblicken.

Als Chris Roberts zu Beginn der 90er-Jahre mit Origin die Geschichte von Wing Commander auf dem PC zum Leben erweckte, war ihm wohl nicht bewusst, dass er ein Epos schaffen würde. Bislang gibt es fünf Teile der Space-Opera. Jedoch wurden lediglich Teil III und IV für Sonys PlayStation umgesetzt. Es war aber der

dritte Teil - The Heart of the Tiger - der alle Rekorde brach: Mit vier CDs, einem Produktionsbudget von über zehn Millionen US-Dollar, interaktivem Spielgeschehen und minutenlangen FMV-Sequenzen war ein neuer Qualitätsstandard in der Videospielbranche gesetzt. Als wagemutiger Pilot Christopher Blair der menschlichen Streitkräfte kämpft ihr in den ersten drei Teilen im Krieg gegen die Katzenwesen Kilrathi. Im vier-

ten Teil geht es um Verrat in der Konföderation. In den beiden Games, die auf der PS erschienen sind, spielt Mark Hammil, der ehemalige Luke Skywalker, die Rolle des Christopher Blair. Via Auswahlmenü beeinflusst ihr die Handlungen auch zwischen den Missionen, so dass ihr nicht nur durch die zahlreichen Aufträge im All den Spielverlauf verändert.

**Fazit:** Wer sich bislang noch nicht in die Schlacht gegen Kilrathi und eine verräterische Verschwörung auf Seiten der Konföderation geworfen hat, der sollte sich auf jeden Fall mal an das Steuer eines Jägers dieser Serie setzen. Auch heute noch sorgt die WC-Serie für tagelangen Spielspaß. (Tom S.)



Die Videosequenzen waren in Kinoqualität gehalten und können selbst heute noch mit so mancher TV-Produktion mithalten. (WC III)

**Classic**  
**TEST**  
**SPIELSPASS**  
**75%**

**WING COMMANDER IV (WING COMMANDER III)**

Hersteller/Vertrieb: Psygnosis/Electronic Arts  
Erschienen: Juli '97 (März '96, 83%)  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: Fachhändler



Interaktivität: Ihr entscheidet in den Gesprächen, wie ihr auf Fragen und Situationen reagiert. (WC IV)

**Fakten**

- ca. 40 Missionen
- 6 Schiffe
- Analog-Controller

## G-POLICE 2

Als **Ordnungshüter der Zukunft** kämpft ihr gegen **Verrat und Verbrechen**.

Mit dem Mix aus düsterer Bladerunner-Atmosphäre, packender Story und actiongeladenem Gameplay faszinierte Psygnosis vor über zwei Jahren die Fans von knallharten Shootern. Die komplexe Steuerung

sorgte (wenn erst einmal richtig erlernt) für atemberaubende Flugmanöver und explosive Luftkämpfe. Nun schickt euch die englische Edelschmiede erneut in die Schlacht gegen das organisierte Verbrechen: Im Sequel ist der Fuhrpark aufgestockt und bietet zwei adrette Bodenfahr-

zeuge, die in puncto Feuerkraft ihren fliegenden Kollegen in nichts nachstehen. Darüber hinaus werdet ihr in G-Police 2 immer wieder von Einheiten aus der Luft oder vom Boden unterstützt, so dass auch große Aufträge zu meistern sind.

**Fazit:** Trotz Optionsvielfalt ist G-Police 2 nur Mittelmaß. Grund



Unter Beschuss: Wenn ihr von Feinden ins Visier genommen werdet, heißt es erst einmal ein schnelles Ausweichmanöver zu fliegen.

dafür sind technische Mängel, die sich vor allem im Grafikaufbau zeigen. Ferner ist die künstliche Intelligenz der Gegner relativ anspruchslos, so dass die Motivation rasch abflaut. (Udo L.)



Bei eurer Basis landet ihr zwischen, um neue Befehle, Panzerung und Munition aufzunehmen.

**Fakten**

- über 35 Missionen
- 5 Einsatzfahrzeuge
- Analog-Controller
- Dual Shock

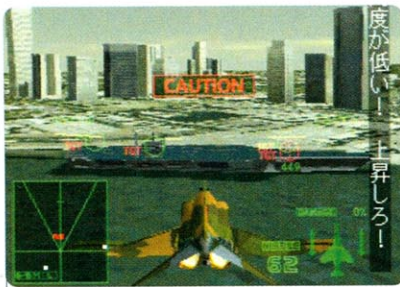
**Classic**  
**TEST**  
**SPIELSPASS**  
**76%**

**G-POLICE 2 (G-POLICE 1)**

Hersteller/Vertrieb: The Wheelhaus/Psygnosis  
Erschienen: Juli '99 (September '97, 81%)  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall



Und noch ein Abschuss geht auf das Konto unseres tapferen Piloten.



Die Skyline einer amerikanischen Großstadt darf als stimmungsvolle Kulisse erhalten.



Fulminante Explosionseffekte lassen das Spielerherz höher schlagen.

# ACE COMBAT 2

**Namco** schickt euch in luftige Höhen und in **knallharte Gefechte** mit feindlichen Jagdgeschwadern.



Als eines der ersten Produkte schickte Namco seine Automatenumsetzung bereits 1995 auf 32-Bit-Abenteuer. Damals waren die Flieger noch mit poppigen Farben versehen und wirkten alles andere als authentisch. Nach zwei Jahren Wartezeit jedoch kamen die stählernen Adler wieder zurück auf den heimischen Bildschirm: Diesmal mit authentischem Anstrich und Aussehen der zahlreichen



Dieser Jumbo würde ein zu leichtes Ziel abgeben.

Modelle, die vom alten F-4 Phantom bis hin zum fast unsichtbaren F-111/A Nighthawk reichen. Die Aufgabe des zweiten Abenteurers besteht darin, einen militanten Diktator und seine Truppen in die Schranken zu weisen und ihn von seinen Eroberungsplänen abzubringen. An Bord der diversen Jagdmaschinen, die ihr nach erfolgreichen Einsätzen mit entsprechendem Geld kauft, geht es mit oder ohne Geleitschutz in die virtuellen Weiten.



Ausgerüstet mit zielgerichteten Raketen und einer schweren Bordkanone, zieht ihr in Tag- und Nachtmissionen und greift die verschiedenen Feindverbände in der Luft, auf dem Festland und zur See an. Vor der eigentlichen Mission besteht die Wahl zwischen unterschiedlichen Routen: Je gefährlicher der Streckenverlauf, desto mehr Kohle winkt eurem Konto. Darüber hinaus erhöht sich euer Salär, wenn ihr akkurat das feindliche Militärequipment vernichtet.

**Fazit:** Ace Combat 2 bietet actionlastige Flugmanöver, die in Bodennähe den Adrenalinspiegel nach oben schnellen lassen. Mit einer Mischung aus weniger Simulation und mehr Shoot 'em Up kann fast jeder mit den Überschallmaschinen abheben. (Udo L.)



Die unterschiedlichen Modelle wurden mit viel Liebe zum Detail programmiert.

## und sonst...?

|               |              |     |
|---------------|--------------|-----|
| Agile Warrior | Virgin       | 40% |
| Black Dawn    | Virgin       | 55% |
| Independence  |              |     |
| Day           | Fox Inter.   | 47% |
| Thunderhawk 2 | Core         | 40% |
| Top Gun       | Sp. Holobyte | 32% |
| Warhawk       | SCED         | 40% |
| Wing Over 1   | Virgin       | 31% |
| Wing Over 2   | JVC          | 42% |

## Fakten

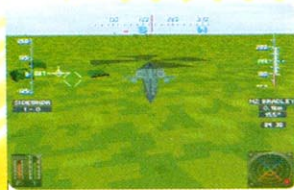
- ca. 20 Flugzeuge
- ca. 40 Missionen

## GUNSHIP

Microsofts authentische **Heli-Simulation** kam auch auf Sonys CD-Schleuder zum **gefährlichen Kampfeinsatz**.

Schon auf dem C-64 begann die Erfolgsstory von Gunship, dessen authentisches Spiel-Feeling ihm auch eine PS-Version bescherte. Am Steuer des wohl

effektivsten Helikopters der Welt begeben ihr euch in diverse Krisengebiete der Erde. Dabei werden alle Register der militärischen Aufgabenstellung gezogen: Von



Während der Missionen stehen zahlreiche Perspektiven zur Verfügung.



Vor jeder Aufgabe schaut ihr im Hangar vorbei und bestückt euren Heli mit Waffen und Ausrüstung.

einfachen Seek&Destroy-Missionen über Begleitschutz bis hin zu verdeckten Einsätzen hinter den feindlichen Linien ist alles vertreten. Vor jeder Tour bestückt ihr eure Maschine individuell nach dem Aufgabenbereich eurer Mission oder übernimmt die Konfiguration eures Technikers. Während der Einsätze gibt es Hilfsbasen, die ihr anfliegt, um Nachschub aufzunehmen. Via Map und dem leicht bedienbaren Navigationssystem legt ihr Reisepunkte fest und steuert so effektiv durch die virtuelle Landschaft.

**Fazit:** Mit einer Mischung aus purem Realismus, guter Grafik und viel Action ist Gunship meiner Meinung nach immer noch die beste Simulation auf der PS. Also abheben, wenn ihr noch ein Exemplar auftreibt. (Udo L.)

## Fakten

- unendlich viele Missionen

## GUNSHIP

**Hersteller/Vertrieb:** Microprose/Electronic Arts  
**Erschienen:** August '96  
**Spieler:** 1 Mehrspielerspaß: **entfällt**  
**Erhältlich bei:** **Fachhändler**

**TEST Classic**  
**SPIELSPASS**  
**70%**

### ACE COMBAT 2 (ACE COMBAT)

**Hersteller/Vertrieb:** Namco/SCED  
**Erschienen:** Dezember '97 (Oktober '95, 60%)  
**Spieler:** 1-2 Mehrspielerspaß: **entfällt**  
**Erhältlich bei:** **überall erhältlich**

**TEST Classic**  
**SPIELSPASS**  
**70%**



Im Schießstand der Polizei sind Zivilisten keine Ziele. Wer diese jedoch abknallt, wird mit einer Strafe belegt.



Nur wer die Zahlen in der richtigen Reihenfolge abschießt, bekommt die wichtigen Punkte.

# POINT BLANK

Dank des eher lustigen **Schießbudencharakters** konnte **Point Blank** den Fängen der **BPJs** entkommen.

Lightgun-Shooter haben es in germanischen Gefilden wahrlich nicht leicht. Wegen des ansprechenden Grades an Realismus und der damit verbundenen Gewalt sorgt die deutsche Gesetzeslage für eine regelrechte Ausgrenzung der meisten Genrevetreter. Da hat es die Ballerei von Namco einfach: Anstatt auf Menschen wird hier im Stil einer Jahrmarktbude auf Pappkameraden, Zielscheiben, Luftballons und andere nicht lebendige Objekte geschossen. Im Mittelpunkt ste-

hen neben den rund 70 verschiedenen Einzelspielen die beiden Forscher Dr. Dan und Dr. Don. Mit diesen wandert ihr im Adventure-Modus über eine Insel und trifft immer wieder auf Personen und Fabelwesen, mit denen ihr euch in Wilhelm-Tell-Manier messt. Dadurch gelangt ihr in den Besitz von Geld, mit dem ihr in diversen Läden einkauft: Ob Schrotflinte, Uzi oder Panzer-

faust, alles an Kugel spuckenden Gegenständen gibt es zu erwerben. Ziel dieser Reise ist der Sieg über einen Oberbösewicht, der die netten Bewohner der Insel terrorisiert.

**Fazit:** Point Blank ist vor allem ein Party-Spiel. Mit einigen Freunden kann man ohne Probleme eine ganze Nacht vor dem



Je nachdem wo der Kuckuck herauskommt, gilt es, ihn abzuschießen.

Bildschirm verbringen. Im Gegensatz zu den indizierten Games ist hier der Einzelspieler-Modus auf lange Sicht nicht so motivierend. (Tom S.)

TEST  
Classic  
SPIELSPASS  
61%

## POINT BLANK

Hersteller/Vertrieb: Namco/SCED  
Erschienen: April '98  
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 70%  
Erhältlich bei: überall erhältlich

**Fakten**  
• lediglich die Namco-Gun wird unterstützt

**und sonst...?**  
Elemental  
Gearbolt ... Working  
..... Design ..... 83%  
Crypt Killer ... Konami ..... 43%

# JUDGE DREDD

Als muskelbepackter und **gerechtigkeitsliebender Cop** säubert ihr Mega-City von kriminell **Unrat**.

Auch der actiongeladene Filmauftritt von Sylvester Stallone erlebt auf der Play-Station ein Revival. Der Cyber-



Schön übersichtlich: Energie, Extrawaffen und die Credits sind vorteilhaft angeordnet, so dass ein freies Blickfeld gegeben ist.

Cop legt jedoch einen nicht gerade spektakulären Auftritt auf das Parkett. Im Kampf mit Cyborgs und anderem technischen Gerät (was auch der Grund für die Nichtindizierung ist) ballert ihr mit allem, was

Blei und Tod verteilen kann, durch die virtuelle Welt. Dabei gilt es eigentlich nur den Abzug durchzudrücken, denn die Bewegung eures Helden wird von der CPU übernommen. Durch Boni erhaltet ihr zum Beispiel neue Waffen, Verbandskästen oder löst eine Explosion aus. Nach jedem Abschnitt wird durch eine längere FMV-Sequenz eine seichte Story erzählt, die jedoch eurem geschundenen Finger Ruhe gönnt.

**Fazit:** Judge Dredd verspricht ein monotones Geballer, das weder



Dank der Robotergegner gibt es keine Probleme mit der PBJS und es darf nach Herzenslust geballert werden.

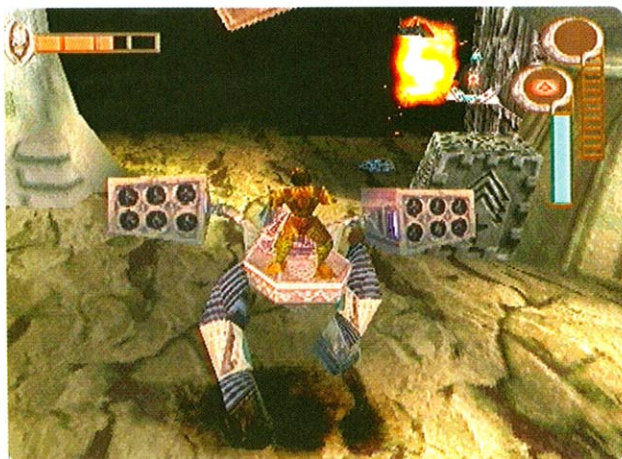
Idee, spielerischen Tiefgang noch Innovation besitzt. Die mäßige Zielabfrage der Gun zwingt zum motivationstötenden Dauerfeuer. (Udo L.)

**Fakten**  
• diverse Guns werden unterstützt

TEST  
Classic  
SPIELSPASS  
38%

## JUDGE DREDD

Hersteller/Vertrieb: Gremlin Interactive  
Erschienen: Februar '98  
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 51%  
Erhältlich bei: überall erhältlich



Im Verlauf des Spiels erlangt Archer auch die Kontrolle über Einsatzfahrzeuge und Geschütztürme des Gegners.



Deathmatch oder Catch the Flag lautet die Frage der Fragen im Mehrspieler-Modus.

# SMALL SOLDIERS

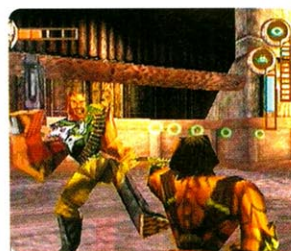
Da war doch noch was. Natürlich! Das **Genre** des **Jump & Shoot** sollte nicht **vergessen** werden.

Vom Spielprinzip nahe verwandt, entwickelten sich die Ursprünge des Jump&Shoot-Genres (repräsentiert durch Titel wie Mega Man oder Ghost'n Goblins) doch eher aus dem Jump&Run-Stammbaum. Die Filmadaption aus dem Hause Dreamworks gehört leider zu der Sorte Spiel, bei dem man durch eine schlampige PAL-Anpassung erhebliche Abstriche in puncto

Technik hinnehmen muss. Das 3D-Jump&Shoot bietet eine Storyline, die, nur lose mit der Filmgeschichte verknüpft, den Krieg zwischen den Gorgoniten und den Plastik-Söldnern des Oberfieslings Chip Hazard geschickt fortsetzt. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle des Aliens Archer, welcher die bedrohten Bereiche seiner Heimatwelt durchstreift, allerlei Schalterrätsel löst und natür-

lich die Schergen Commandos mit Waffengewalt, zum Teil auch mit der Unterstützung seiner Artgenossen, aus dem Weg räumt.

**Fazit:** Small Soldiers ist unterhaltsame Actionkost. Lediglich das relativ simple Leveldesign langweilt auf Dauer. (Frank F.)



Commandos Schergen beherrschen zahlreiche Tritte für den Nahkampf.

TEST **Classic**  
SPIELSPASS  
70%

## SMALL SOLDIERS

Hersteller/Vertrieb: Dreamworks/Electronic Arts  
Erschienen: Januar '99  
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 71%  
Erhältlich bei: überall

**Fakten**

- 14 Levels
- 2 Mehrspieler-Modi
- Dual Shock

## und sonst...?

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| Agent                    |     |
| Armstrong ... Virgin     | 54% |
| Apocalypse ... Neversoft | 85% |
| Assault ... Telstar      | 71% |
| Blasto ... SCEA          | 61% |
| Contra:                  |     |
| Legacy                   |     |
| of War ... Konami        | 56% |
| MDK ... Shiny            | 77% |
| Mega                     |     |
| Man 8 ... Capcom         | 81% |
| One ... Vis. Concepts    | 82% |

# REBOOT

Die ungewöhnliche **Fortbewegungsart** und viele **CG-Sequenzen** verleihen Reboot das gewisse **Etwas**.

Die Computer-Welt Main-frame war Austragungsort einer Schlacht der besonderen Art zwischen dem Fiesling Megabyte und unserem

rechtschaffenden Helden Bob, dessen Fortbewegungsmittel Zip-Board für Furore sorgte. Durch diese an den Füßen montierten Scheiben (erinnern etwas an das Hoverboard aus "Zurück in die Zukunft") lässt sich der Held nach einer



Die Zwischensequenzen sind auch für heutige Standards von sehr guter Qualität.

gewissen Eingewöhnungszeit auf sehr elegante Art durch die Levels manövrieren, in denen zahlreiche Handlanger des Oberbösewichts die nötige Balleraction garantieren.

Ferner entsendet Megabyte einzelne Viruspakete, die innerhalb eines Zeitlimits aufgestöbert und mit einem Neutralisationsstrahl deaktiviert werden müssen. Die Tatsache, dass es sich bei Reboot um die Adaption einer Comic-Serie handelt, machte sich in der spannungsgeladenen Story und den unterhaltsamen Zwischensequenzen bemerkbar.

**Fazit:** Trotz etwas gewöhnungsbedürftiger Steuerung ist Reboot auch heute noch sein Geld wert. (Udo L.)



Während eurer Einsätze machen euch Megabys Handlanger das Leben schwer.

**Fakten**

- hoher Schwierigkeitsgrad
- 21 Levels
- gerenderte Zwischensequenzen
- alternative Handlungsstränge

TEST **Classic**  
SPIELSPASS  
77%

## REBOOT

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



Future Cop bietet ein bekanntes Szenario: ein Polizist gegen jede Menge Verbrecher.



Fulminante Explosionen sind bei EAs Ballerspektakel an der Tagesordnung.



Die menschlichen Gegner haben gegen unseren Mech so gut wie keine Überlebenschance.

# FUTURE COP L.A.P.D. 2100

Mit einem **multifunktionellen** Einsatzfahrzeug schickt euch EA in den **Dschungel** einer **Endzeit-Metropole**.

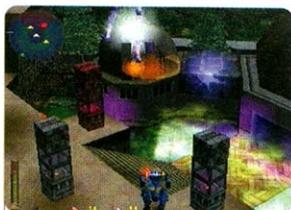
Ganz in die Fußstapfen der Strike-Serie trat im Herbst letzten Jahres das in nicht allzu ferner Zukunft angesiedelte Future Cop, bei dem die Fähigkeit des Einsatzfahrzeuges X1-Alpha eine zentrale Rolle spielt. Letzteres ist nämlich sowohl in der Lage als zweibeiniger Mech in

Erscheinung zu treten als auch fähig, die Levels im Gleitflug des Hovercraft-Modus zu bewältigen. Die Entscheidung bleibt jederzeit dem Spieler überlassen und verleiht gemeinsam mit den vereinzelt Schalterrätseln dem ansonsten eher geradlinigen Shooter etwas mehr

Spieltiefe. Für zwei menschliche Partner hält EA die Möglichkeit parat, die acht Grundlevels in Zusammenarbeit zu lösen und den Revierkampf, eine strategiebetonte Spielvariation, in Arealen miteinander auszutesten.

**Fazit:** Mit Future Cop L.A.P.D. 2100 liegt ein bedingungsloses Action-Paket in den Verkaufsregalen, das mit dem raffinierten Multiplayer-Mode auch langfristig für Motivation

sorgt. Bei den Einzelspieler-Missionen stellt sich nach vier Levels jedoch ein gewisser Wiederholungseffekt ein. (Udo L.)



Am Ende jeder Stage wartet nochmal ein besonders harter Brocken auf euch.



Euer Einsatzfahrzeug kann sich jederzeit vom Mech in die Gleiterform transformieren.

**Fakten**

- 8 Einzelspieler-Levels
- kooperativer Zweispieler-Modus
- strategielastiger Multiplayer-Mode
- Dual Shock

TEST Classic SPIELSPASS 81%

FUTURE COP L.A.P.D. 2100

Hersteller/Vertrieb: EA/EA  
Erschienen: Oktober '98  
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 84%  
Erhältlich bei: Fachhändler

# OMEGA BOOST

Als bräuchten sie etwas **Abwechslung**, programmierten die **GT-Coder** Polyphony Digital diesen **Action-Kracher**.

Über das gerade erst erschienene Spektakel Omega Boost braucht man eigentlich nicht allzu viele Worte verlieren,

zumal dessen herausragende Qualitäten alles sagen. Für den Furcht erregenden Mech des Spielers und seine diversen Roboter-Gegner muss dabei das luftleere Weltall selbst als Kriegsschauplatz herhalten und



Omega Boost lässt sich sowohl aus der Verfolger- als auch aus der Ego-Perspektive steuern.

verleiht dem Spiel durch Bewegungsfreiheit in alle Richtungen der drei Achsen des Raumes einen besonderen Charakter. Orientiert wird sich zumeist an der nächsten Feindformation, die

durch die Lock-on-Funktion geschickt ins Visier genommen und anschließend mit den beiden Waffensystemen Autokanone und Raketenlafette unter Beschuss genommen werden sollte. Im Gefecht mit den riesigen Endgegnern kann der Spieler sein Ziel regelrecht umkreisen und dessen Waffensysteme nach und nach zerstören.

**Fazit:** Rasant, technisch tadellos und mit innovativer Steuerung. Was will man mehr? Noch einige Bonuswaffen und das Ballerspektakel wäre perfekt. (Tom S.)



Explosionseffekte satt: Wie es sich für einen ordentlichen Shooter gehört.

**Fakten**

- 19 Levels
- Dolby-Surround-Sound
- Dual Shock

TEST Classic SPIELSPASS 85%

OMEGA BOOST

Hersteller/Vertrieb: Polyphony Digital/SCED  
Erschienen: August '99  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall erhältlich





Im feindlichen Lager müssen bestimmte Gebäude zerstört werden.



Im Konvoi kämpft sich das Strike-Commando durch endlose Dschungellandschaften.



Mittels der Seilwinde rettet ihr Gefangene aus dem Lager oder sammelt Nachschub-Kisten ein.

# NUCLEAR STRIKE & SOVIET STRIKE

Von den **fünf Vertretern** der strategielastigen **Strike-Serie** aus dem Hause **EA** gelangten lediglich zwei auf die **PlayStation**.

**D**esert Strike, Jungle Strike, Urban Strike, Soviet Strike und Nuclear Strike, so lautet die schier endlose, aber

korrekte Reihenfolge der erfolgreichen Serie aus dem Hause EA. Allen gemeinsam ist neben dem namentlichen

den Sonderkommando der Strike-Force ein markanter Strategieeinschlag und in- folgedessen ein gehobener Schwierigkeitsgrad. Denn wer einfach wild drauflosballert, ohne die Missionsparameter und die Karte des jeweiligen Einsatzgebietes eingehend zu studieren, der wird seinen Apache-Kampfhubschrauber, der in dem jüngsten Sequel teils von anderen Vehikeln, wie dem A10-Bomber oder einem Hovercraft, abgelöst wird, bald brennend zu Boden

stürzen sehen. Kurzzeitige Frustrationsmomente, wenn Aufträge bei den ersten Ver- suchen scheitern, bleiben selbst aufmerksamen Solda- ten nicht erspart. Den einzi- gen Kritikpunkt stellt aus heutiger Sicht die ruckelnde Grafik-Engine dar, die dem stressgeplagten Piloten das Zielen nicht gerade leichter macht.

**Fazit:** Gehobene Actionkost für Spielernaturen, die takti- sche Kriegskunst bevorzugen. (Udo L.)



Die Grafik-Engine erfuhr beim Schritt von Soviet zu Nuclear Strike eine Leistungssteigerung.

**Fakten**

- isometrische Perspektive
- Einsatzbesprechung via FMV-Sequenzen
- hoher Schwierigkeitsgrad

TEST Classic SPIELSPASS 71%

## NUCLEAR STRIKE (SOVIET STRIKE)

Hersteller/Vertrieb: EA/EA  
Erschienen: September '97 (Dezember '96, 70%)  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall erhältlich

## V 2000

Aus der **Feder** von **Elite-Erfinder David Braben** stammt dieses **strategielastige Shoot 'em Up**.

**M**it diesem Projekt hatte es sich der Altmeister David Braben alles andere als leicht gemacht. Von den Ansätzen her

hatte die Neuauflage des C64-Klassikers Virus durchaus das Zeug dazu, ein echter Knaller zu werden, da Shoot-'em-Up-Elemente gekonnt mit strategi- scher Vorgehensweise ver- bunden und dem Spieler große



Erstmal in Sicherheit, müssen die Einwohner in Fabriken nach neuen Waffensystemen forschen.



Stück für Stück arbeitet man sich an die Heimatwelt der Aliens heran.

Handlungsfreiheit gewährt wurde. Leider hapert es beim letzten Produkt besonders in Hinblick auf die Steuerung des Gefährts und die Kamera- führung gewaltig.

**Fazit:** Der hohe Schwierig- keitsgrad und technische Unzulänglichkeiten mindern das Vergnügen an diesem raffinierten Spiel. (Udo L.)



Die dunkle Dschungellandschaft ist optisch sehr ansprechend gelungen.

**Fakten**

- hoher Schwierigkeitsgrad
- Probleme bei der Kamera- führung
- über 30 Levels

TEST Classic SPIELSPASS 76%

## V 2000

Hersteller/Vertrieb: Frontier/Grolier Inter.  
Erschienen: November '98  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall erhältlich



Der Klassiker R-Type II macht dort weiter, wo der Vorgänger aufgehört hat.



End- und Zwischengegner bestehen meist aus zahlreichen Geschütztürmen, die Stück für Stück bekämpft werden.

## R-TYPE DELTA & R-TYPES

Irem schuf anno 1987 mit **R-Type** einen wahren **Meilenstein** des Shoot 'em Up und liefert 1999 die **Neuauflage** für alle PlayStation-Freaks.

In die Entwicklung der klassischen 2D-Shooter hat die japanische Softwareschmiede Irem zwar spät, aber dennoch nachhaltig eingegriffen. Besonders das ausgeklügelte Waffen-

system ihres Action-Epos, bei dem eine Kampfdrohne je nach Wunsch vorn oder hinten an das eigene Schiff angehängt oder auch dem Feind entgegen geschleudert werden durfte, sorgte für Furore. Ferner steht der Name R-Type immer noch für ausgeklügeltes Leveldesign und Gegnerformationen, bei den der herausfordernde Schwierigkeits-

grad nie die Grenze zur Unspielbarkeit überschreitet, denn aus jeder noch so haarigen Situation ist mit viel Übung ein Entrinnen möglich. Nachdem es um Irem in den letzten Jahren verdächtig still geworden war, besannen sie sich auf ihr einstmaliges Zugpferd und legten mit R-Type Delta ein motivierendes Sequel nach.



Vorn am Schiff angehängt, bietet die Kampfdrohne ausreichend Deckung.

**Fazit:** Den Kauf der Klassik-Compilation darf man zumindest Shoot-'em-Up-Liebhabern immer noch wärmstens ans Herz legen, während R-Type Delta hingegen für alle Spielnaturen interessant sein sollte. (Tom S.)



Der oft kopierte technische Grafikstil der Vorgänger wurde beibehalten.

**TEST Classic**  
**81%**

### R-TYPE DELTA (R-TYPES)

Hersteller/Vertrieb: Irem/SCED (Virgin)  
Erschienen: Mai '99 (Dezember '98, 83%)  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall erhältlich

### Fakten

- 3 Raumschiffentypen (R-Type Delta)
- zwischen 6 und 8 Levels
- Dual Shock

## RAYSTORM

**Trotz** betagten **Alters** gehört dieser Shooter nach wie vor zu den **Highlights**.

Die mittlerweile über zwei Jahre alte Arcade-Umsetzung ist immer noch der Spitzenreiter unter den Vertikal-Scrollern (einem klassischen Shooter, der aus der Vogelperspektive eingefangen

wird). Die einstige Fortsetzung des sehr ähnlich angelegten Rayforce-Spielhallenautomaten (1993) überzeugt vor allem im Duett mit einem menschlichen Partner. Im Hinblick auf den Spielverlauf stellt die Aufteilung der Gegnerschar in

Boden- und Luftziele, die mit entsprechenden Waffensystemen bekämpft werden müssen, ein altbekanntes und oft kopiertes Thema dar. Die Art der Umsetzung und viele Spielereien mit der Tiefenwirkung, die durch den Bildschirmaufbau erzeugt wird, zum Beispiel berstende Großkampfschiffe, die scheinbar



Diesem Todesstrahl solltet ihr tunlichst ausweichen.

nach unten stürzen, sind jedoch bei Raystorm besonders gut gelungen.

**Fazit:** Zu zweit ein absolutes Muss für jeden Baller-Freak. (Frank F.)



Zugegeben, im Zweispieler-Modus wird das Geschehen leicht unübersichtlich.

**Fakten**  
• vertikal scrollendes Shoot 'em Up  
• kooperativer Zweispieler-Modus  
• 8 Levels

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

### RAYSTORM

Hersteller/Vertrieb: Taito/Namco  
Erschienen: April '97  
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 81%  
Erhältlich bei: überall erhältlich

## EINHÄNDER

Man stelle sich vor, in Deutschland käme ein Spiel auf den Markt mit einem japanischen Wort als Titel und mit stellenweise japanischer Sprachausgabe. Das wäre schon äußerst ungewöhnlich. Japaner hingegen stehen darauf, wie Spiele namens Ehrgeiz oder Einhänder bezeugen. Bei Letzterem handelt es



sich um einen klassischen Shooter im R-Type-Stil mit vereinzelt 3D-Ausflügen, bei dem neben der rundum

gelungenen technischen Seite auch die Bewaffnung eurer Flieger überzeugt. Gleich zwei unterschiedliche Waffensysteme werden parallel eingesetzt und ausgeklügelte Gegner-

formationen und Bildschirmfüllende Endgegner motivieren ungemein. Lediglich der mit fünf Levels zu geringe Umfang trübt die schiere Ballerfreude. (Tom S.)

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

### EINHÄNDER

Hersteller/Vertrieb: **Squaresoft/SCED**  
Erschienen: **Februar '98**  
Spieler: **1** Mehrspielerspaß: **entfällt**  
Erhältlich bei: **Fachhändler**

## BUG RIDERS

Einen nicht ungewöhnlichen Genre-Hybrid stellt GT Interactives Titel Bug Riders dar, der Shoot-'em-Up-Elemente, vor dem Hintergrund einer ulkigen Fantasy-Story, mit dem Renngeschehen auf 16 unterschiedlichen Kursen vereint. Dass hierbei verschiedene Arten von Käfern und Insekten als Vehikel zum Einsatz kommen, verleiht dem



Spiel einen sehr eigenen Charme. Die Klassifizierung als Shoot-'em-Up berechtigt sich insofern, da schnelle Rundenzeiten oder gar der

Sieg des Rennens gegen das bis zu 22 Mitstreiter große Gegnerfeld ohne konsequentes Einsammeln von Bonus-Waffen und deren Einsatz nicht möglich sind. Im Mehr-

spieler-Modus bestand ferner die Möglichkeit, sich mit einem Freund ein reines Deathmatch-Duell auf Leben und Tod zu liefern. Also: Kill the Bug!!! (Udo L.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
**70%**

### BUG RIDERS

Hersteller/Vertrieb: **GT Interactive**  
Erschienen: **Februar '98**  
Spieler: **1-2** Mehrspielerspaß: **70%**  
Erhältlich bei: **Fachhändler**

## CRITICAL DEPTH

Parallelen zu Michael Crichtons Science-Fiction-Thriller Sphere weist die Story von Singletracs Ballerorgie zwar auf, da sie sich um außerirdische Artefakte am Grunde des Meeres dreht, die actionlastige Spielhandlung hätte dem drögen Hollywood-Streifen jedoch gut zu Gesicht gestanden. Bedenkt man, dass es sich



bei dem Programmerteam Singletrac um die Macher von Zerstörungorgien wie Twisted Metal und Rogue Trip handelt,

sollte auch rasch klar sein, worauf das ganze hinausläuft. Auf der Suche nach vier grünen Kugeln, die ein Teleporterfeld erzeugen, legt ihr euch mit allerlei feindlichen Schiffen an,

weicht den gefährlichen Meerestieren sowie Tiefseeströmungen aus und besorgt euch auf Ausflügen in die weitläufigen Tunnelschächte durchschlagkräftigere Waffen. (Frank F.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
**80%**

### CRITICAL DEPTH

Hersteller/Vertrieb: **Singletrac/GT Interactive**  
Erschienen: **Februar '98**  
Spieler: **1-2** Mehrspielerspaß: **80%**  
Erhältlich bei: **überall erhältlich**

## MASS DESTRUCTION

Das erstmals auf dem Saturn erschienene Shoot-'em-Up versetzt den Spieler in die Lage, sich in einem bis an die Zähne bewaffneten Panzer, der ferner in drei unterschiedlichen Modellen zur Auswahl steht, so richtig auszutoben. Unterteilt in fünf Kampagnen mit insgesamt



24 Missionen gilt es in bester Seek&Destroy-Manier verschiedene taktische Ziele zu vernichten sowie vereinzelt Befreiungsaktionen zu

meistern. Dargestellt wird das Spielgeschehen aus einer isometrischen Aufsicht von schräg oben, wodurch Mass Destruction auf den ersten Blick leicht mit EAs Strike-Serie verwech-

selt werden könnte, ohne jedoch mit dessen Strategieeinschlag mitzuhalten. Bei BMGs Shooter liegt das Hauptaugenmerk eher auf unkomplizierter Action. (Tom S.)

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

### MASS DESTRUCTION

Hersteller/Vertrieb: **NMS/BMG Interactive**  
Erschienen: **Oktober '97**  
Spieler: **1** Mehrspielerspaß: **entfällt**  
Erhältlich bei: **Fachhändler**

## MECH-WARRIOR 2

Basierend auf der weltweit erfolgreichen Serie von Battletech-Brett- und Rollenspielen sowie einer endlosen Reihe an Begleitromanen, nehmen die Kriegsschauplätze der inneren Sphäre einen Ehrenplatz im Science-Fiction-Bereich ein. Die Umsetzung im Videospiel-Format ließ nicht



lange auf sich warten, und während auf dem PC bereits MechWarrior 3 für durchzockte Nächte sorgt, müssen PlayStation-Besitzer noch immer

mit dem zweiten Teil der Serie Vorlieb nehmen. Durch die Bezeichnung Science-Fiction-Gefechtsimulation wohl am ehesten umschrieben, steht in den zwölf verschiedenen

Mechs die Erfüllung der Missionsparameter gegen den Widerstand der feindlichen Einheiten im Vordergrund. (Gunther H.)

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

### MECHWARRIOR 2

Hersteller/Vertrieb: **Activision**  
Erschienen: **Mai '97**  
Spieler: **1** Mehrspielerspaß: **entfällt**  
Erhältlich bei: **Fachhändler**

## ASTEROIDS

In Film- und Musikbranche gang und gäbe, haben Remakes, egal ob nun Pac-Man, Space Invaders oder eben das kultige Asteroids, auch im Videospielgeschäft ihren festen Platz. Das englische Programmiererteam Quickdraw machte sich Anfang diesen Jahres daran, den Spielhallen-Oldie von



1979 einer Frischzellenkur zu unterziehen, und dies mit beträchtlichem Erfolg. So wurde das altbekannte Spiel-

prinzip durch Bonuswaffen, sich regenerierende Eiskristallformationen an Stelle der galaktischen Erdklumpen sowie einen spaßigen Zweispieler-Modus aufgepeppt. Da die Vertriebsfirma

Activision sich ferner für einen erschwinglichen Verkaufspreis von rund 70 DM entschied, steht einem Wiedersehen mit dem Shoot-'em-Up-Klassiker kaum etwas im Wege. (Tom S.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
74%

### ASTEROIDS

Hersteller/Vertrieb: Quickdraw/Activision  
Erschienen: Januar '99  
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 75%  
Erhältlich bei: überall erhältlich

## CRIME KILLER

Aus dem Hause Interplay erschien im Juni des vergangenen Jahres dieser actionlastige Titel, der erneut die Verbrechensbekämpfung in einer Endzeitmetropole der fernen Zukunft zum Thema hat. Im Cockpit von drei verschiedenen Vehikeln (Polizeiwagen, Motorrad und Schwebegleiter) jagt man, meist in eine Nerven aufrei-



bende Verfolgungsjagd verstrickt, bei der aufgrund des starken Verkehrs auch zivile Opfer zu beklagen sind, durch 15 verschiedene Stadtteile.

Allerhand Sub-Missionen, die gute technische Realisierung und zwei motivierende Mehrspieler-Modi trösten über die Tatsache, dass Crime Killer alles andere als ein leichtes Spiel ist, hinweg. Der

Disabler, eine Art Betäubungsstrahl für gegnerische Fahrzeuge, sorgt ferner dafür, dass der Spielverlauf nicht nur stupides Herumgeballer bietet. (Udo L.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
80%

### CRIME KILLER

Hersteller/Vertrieb: Interplay/Acclaim  
Erschienen: Juni '98  
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 78%  
Erhältlich bei: überall erhältlich

## G-DARIUS

Das Genre des klassischen Weltraum-Shooters ist einfach nicht tot zu kriegen. Nach vielen Durchschnittstiteln kam aus dem Hause Taito im Sommer letzten Jahres endlich wieder ein brauchbares Ballerspiel, das zudem noch mit neuen Ideen aufwarten konnte. Neben den üblichen Waffensystemen, die wie



immer durch Einsacken von Bonus-Items verbessert werden dürfen, steht mit den so

genannten Capture-Balls ferner die Möglichkeit zur Auswahl, feindliche Schiffe gefangen zu nehmen und als Waffendrohne zu missbrauchen.

Weitere Positiva des Titels sind der nicht-lineare Spielablauf und die stellenweise erstaunlich großen Endgegner. (Frank F.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
76%

### G-DARIUS

Hersteller/Vertrieb: Taito/Konami  
Erschienen: September '98  
Spieler: 1-2 Mehrspielerspaß: 78%  
Erhältlich bei: überall erhältlich

## B-MOVIE

Den trashigen Kult der Science-Fiction-Streifen aus den 50er-Jahren wollten die englischen Coder mit King of the Jungle einfangen und waren damit auch recht erfolgreich. B-Movie gehört ferner zu der Art Spiel, an dem sich die Geister scheiden und die Meinung der Fachpresse relativ breit gefächert ist.



Interessante Ansätze sind allemal vorhanden. In den mehr als 15 Missionen darf man weitläufige 3D-Areale

durchstreifen und Aufträge, wie Geleitschutz oder Geiselnbefreiungen, erledigen, bis schließlich ein Angriff auf den Heimatplaneten der außerirdischen Invasoren stattfinden

kann. Jedoch stehen anfangs lediglich drei von zwölf Einsatzflugzeugen zur Verfügung. Den Rest muss man nach Analyse von Bergegut selbst erforschen. (Udo L.)

**TEST Classic**  
SPIELSPASS  
60%

### B-MOVIE

Hersteller/Vertrieb: King of the Jungle/GT Int.  
Erschienen: Oktober '98  
Spieler: 1 Mehrspielerspaß: entfällt  
Erhältlich bei: überall erhältlich

## und sonst...?

|              |                 |     |
|--------------|-----------------|-----|
| Armored Core | From Software   | 56% |
| Assault Rigs | SCED            | 48% |
| Bedlam       | Mirage          | 49% |
| Cyber Sled   | Namco           | 22% |
| Eliminator   | Psygnosis       | 51% |
| Firo & Klawd | BMG Interactive | 56% |
| Frenzy!      | SCI             | 30% |
| Galaxion 3   | Namco           | 8%  |
| Hardboiled   | Cyrol           | 52% |
| In the Hunt  | Irem            | 56% |

|                  |                 |     |
|------------------|-----------------|-----|
| Invasion         | Microids        | 10% |
| Jupiter Strike   | Taito           | 22% |
| Machine Hunter   | MGM             | 60% |
| N20              | Gremlin         | 68% |
| Nanotek Warriors | Tetragon        | 44% |
| Novastorm        | SCED            | 25% |
| Philosoma        | SCED            | 40% |
| Raiden Projekt   | Laguna          | 60% |
| Retro Force      | Psygnosis       | 70% |
| Return Fire      | Silent Software | 69% |
| Revolution X     | Acclaim         | 5%  |
| Robotron X       | Williams        | 60% |
| Sexy Parodius    | Konami          | 70% |
| Shellshock       | Core Design     | 50% |

|                  |                  |     |
|------------------|------------------|-----|
| Stahlfeder       | Santos           | 31% |
| Starfighter 3000 | Telstar          | 48% |
| Steel Harbinger  | Mindscape        | 56% |
| Steel Reign      | SCED             | 60% |
| Strikepoint      | Elite            | 24% |
| Tempest X        | Acclaim          | 75% |
| Tigershark       | GT Interactive   | 56% |
| Titan Wars       | Crystal Dynamics | 44% |
| Total Eclipse    |                  |     |
| Turbo            | Crystal Dynamic  | 52% |
| Viewpoint        | Electronic Arts  | 71% |
| Viper            | Infogrames       | 69% |
| X2               | Team 17          | 67% |
| Xevious 3D       | Namco            | 57% |

# Inhalt



**1995**

Seite

Wertung

|                           |    |     |
|---------------------------|----|-----|
| Ace Combat .....          | 8  | 60% |
| Cyber Sled .....          | 15 | 22% |
| Jupiter Strike .....      | 15 | 22% |
| Kileak the Blood .....    | 4  | 20% |
| Novastorm .....           | 15 | 25% |
| Philosoma .....           | 15 | 40% |
| Raiden Projekt .....      | 15 | 60% |
| Total Eclipse Turbo ..... | 15 | 52% |



**1996**

|                        |    |     |
|------------------------|----|-----|
| Agile Warrior .....    | 8  | 40% |
| Alien Trilogy .....    | 4  | 78% |
| Assault Rigs .....     | 15 | 48% |
| Defcon 5 .....         | 4  | 30% |
| Descent .....          | 5  | 59% |
| Disruptor .....        | 4  | 70% |
| Firo & Klawd .....     | 15 | 56% |
| Galaxian 3 .....       | 15 | 8%  |
| Gunship .....          | 8  | 70% |
| In the Hunt .....      | 15 | 56% |
| Krazy Ivan .....       | 4  | 38% |
| Lone Soldier .....     | 4  | 22% |
| Magic Carpet .....     | 4  | 50% |
| PO 'ed .....           | 4  | 50% |
| Return Fire .....      | 15 | 69% |
| Revolution X .....     | 15 | 5%  |
| Shellshock .....       | 15 | 50% |
| Shockwave .....        |    |     |
| Assault .....          | 6  | 52% |
| Sidewinder .....       | 6  | 48% |
| Soviet Strike .....    | 12 | 70% |
| Stahlfeder .....       | 15 | 31% |
| Starfighter 3000 ..... | 15 | 48% |
| Tempest X .....        | 15 | 75% |
| Thunderhawk 2 .....    | 8  | 40% |
| Titan Wars .....       | 15 | 44% |
| Top Gun .....          | 8  | 32% |
| Tunnel B1 .....        | 4  | 45% |
| Viewpoint .....        | 15 | 71% |
| Warhawk .....          | 8  | 40% |
| Wing Commander 3 ..... | 7  | 83% |



**1997**

|                          |    |     |
|--------------------------|----|-----|
| Ace Combat 2 .....       | 8  | 70% |
| Agent Armstrong .....    | 10 | 54% |
| Armored Core .....       | 15 | 56% |
| Bedlam .....             | 15 | 49% |
| Black Dawn .....         | 8  | 55% |
| Contra: .....            |    |     |
| Legacy of War .....      | 10 | 56% |
| Colony Wars .....        | 6  | 85% |
| Darklight Conflict ..... | 6  | 55% |
| Descent 2 .....          | 5  | 65% |
| Epidemic .....           | 4  | 35% |
| G-Police .....           | 7  | 81% |
| Hardboiled .....         | 15 | 52% |
| Hexen .....              | 4  | 48% |
| Independence Day .....   | 8  | 47% |
| Lifeforce Tenka .....    | 4  | 60% |
| Machine Hunter .....     | 15 | 60% |
| Mass Destruction .....   | 14 | 73% |



**1997**

Seite

Wertung

|                         |    |     |
|-------------------------|----|-----|
| MDK .....               | 10 | 77% |
| Mechwarrior 2 .....     | 14 | 72% |
| Nanotek Warriors .....  | 15 | 44% |
| Nuclear Strike .....    | 12 | 71% |
| Raystorm .....          | 13 | 77% |
| Robotron X .....        | 15 | 60% |
| Sexy Parodius .....     | 15 | 70% |
| Slamscape .....         | 4  | 25% |
| Steel Harbinger .....   | 15 | 56% |
| Steel Reign .....       | 15 | 60% |
| Strikepoint .....       | 15 | 24% |
| Tigershark .....        | 15 | 56% |
| Wing Commander IV ..... | 7  | 75% |
| Wing Over 1 .....       | 8  | 31% |
| X2 .....                | 15 | 67% |
| Xevious 3D .....        | 15 | 57% |



**1998**

|                      |    |     |
|----------------------|----|-----|
| Assault .....        | 10 | 71% |
| Blast Radius .....   | 6  | 67% |
| Blasto .....         | 10 | 61% |
| B-Movie .....        | 15 | 60% |
| Bug Riders .....     | 14 | 70% |
| Colony Wars .....    |    |     |
| Vengeance .....      | 6  | 89% |
| Crime Killer .....   | 15 | 80% |
| Critical Depth ..... | 14 | 80% |
| Einhänder .....      | 14 | 77% |
| Forsaken .....       | 5  | 85% |
| Frenzy! .....        | 15 | 30% |
| Future Cop .....     |    |     |
| L.A.P.D. 2100 .....  | 11 | 81% |
| G-Darius .....       | 15 | 76% |
| Ghost .....          |    |     |
| in the Shells .....  | 4  | 70% |
| Judge Dredd .....    | 9  | 38% |
| Mega Man 8 .....     | 10 | 81% |
| N2O .....            | 15 | 68% |
| One .....            | 10 | 82% |
| Point Blank .....    | 9  | 61% |
| Reboot .....         | 10 | 77% |
| R-Types .....        | 13 | 83% |
| Shadow Master .....  | 4  | 60% |
| Treasures .....      |    |     |
| of the Deep .....    | 4  | 70% |
| V 2000 .....         | 12 | 76% |
| Viper .....          | 15 | 69% |
| Xenocracy .....      | 6  | 53% |



**1999**

|                      |    |     |
|----------------------|----|-----|
| Apokalypse .....     | 10 | 85% |
| Asteroids .....      | 15 | 74% |
| Eliminator .....     | 15 | 51% |
| G-Police 2 .....     | 7  | 76% |
| Invasion .....       | 15 | 10% |
| Omega Boost .....    | 11 | 85% |
| Retro Force .....    | 15 | 70% |
| R-Type Delta .....   | 13 | 81% |
| Small Soldiers ..... | 10 | 70% |
| Wing Over 2 .....    | 8  | 42% |