

Befreiungs-Mission

MIDNIGHT RESISTANCE

Zustände sind das!

Da bin ich nur mal kurz im Kino gewesen, um meinem Vetter in RAMBO V ein bißchen über die Schulter zu schauen, und schwuppdwupp, wird einem die komplette Familie gekidnappt!

Die haben's wohl auf meinen Opi abgesehen, der mal wieder eine Superwaffe entworfen hat, mit deren Hilfe man die Welt beherrschen könnte. Also auf, um die Sippschaft und die Welt zu retten.

von Yusuf Yüsekoglu

Level 1

Gleich zu Anfang werde ich von ein paar Soldaten empfangen, die für mich allerdings kein Hindernis sind. Schon bald merke ich, daß es sinnvoller ist, alle Abschnitte gründlich zu durchsuchen, denn sonst werde ich hier wohl nie alle sechs Schlüssel finden. Ein paar Meter weiter knien einige Soldaten und nehmen mich unter Beschuß. Danach komme ich zu einem Panzer, der jedoch nach ein paar Sekunden Dauerfeuer meinerseits aufgibt. Nun klettere ich die Leiter hoch, knalle den Mann mit dem Maschinengewehr ab und entdecke ein Waffenlager. Ein Extraleben, das Nitro und eine Shotgun wechseln den Besitzer.

Level 2

Die ersten Soldaten sind für mich ja noch leicht zu erledigen, doch dann warten einige Kämpfer mit Granatwerfern... Mit geschicktem Vorstoßen und Zurückweichen gelingt es mir, die Horden zu überlisten. Den folgenden Panzer mache ich mit der alten Methode fertig. Ich achte aber nicht auf die Kanone, lasse mich abdrängen (was einem auf gar keinem Fall passieren darf!)

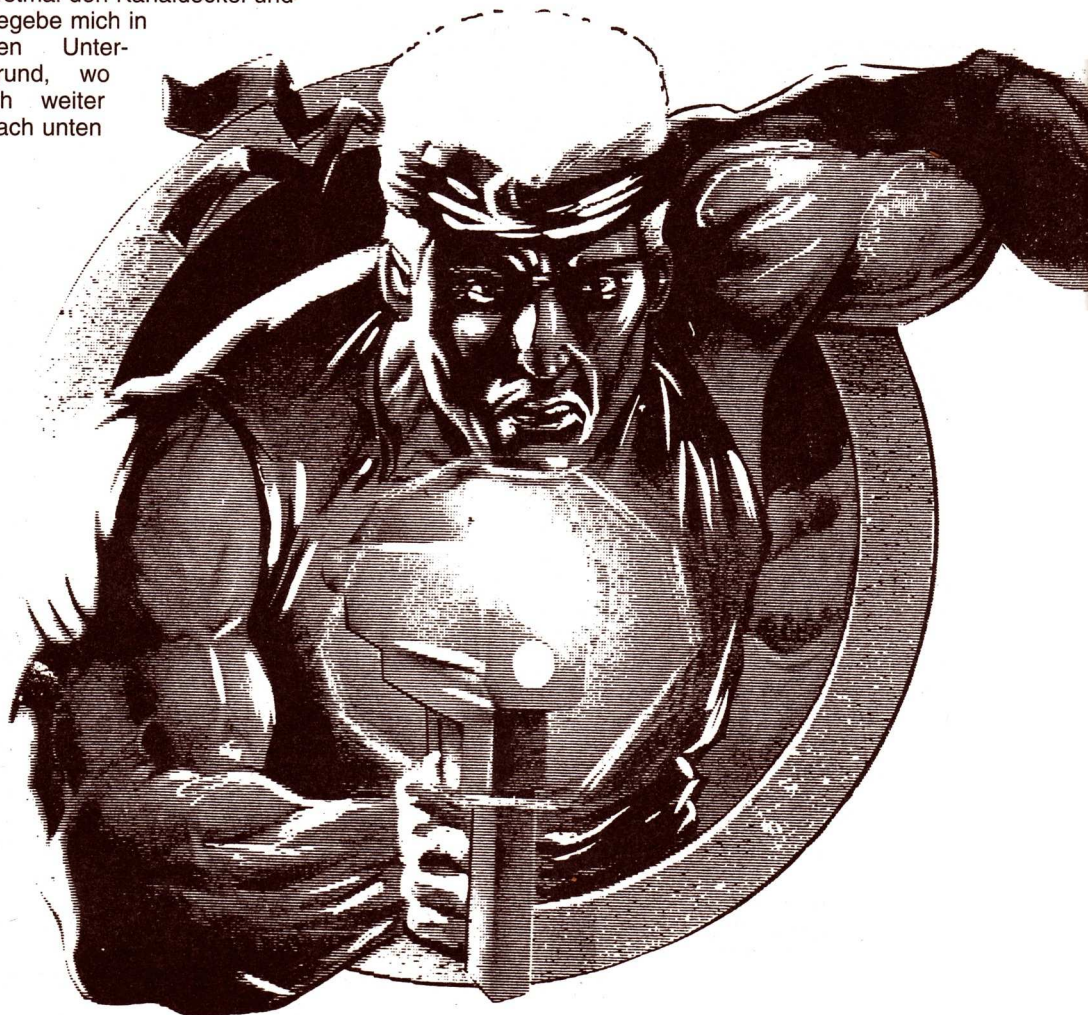
und verliere so ein Leben. Vier Leben bleiben mir aber noch, denke ich mir, zerfetze erstmal den Kanaldeckel und begeben mich in den Untergrund, wo ich weiter nach unten

krieche, bis ich zu einer Stellung mit drei Kanonen komme, die jedoch mit Hilfe meines Nitros weggeputzt werden. Ein paar Meter weiter unten überrollt mich fast ein übergroßes Sägeblatt, das nach wenigen Schüssen den Geist aufgibt. Für die nächsten paar Augenblicke bin ich verwirrt, weil ich nicht weiß, wie ich weiterkommen soll. Plötzlich habe ich eine Idee: Ein bißchen auf den Boden schießen und... Jawohl! Der Boden explodiert und darunter erwartet mich die ganze Prozedur noch einmal. Plötzlich rumpelt es und mein erster Gedanke ist bei meinem Computer. Es kommt aber ein »King-Size«-Panzer ange-tuckert, der mit Raketen schießt. Ich ballere, was das Zeug hält, und... verliere we-

gen einer Rakete ein Leben. Als der Panzer jedoch explodiert, ist der Weg frei. Als nächstes zerstöre ich noch einen Kanaldeckel und schieße einen Soldaten nebst Kanone ab. Ich laufe weiter und erledige einige Soldaten mit Schlüsseln. Level geschafft! Im Waffenarsenal hole ich mir eine Threeway-Gun (das man sich, falls vorhanden, für den nächsten Level unbedingt holen sollte), noch ein bißchen Nitro und natürlich das Extraleben!

Level 3

In der dritten Runde angekommen, werde ich auch schon von Soldaten und Astronauten empfangen. Mit Schrecken entdecke ich eine riesige Kanone, sie explodiert



aber schon nach kurzem Dauerfeuer. Die folgenden Granatwerfer sind kein Problem für einen Profi wie mich. Ich besteige eine Fahrstuhl-Plattform und harre der Dinge, die da wohl noch kommen werden. Diese Dinge sind Astronauten, die mich unter Beschuß nehmen und eines meiner kostbaren Leben rauben. Gut, daß ich die Threeway geholt habe! Denn so brauche ich nur stehenzubleiben und nach oben zu schießen. Unter Verlusten komme ich oben an und werde von drei Sägeblättern attackiert, die jedoch für mein Nitro kein Problem sind. Es folgen noch mal zwei Sägeblätter, die eine markierte Laufbahn haben. Nachdem ich sie in den Maschinenhimmel bugsirt habe, nimmt mich das Auge in der Mitte unter Beschuß. Nach einem bißchen Nitro und Threeway-F Feuer geht es dann weiter. Die Soldaten sind auch schnell erledigt. Im Arsenal angekommen, hole ich mir (wie immer) das Extraleben und die Shotgun, die für den nächsten Level empfehlenswert ist. Ach ja, das Nitro nicht vergessen und weiter im Text.

Level 4

Nach Betreten des Levels erscheint mir die Spielstufe recht einfach. Die halben Portionen, die sich Soldaten schimpfen, sind schnell erledigt, und die beiden Panzerimitationen sind ebenfalls rasch eliminiert. Der Granatwerferposten landet auch im Nirwana. Nachdem ich die Leiter hochgeklettert bin, lache ich erstmal über die (anfangs noch kleinen) Jets. Plötzlich donnert es, und das Lachen vergeht mir abrupt. Die Jets erweisen sich nämlich als riesig. Sie sind allerdings leicht zu besiegen, denn man kann in sie hineinspringen und ballern, was jedoch nicht so empfehlenswert ist, denn sie könnten ja just in diesem Moment eine Rakete abfeuern und dann gute Nacht! Die Methode, zu warten und gezielt Nitro zu werfen, ist sicherer, denn so muß man nur auf die Raketen achten. Danach komme ich im Shop an, wo ich mir Bullets, ein Extraleben und Nitro hole. So ausgerüstet, mache ich mich auf den Weg zum nächsten Kampf.

Level 5

Hier bin ich also in einer Raumstation oder zumindest in so etwas ähnlichem. Erstmal laufe ich den Tunnel entlang, wo noch nichts passiert. Als ich aus dem Tunnel komme, werde ich von einem Hubschrauberverschnitt angegriffen, der mir durch einige gezielte Schüsse ein weiteres Lebenslicht ausbläst. Dem verlorenen Leben nachtrauernd, laufe ich aber schließlich weiter. Die Soldaten und der erste Granatwerferposten sind kein Problem, aber nach dem zweiten Posten kommt der Hubschrabbschabb wieder. Diesmal passe ich allerdings auf, und nach ein paar Sekunden ist der Hubi Vergangenheit. Danach kommen einige Strahlenstäbe, deren Berührung mich ein Leben kostet. Ich puste sie einfach mit meinem Shotgun um. Nach ein paar Metern kommt eine Plattform, auf die ich spring' und... Mist, verfehlt! Aber ich habe ja noch ein Leben! Nach dem zweiten Versuch lande ich zwar auf der Plattform, werde aber von einer Kanone weggewischt. Na ja, nach ein paar Ewigkeiten habe ich mich wieder an dieselbe Stelle gespielt und ducke mich sofort, als ich auf der Plattform ankomme. Als von der Kanone nur noch Atome übrig sind, bemerke ich die beiden Leitern, eine nach oben und eine nach unten. Ich entscheide mich für die untere. Dort kommen viele Schlüsselsoldaten, die mich um einige Schlüssel reicher machen. Unten angekommen, finde ich wieder diese schönen Strahlenstäbe. In ihnen schwebt ein komischer Kerl hoch und runter, der auf mich schießt. Erst eliminiere ich die Stäbe, dann den Mann. Wieder oben, nehme ich die zweite Leiter nach oben. Man muß zuerst den Mann unten fertigmachen, sonst kommt man nicht nach oben weiter! Ein, zwei Zentimeter weiter oben werde ich wieder von so einem süßen Hubi angegriffen, der aber auf der Leiter ein echtes Problem darstellt. Nachdem auch dieser lästige Geselle einen Freifahrtschein zur Wolke No sieben erhalten hat, klettere ich weiter und... geschafft! Im Arsenal rüste ich mich erstmal auf und laufe weiter zum nächsten Problem...

Level 6

Der Level ist ja sowas von easy! Fast ohne Fallen! Tja, aber auch nur fast, denn ich muß feststellen, daß die Soldaten mit den Kanonen, die von unten auf mich schießen, doch wissen was sie tun. Nachdem ich sie ins Jenseits befördert habe, geht's abwärts mit mir. Erst kommen ein paar Sägeblätter, die dank meines Shotgun, ohne das ich in diesem Level verloren gewesen wäre, auch bald Geschichte sind. Nun geht es wieder abwärts. Diesmal kommen aber Soldaten, welche sich nach ein paar Sekunden die Radieschen von unten anschauen können. Nicht schon wieder hinunter! Nun ja, das Spielchen geht noch ein paar Etagen so weiter und ich stehe vor der Waffenkammer. Kräftig aufgerüstet trete ich zum Kampf in die nächste Stage.

Level 7

Hier werde ich erst einmal von vielen Soldaten empfangen. Nach wenigen Sekunden rutsche ich weiter und bekomme einen mittelschweren Schock, als ich das Schlachtschiff erblicke. So ein riesiger Kasten! Mama mia! Jetzt fängt das Ding auch noch an, mit Raketen zu schießen! Ich zerfetze erst einmal die Abschubbahnen und rutsche weiter. Hier schießt das Schiffchen mit Kanonen auf mich, die jedoch schnell vernichtet sind. Nicht schon wieder rutschen! Nun kommen wieder Raketen. Erst als auch sie in Atome zerbröseln sind, geht das Schiffchen unter (Blubb, blubb, blubb). Weiter im Fahrplan! Die restlichen Soldaten sind schnell umgelegt. Wieder im Waffenarsenal angekommen, hole ich mir die Threeway und andere separate Waffen.

Level 8

Aha, hier stehen also vier Leitern nebeneinander. Ich entscheide mich für die linke (man sollte auf den Leitern nicht nach links oder rechts gehen, denn das könnte mit dem Verlust eines Lebens enden!). He, hier sind ja nur Schlüsselsoldaten! Nach ein paar verlorenen Leben komme ich zu einer großen Platte, auf der auch eine Leiter steht. Nanu, was ist das denn für ein komisches, leuchtendes

Ding? Ich halte es für eine Waffe des Feindes, schieße drauf und plötzlich entfaltet es sich zu einer Art Schlange, welche auf dem Bildschirm ihre Kreise zieht. Nachdem ich die Natter zerlöchert habe, steige ich die erwähnte Leiter nach oben und öffne die Tür fachgerecht. Ich erblicke meine Familie bei bester Gesundheit und beschließe, sie alle freizukaufen – zum Preis eines Schlüssels. Als erstes steht der Großvater auf meiner Wunschliste. Ich stelle fest, das jedes Familienmitglied eine andere Waffe darstellt. Gut bewaffnet mache ich mich auf den Weg zum letzten Gefecht...

Level 9

Was sind das hier für häßliche Steinblöcke! Nun ja, wie dem auch sei, sie schießen jedenfalls. Unter hohen Verlusten besiege ich sie und gelange in eine Art Tunnel. Hier muß man besonders aufpassen, da die Steinblöcke aus allen Rohren oder was auch immer schießen.

Nachdem ich auch das geschafft habe, komme ich wieder in einen leeren Raum. Hoppla, so leer ist der Raum wohl doch nicht! Nun kommt ein ganz schön großes Monstergesicht auf mich zu geschossen, welches kleinere Monster auf mich abschießt. Ich feuere mit meiner Wumme, was das Zeug hält und jubele als das Viech explodiert. Zu früh gefreut! Das Maul spuckt noch immer kleines Viehzeugs. Aber für mich kein Problem... Ähh, oder vielleicht doch? Als ich meinem letzten Leben nachweine, fällt mir ein, daß ich beim nächsten Mal wohl etwas mehr aufpassen sollte. Nach einigen Tagen hatte ich mich wieder an dieselbe Stelle gespielt und beschloß, nun ein bißchen vorsichtiger zu sein. Als ich das Monsterchen endlich zu mülleimergerechten Stücken verarbeitet habe, bewegt sich meine Figur wie von Geisterhand gelenkt zu einer Leiter und klettert nach oben. Nun stehen Rambo jr. und seine Familie (nur die, die man auch »eingesammelt« hat!) vor einem schönen Sonnenuntergang. Jetzt werde ich mich erst einmal von den Strapazen erholen und auf andere, hoffentlich weniger anstrengende Abenteuer warten. (lb)