

Turrican - Fight bis zum shootout

Mach die Aliens *alle!*

Grausame Aliens vom Plejaden-System überfallen den friedlichen Planeten Turrican. Ein neuer Fall für Lewis McBurger von der A.A.C. (Anti-Alien-Company)!

Bereits beim ersten Klingeln war er hellwach: A.A.C.-Special-Agent McBurger hebt den Hörer ab. Kurzer Blick auf die Swatch: 3 Uhr 15 morgens. Der Boß ist dran: »He, Mac, der Teufel ist los auf Turrican! Morguls Monster versuchen, den Planeten in ihre Gewalt zu bringen. Düsen Sie los und räumen Sie mal dort ein bißchen auf! Anschließend erwarte ich Ihren Bericht mit vier Durchschlägen!«

Alles klar...oder? Unser Agent rekrutiert im Fuhrpark der A.A.C. einen Dienst-Raumer und eine stattliche Anzahl Kampfroboter. Auftanken, Starterlaubnis abwarten...los geht's! 24 Stunden später tauchen McBurger und seine Blechkameraden in die Atmosphäre von Turrican ein...

Level 1.1: Killer-UFO greift an

Eine menschenleere Ebene liegt vor dem Special-Agent, weit und breit kein Gegner. Es ist totenstill. McBurger beschließt, nach links zu gehen. Auf einer Anhöhe hat er den ersten Feindkontakt, doch mit ein paar gezielten Schüssen aus der Laserkanone sind die Aliens ver-

nichtet. Hier geht's nicht weiter (das Spielfeld ist zu Ende) - also sprintet McBurger zurück. Unterwegs muß er sich gegen gefährliche Angreifer wehren, die sich aber nach einem Treffer in Bonusgegenstände verwandeln. Am Boden eines tiefen Abgrunds stößt McBurger auf eine Höhle, in der er sich mit Extrawaffen versorgt. Die achtlos auf dem Boden verstreuten Diamanten läßt er ebenfalls mitgehen. Über den Hang seitlich rechts

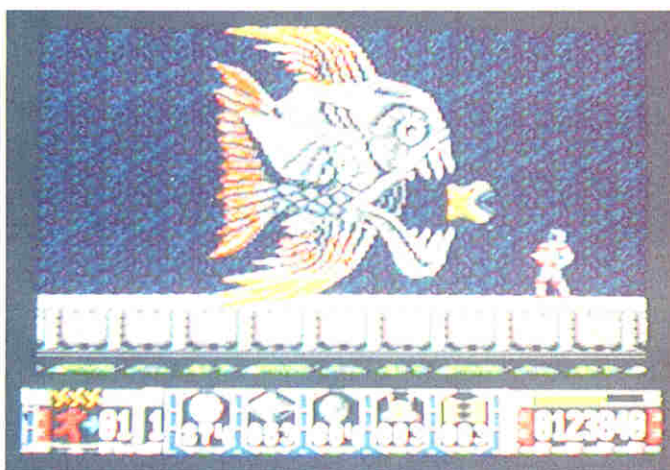
am Ende seiner Nerven und seines Energievorrats.

Direkt vor ihm erhebt sich ein riesiger Turm. Die Neugier treibt McBurger vorwärts, doch bevor er das Bauwerk betreten darf, muß er einen feindlichen Roboter per Panzerfaust ausschalten. Auf dem Weg nach oben taucht ein UFO auf, das wild um sich schießt. Plötzlich - eine markerschütternde Detonation! McBurgers erster Roboter hat den Geist aufgegeben -

Kampfroboter und wagt todesmutig den Sprung in die Tiefe. Zum Glück landet McBurger hinter einem dritten Roboter, der anscheinend im Stehen schläft: Er bemerkt den Agenten nicht. Mit einigen Feuerstößen aus der Laserwaffe wird der Maschinenmensch frikassiert, bevor er überhaupt merkt, was los ist. McBurger atmet tief durch und läßt diese gefährliche Spielstufe hinter sich.

Level 1.2: Sieben Extraleben

Der Special-Agent wischt sich den Schweiß von der Stirn: Der erste Level ist geschafft! Die nächste Spielstufe beginnt mit dem Angriff einer Riesenfaust, die McBurger platt machen will. Blitzschnell zückt dieser die Laserpistole - doch bevor er nur einen einzigen Schuß abfeuern kann, hat das stählerne Händchen bereits den halben Energiebestand von McBurgers nächstem Kampfroboter aufgezehrt. Cool bleiben heißt die Devise - geschickt weicht er den mörderischen Faustschlägen aus und aktiviert erneut den lenkbaren Blitz. Die Riesenfaust ist bezwungen. McBurgers Siegesgeheul wird schon wenige Meter weiter jäh erstickt: Hüpfende Glühbirnen bedrängen den Agentenroboter und reduzieren den letzten Rest seines Energievorrats derart, daß er als Häuflein unnützen Schrotts auf der Strecke bleibt. Jetzt übernimmt der dritte und vorerst letzte



[1] Überdimensionaler Piranha: das Fischmonster

kommt er wieder zurück auf die Hochebene. Mit Mühe und Not entgeht er einem tödlichen Steinschlag, der den Energievorrat seines Schutzschirms fast auf null sinken läßt. Zwei der vorher ergatterten Bonusgegenstände pöppeln den Agenten aber wieder auf. Unbeirrt setzt er seinen Weg nach rechts (Osten) fort: Vorbei an spitzen Dolchen, herabstürzenden Wasserfällen und aggressiven Flugwürmern - McBurger ist wieder mal fast

das Schiff der Monster hat ihn erwischt. Fieberhaft überlegt der Agent, wie er das aggressive UFO unschädlich machen kann: Da fällt ihm der lenkbare Blitz ein! Damit klappt's auf Anhieb, der Weg nach oben ist frei...

Auf des Turmes Spitze geht's erst richtig los: Schon wieder prasselt eine Steinlawine auf unseren Helden herab! Um seine Haut zu retten, flüchtet er nach rechts, eliminiert einen feindlichen

Kampfroboter McBurgers Verteidigung.

Auf zum nächsten Turm! Hoch über der Turmspitze baumelt ein geheimnisvoller Bonusblock. Beim Versuch, ihn abzuschießen, um die darin versteckten Bounsgegenstände aufzusammeln, entdeckt unser Agent weiter unten noch einen Bonusblock. McBurger kombiniert: Das könnte der Einstieg zu einer versteckten steinernen Treppe sein und läßt seinen Roboter wild drauflos balieren. Tatsächlich: Der Treppenaufgang erscheint. Vorsichtig pirscht sich der Agent nach oben – und findet dort sieben Extraleben (= neue Kampfroboter)! Was soll da noch passieren? Übermütig geht McBurger nach rechts weiter – bis ihm plötzlich schwarz vor Augen wird: Innerhalb von Sekundenbruchteilen hat sich das Firmament verfinstert. Kommt ein Gewitter? Forschend blickt McBurger nach oben, achtet nicht mehr auf den Weg – und stürzt wie ein Stein in die Tiefe! Die Landung im gischtbrodelnden Wasserfall überlebt der dritte Roboter nicht – der nächste wird aktiviert. McBurger und seine Gruppe halten sich stur rechts, müssen sich unterwegs gegen Dolche, feindliche Robbis und ekliges Gewürm wehren. Das einzig Erfreuliche: Einige Bonusgegenstände fallen auch ab dabei, darunter ein Extraleben. McBurger muß verschiedene Plattformen überwinden und entdeckt nach einigem Suchen den Level-Ausgang am rechten unteren Bildschirmrand. Im Hochgefühl seiner Unbesiegbarkeit brennt unser Agent darauf, die Gefahren der nächsten Spielstufe kennenzulernen...

Level 1.3: Raumschiff des Verderbens

McBurger läßt sich nicht von der einmal eingeschlagenen Richtung abbringen: Unverdrossen marschiert er nach rechts. Dabei überwin-

det er einen Wasserfall und befördert Dutzende von Angreifern ins Jenseits. Schließlich kommt der Agent zu einer Treppe, die an Selbstschußanlagen vorbei in eine höhere Etage führt. McBurger spürt instinktiv: Die Gefahr ist zum Greifen nahe. Er ändert die Richtung, läuft nach links – und sieht sich einem riesigen Raumgleiter gegenüber, der gelbe, rautenförmige Geschoße aus allen Rohren auf seinen Kampfroboter abfeuert. Der Zweikampf ist mörderisch und kostet McBurger seinen Blechgefährten – aber mit einigen Lineshots und Granaten zerstört er das Raumschiff. Die Trümmer fliegen nur so durch die Gegend!

Über die Plattformen am linken Bildschirmrand arbeitet er sich weiter nach oben. Die schwarzen Shooter sind kein Hindernis: McBurger klettert unbeirrt so lange nach oben, bis er den linken oberen Bildschirmrand erreicht. Als Belohnung für die Mühe gibt's weitere Extraleben. Ab sofort geht's wieder nach rechts. Prompt tauchen erneut die lästigen UFOs auf und machen McBurgers Gruppe das Leben schwer: Im Bombenhagel geht wieder ein Kampfroboter drauf (neun bleiben dem Agenten noch!). Durch ein Loch im Boden kommt man in die darunterliegende Etage.

Mit dem Laser räumt McBurgers Roboter massenhaft Gestein weg, dann bewegt er sich nach links und fällt noch eine Etage tiefer. Ab hier pirscht sich unser Agent wieder nach rechts unten. Unterwegs vernichtet er jede Menge Aliens und sammelt alle Diamanten ein, die er erwischen kann.

McBurger versteht die Welt nicht mehr: Plötzlich explodiert sein aktivierter Kampfroboter ohne gegnerische Einwirkung! Kurz darauf erscheint des Rätsels Lösung am Bildschirm: Zeitlimit überschritten! Verflixt, man kann doch nicht an alles denken...

Ein weiterer Durchlaß im Boden (Bildschirmrand

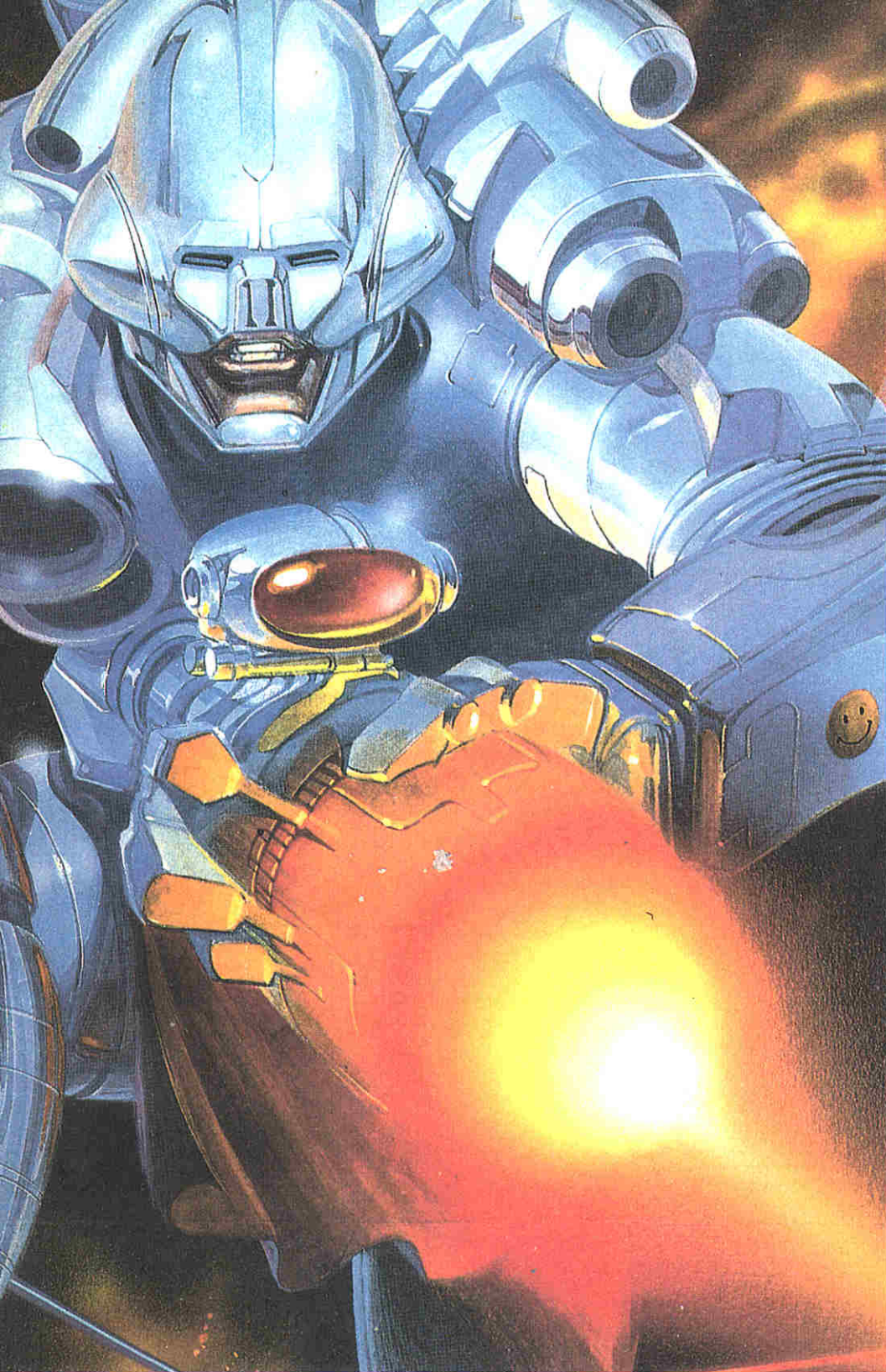
rechts) befördert McBurger wieder eine Etage tiefer. In entgegengesetzter Richtung (also links) entdeckt der Agent pro Stockwerk weitere Etagenlöcher, durch die er schlüpft – bis er ganz unten ist. Wo ist der Levelausgang? McBurger irrt hin und her, bis ihm ein blinkendes Kästchen auffällt. Er gibt seinem Roboter die Order, darauf zu feuern – der Kasten explodiert und macht den Eingang zu einem Aufzug frei – McBurger betritt den Lift und gleitet nach unten: Wieder ein Level geschafft!

Level 2.1: Kampf gegen den Monsterfisch

Die zweite Spielwelt hat's in sich: Zunächst fällt McBurger wieder mal durch einen schmalen Schacht nach unten. Unterwegs nimmt er alle Bonusgegenstände mit, die er graben kann. Unten gelandet, geht der Agent nach links und stößt auf einen weiteren Schacht, der nach oben führt. Dort gibt's zwei Extraleben gratis! Der Gang war eine Sackgasse – also zurück (wieder nach rechts). Als McBurger das Ende des Schachts erreicht, durch den er vorher gefallen ist, muß er sich mit Hilfe des Blitzes den Weg nach unten freiballern. Dann geht's weiter nach rechts, bis er vor einer Mauer aus gelbweißen Steinen steht. Mit einigen Feuerstößen aus der Laserkanone löst sich der Wall auf: Dahinter findet der Agent ein Dutzend Diamanten, die er gierig einsackt. Noch ein Stockwerk tiefer – die gleiche Mauer, die gleichen Diamanten! McBurger bewegt sich jetzt nach unten, anschließend nach rechts und fällt durch einen anderen Schacht noch weiter nach unten.

Mysteriöse Stäbe ragen aus dem Boden, die seinem Kampfroboter bei jeder Berührung einen Großteil Restenergie entziehen. Wie schlängelt man sich ungeschö-





geht beim Versuch drauf, das Biest in die ewigen Jagdgründe zu schicken: Linesshots, Granaten, Blitz und Laserwaffe. Der Riesenfisch steckt McBurgers Angriffe weg, als wären's harmlose Pikser mit einer Stecknadel. Unbeirrt bewegt er sich auf McBurger zu – da bleibt nur der Rückzug! McBurger versteckt sich rechts unten am Bildschirmrand. Das Monster ist verwirrt und schwimmt wieder zurück. Das ist McBurgers Chance: Er verläßt sein Versteck und stürzt sich auf das Ungeheuer. Die Laserwaffe färbt sich rot und beginnt zu verdampfen. Bevor sie aber ihren Dienst quittiert, ist's geschafft: Der Riesenfisch erstarrt plötzlich in seiner Bewegung und explodiert mit einem fürchterlichen Knall. Die Einzelteile, die durch die Gegend fliegen, entpuppen sich als winzige, aber um so gefährlichere Piranhas. Mit letzter Kraft und unter Verlust des halben Energievorrats wehrt er den Angriff der Killerfische ab. Vom Kampf gezeichnet, schleppt sich McBurger nach rechts und läßt sich durch den Schacht nach unten fallen. Nach einigem Suchen findet er etwa in der Mitte der Etage den Ausgang.

Level 2.2: Riesen-spinne aus Stahl

Erfahrung, die man durch die letzte Spielstufe gewonnen hat, zählt sich aus, denn – der neue Level beginnt so, wie der alte aufgehört hat. McBurger folgt der Richtung des schmalen Gangs, sammelt Diamanten en masse und vernichtet jede Menge Aliens. Ohne Scheu läßt er sich in einen tiefen Abgrund fallen, springt auf einen Felsblock, der durch die Luft schwebt, dann zu einem zweiten und entdeckt dort einen prall gefüllten Bonusblock. McBurger klettert hinauf und bemerkt im oberen Bildschirmteil ein Gebilde, das einem Aufzug ähnelt. Richtig geraten: Es ist tatsächlich ein Lift, der ihn

ren durch die Slalomstäbe? Per Joystick nach unten und Leertaste verwandelt sich der Kampfroter in einen rotierenden Kreisel, der aus den Stäben Kleinholz macht. Langsam, aber sicher fräst sich McBurgers Roboter nach rechts und landet in einem Mini-Swimmingpool. Ein plötzlicher Knall, ein Bonusblock erscheint – die Gegenstände werden sofort von unse-

rem Agenten vereinnahmt. Mit neuer Energie ausgerüstet verläßt McBurger das Schwimmbecken, passiert die restlichen Stäbe wieder mit dem Kreiselroboter und folgt dem vorgegebenen Weg. Unterwegs begegnen ihm Kanonen, fliegende Steine, Minen und andere Hindernisse.

Mit glühendem Laser steht er wieder vor einem Wasserbecken. Ohne Vor-

warnung greifen Horden von gefräßigen Fischen an. Geistesgegenwärtig reißt der Kampfroter die Waffe hoch. Im letzten Moment gelingt es ihm, die Raubfische zu vernichten. Langsam kommt der Special-Agent außer Puste! Aber es kommt noch schlimmer: Von links schiebt sich ein Monsterfisch (größer als ein Haus) auf ihn zu (Abb. 1). Fast das gesamte Waffenarsenal

nach oben transportiert. Ohne Warnung wird unser Held von gräßlichen Kreaturen angegriffen; nach erfolgreicher Verteidigung gibt's auf dieser Ebene wieder sechs Extraleben. Erleichtert läßt er sich nach unten fallen. Wieder festen Boden unter den Füßen, hält er sich rechts. Er schlängelt sich an etlichen Stäben vorbei und kommt zu einem Müllschacht, durch den Alien-Geschnetztes herunterfällt. McBurger nimmt Anlauf und überspringt den Schacht. Weiter geht's nach rechts, viele Diamanten und die bekannt gefährlichen Stäbe säumen den Pfad. Endlich: Das Ende dieses Levels ist erreicht – aber wieder versperrt ein Monster den Weg: Es sieht aus wie eine stachelige Roboterriesenspinne aus Metall (Abb. 2). McBurgers Roboter ballert mit allen Lineshots und

aber der Zweck heiligt die Mittel: Von hinten ist das Maschinenmonster verwundbar und läßt sich ungeniert in alle Bestandteile zerlegen. Mit List und Tücke fängt man nicht nur eine Mücke! Nach dieser strategischen Meisterleistung verläßt der A.A.C.-Agent diese Spielstufe.

Level 3.1: Per Raumgleiter weiter

Verdutzt reißt McBurger die Augen auf: Der Raum des neuen Levels ist völlig leer – er kann weder vor noch zurück, weder nach oben oder unten. Wütend ballert er blindlings um sich: Plötzlich erscheint am rechten unteren Rand ein seltsames Gerät. Vorsichtig nähert sich der Agent dieser Maschine und klettert hinauf. Sofort erhebt sie sich mit McBurger

zur Hölle geschickt zu haben. Mit einem ziemlich kläglichen Häuflein übriggebliebener Roboter macht sich McBurger auf zur nächsten Spielstufe.

Level 3.2: Haufenweise Bonusblöcke

Der Agent erinnert sich an Landkarten und Pläne, die man vom Planeten Turrican gezeigt hat: Sechs Levels liegen hinter ihm, die er mit einer gehörigen Portion Glück geschafft hat – aber sechs weitere sind noch zu überstehen! Der Agent tastet sich schnurgerade durch den Höhlenstollen – und findet weder Kreuzungen noch Abzweigungen. Diese Spielstufe müßte also im Düsentempo zu schaffen sein! Von wegen – schon taucht das erste Alienungeziefer auf, begleitet von massiven Blöcken, die durch die Gegend schwirren. Und um das Maß voll zu machen, sind im Tunnel heimtückische Selbstschußanlagen verborgen, denen man nur mit Mühe ausweichen kann.

McBurger und seine Roboter müssen ihr ganzes Können und sämtliche Extrawaffen einsetzen, um diesen Level ungeschoren zu überstehen. Aber es scheint sich zu lohnen: Unterwegs entdeckt unser Agent diverse Bonusblöcke mit neuen Waffen und Extraleben. In der Hoffnung auf einen leichteren nächsten Level verläßt McBurger das Spielfeld...

Level 3.3: Reise ins Planeteninnere

Wünsche gehen manchmal in Erfüllung: Es scheint leichter zu werden. In dieser Spielstufe muß man nur nach unten fliegen. Außer lästigem Aliengetier gibt's keine hinterlistigen Fallen, nicht mal einen Monsterobermütz bekommt man vor die Flinte. Inzwischen gewohnt, mit dem Raumgleiter umzugehen, düst McBurger durch den Schacht nach un-

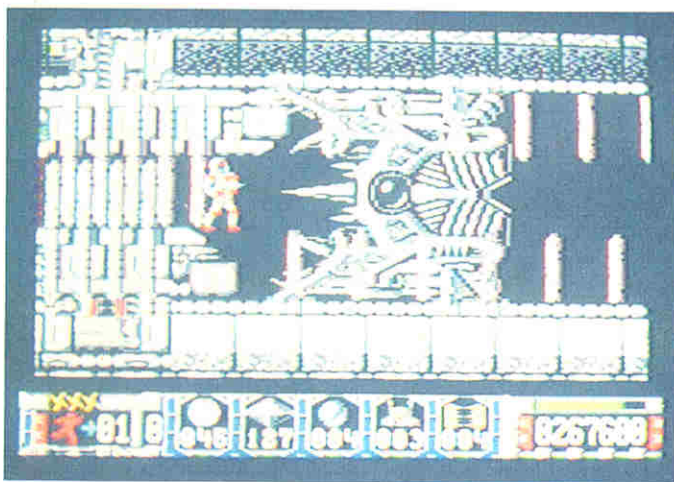
ten und verliert lediglich zwei Kampfroboter. Nur noch vier Levels, jetzt kann doch kaum noch etwas schiefgehen...

Level 4.1: Angriff des Pharao

Modriger Geruch steigt McBurger in die Nase. Bevor er sich nach rechts wendet, um seinen gefährlichen Trip durch Turricans Unterwelt fortzusetzen, plündert er noch schnell einen weißen Bonusblock, der ihn mit wertvollen Zusatzwaffen ausrüstet. Das Gelände fällt jetzt schräg nach rechts unten ab, McBurger muß Dutzende von Abgründen überspringen, schießenden Spinnen, Geröllbrocken und ekelerregenden Maden ausweichen. Der Weg steigt nun plötzlich an, bis der Special-Agent vor einer senkrechten Wand steht. Er läßt sich eine Etage tiefer fallen und marschiert den Gang nach links unten entlang. Einige graue Dickschädel wollen ihn daran hindern, werden aber mit gezielten Lineshots ausgeräumt. Plötzlich fällt er in eine tiefe Grube voller mysteriöser Glühwürmchen. Fasziniert betrachtet McBurger das bunte Treiben und merkt fast zu spät, daß sich die Leuchtkugeln bei jeder Berührung mit seinem Kampfroboter vermehren und dem Energie entziehen. Blitzschnell verwandelt McBurger seinen Roboter in den rasenden Fräser und schlägt sich zum rechten Rand durch.

Dort bekommt der Robi wieder seine Normalgestalt und McBurger sieht zu, die Todesfalle so schnell wie möglich nach oben zu verlassen. »Das war knapp!« schießt es ihm durch den Kopf. Er nimmt sich vor, künftig vorsichtiger zu sein. Weiter geht's, immer den Gang entlang.

Er scheint auf eine Diamantenmine gestoßen zu sein: Tonnenweise liegen die Klunker dort herum! McBurger kann nicht widerstehen und stopft sich die



[2] Die stählerne Riesenspinne visiert das Opfer an

Granaten, die ihm zur Verfügung stehen: Das Monster kümmert's nicht, es ist nur noch wenige Millimeter entfernt! McBurger überlegt blitzschnell, dann hat er die richtige Strategie parat: Angriff ist die beste Verteidigung! Per Joystick nach unten und Leertaste verwandelt er seinen Kampfroboter wieder in den rasenden Kreisel, dem die Monstermaschine nichts anhaben kann. Als sich McBurger hinter dem Killerwesen befindet, gibt er dem Roboter seine Normalgestalt zurück und stellt ihn zwischen zwei Stäbe. Es ist zwar unfair,

in die Lüfte – also war's doch kein Staubsauger, sondern ein Raumgleiter!

Unaufhaltsam gleitet die Raumfähre nach oben, hunderttausend Aliens machen dem Agenten das Leben schwer: Er verliert einen Kampfroboter nach dem anderen. Hier hilft nur, auf die umherschwirrenden Bonusgegenstände zu achten, sie zu graben und nicht an irgendwelchen Zacken hängen zu bleiben. Völlig erschöpft kommt er am Levelende an, nicht ohne zuvor noch ein weiteres Riesenmonster mit einer Lineshot-Salve und etlichen Granaten

Taschen seines Raumanzugs voll. In diesem Levelabschnitt gibt's keine Gegner mehr – außer Säuretropfen von oben, denen er aber mühelos ausweicht. Doch bevor unser Agent vor Langeweile einzuschlafen droht, fällt er prompt in einen Schacht und landet in einer großen Halle: die Höhle des Oberbösewichts dieses Levels, einer ägyptischen Statue nicht unähnlich (Abb. 3). Natürlich hegt der steinerne Bewohner keine friedlichen Absichten: Der Pharao rast wie von der Tarantel gestochen im Raum herum und versucht, McBurger an die Wand zu quetschen.

Seinem Kampfrobooter gelingt es zwar, etliche Lineshots und Granaten aufs Monster zu feuern – dennoch erwischt es ihn voll und macht Sperrmüll aus ihm! Der nächste Roboter hält sich länger auf den Beinen, denn er benutzt einen Trick, der Mumie auszuweichen: Jedesmal, wenn die Statue versucht, ihn links oder rechts zu erdrücken, springt der Kampfrobooter auf deren Kopf und läßt sich auf der anderen Seite hinunterfallen. Dennoch muß McBurger noch einen weiteren Roboter opfern, bevor sich der Pharao, geschwächt vom ständigen Beschuß, gelb verfärbt und ins Reich der Götter zurückkehrt: Die Statue explodiert mit lautem Getöse! McBurger atmet tief durch – war das ein hartes Stück Arbeit! Der restliche Level ist ein Klacks (ein paar Lineshots hier, zwei oder drei Granaten da) – ohne Verlust eines weiteren Kampfroboters verläßt der A.A.C.-Agent die Bühne.

Level 4.2: Vampire und Totenköpfe

Der Schwierigkeitsgrad der nächsten Spielstufe entspricht etwa dem der vorhergehenden. Zuerst muß sich McBurger ständig nach rechts bewegen, tödliche Abgründe überwinden und eine große Schar Vampire vernichten, die sich unauf-

haltsam vermehrt. Der Weg mündet nach rechts oben in eine schräge Bahn. Doch McBurger springt auf den Vorsprung links oben. Ab hier geht's nur noch aufwärts, bis er in einen Gang einbiegt, in dem es von Diamanten, Säuretropfen und Totenköpfen (abschießen!) nur so wimmelt! McBurger bleibt bei seiner eingeschlagenen Richtung – und kommt zum Levelausgang am oberen Bildschirmrand.

Level 4.3: Dreiköpfige Hydra

Am Anfang sieht's einfach aus: Außer Säuretropfen, denen man geschickt ausweichen muß, gibt's keine Unannehmlichkeiten. Auf einer schiefen Ebene geht's nach oben, bis McBurger durch ein Loch in der Decke in die nächste Etage kommt. Am Bildschirmrand rechts klettert er den ersten sichtbaren Ausgang hinauf und wendet sich nach rechts. Hier ist nichts – außer Diamanten. Also zurück bis zur Ausgangsposition und jetzt links halten! McBurger pirscht den Gang entlang und findet nach einigem Suchen den Ausgang zum nächsthöheren Stockwerk. Auch dort hält er sich zunächst links und marschiert drauflos. Wie aus dem Nichts steht plötzlich ein riesiges, dreiköpfiges Scheusal vor ihm und greift ihn an. Der Kampfrobooter des Agenten verteidigt sich mit allen Waffen. Er verwundet das Biest empfindlich, schießt ihm sogar einen Kopf weg – das Ungetüm scheint's nicht zu stören: Unaufhaltsam kommt es näher. McBurger verfolgt die bewährte Rückzugstaktik und versteckt sich in der rechten unteren Ecke. Die List scheint auch in dieser Situation aufzugehen: Aus versteckter Position aktiviert McBurgers Roboter den Blitz und zielt aufs inzwischen nur noch zweiköpfige Monster. Es handelt sich offensichtlich um eine äußerst zähe Spezies von Aliens: Auch, als alle drei

Köpfe vernichtet sind, macht das Ungeheuer noch einen sehr munteren Eindruck. Endlich, nach einer halben Ewigkeit zwischen Bangen und Hoffen, löst sich das Alien auf! McBurger hat nun wieder freie Bahn und marschiert weiter, springt von Plattform zu Plattform und entdeckt den ersehnten Levelausgang hinter einer Wand von Totenschädeln.

– im Turm soweit wie möglich nach oben klettern (bis zur Mauer, die den Weg nach weiter oben versperrt), – dann den Turm verlassen und sich auf den Plattformen nach oben hangeln, bis die letzte Stufe erreicht ist, – wieder in den Turm einsteigen, weiter noch oben springen und das Gebäude nach rechts verlassen. Nach ein paar Stufen ist man am Ziel.



[3] Der wildgewordene Pharao greift an!

Einige gezielte Schüsse machen den Weg frei. Jetzt gibt's nur noch zwei Level, in denen sich Morgul, Herrscher aller Bösewichte, versteckt halten kann...

Level 5.1: Die blaue Mauer

Die vorletzte Spielstufe (im Inneren eines Turms) ist gespickt mit fast allen Alientypen, die McBurgers Roboter in den zurückliegenden Levels getroffen haben. Wiedersehen macht da bestimmt keine Freude – am besten ist es, sofort den Ausgang zu suchen! Das ist gar nicht so einfach, denn der Turm entpuppt sich als Labyrinth:

Es führen viele Gänge in alle Richtungen, die aber meist in einer Sackgasse enden. Der Ausgang läßt sich erst nach schier endlosem Suchen finden: im rechten oberen Turmeck, hinter einer Mauer aus hellblauen Steinen. McBurger überlegt, wie er dorthin kommt:

Level 5.2: Endkampf gegen Morgul

Wie auf leisen Pfoten hat er sich angeschlichen: Morgul, Reinkarnation des Bösen! Blitzschnell hat der Agent die Lage erfaßt: Am sichersten ist's in der linken Ecke, dort kann man sich vor den fürchterlichen Angriffen einigermaßen schützen. Er wirft einen kurzen Blick aufs Monster aller Monster: Morgul hat drei Gesichter, von denen ihn jedes irgendwie an einen Pavian erinnert! Unter Einsatz aller Waffen, die dem Kampfrobooter zur Verfügung stehen, gelingt es ihm, eine der drei Affenfratzen zu zerstören. Dann stellt McBurger den Roboter auf die imposante Kreiselfräse um, poliert damit Morguls ekelhaftes zweites Monsterantlitz und den Rest des Ungetüms. Nach einigen Lineshots platzt es wie eine überdimensionale Seifenblase und verschwindet von der Bildfläche – hoffentlich für immer! (bl)