

von Jörg Freymann



Ja was haben wir denn da? »Atomic Robo Kid«. Mal was ganz Neues von Activion. Manchmal frage ich mich, wer solche Spiele denn noch kaufen soll. Aber erst mal zur Story. Ihr spielt den netten und tapferen Robo Kid. Frisch aus der Universal-Universität für Kampfwissenschaften im All übernehmt Ihr eure erste Mission. Ihr macht eine Reise ins tiefste Feindesland, um alles zu vernichten, was Euch vor eure »Wumme« läuft und das 24 Levels lang. Zu Beginn Eurer Mission seid Ihr nur mit einem Standardlaser ausgestattet. Ihr könnt aber nach und nach neue Waffen aufsammeln. Dazu müßt Ihr nur genügend Gegner niedermachen. Und warum das Ganze mit dem Feindesland? Tja, hier ist den Programmieren wohl nichts eingefallen. Ihr ballert einfach um des Ballerns willen. Naja, Ihr müßt ja schließlich bei Eurer ersten Mission üben. Robo Kid kann fliegen und laufen, was für mich aber gleich aussieht. Am Ende jedes dritten Levels trefft Ihr wieder mal auf ein Megamonster. Damit aber noch nicht genug. Wenn Ihr dieses besiegt habt, kommt es noch dicker. Es wird auf einen besonderen Kampfmodus

Blecheimer auf Ballerkurs



Ist er nicht süß, der Atomic Robo Kid? Fast wie der Mutant Hero Turtles.

umgeschaltet, in dem Robo Kid gegen einen Roboter kämpfen muß, der ihm ziemlich ähnlich ist. Ich würde auch auf den kleinen Drachen aufpassen. Wenn Ihr den erwischt, könnt Ihr über eine Vielzahl von Waffen verfügen. Ich wer-

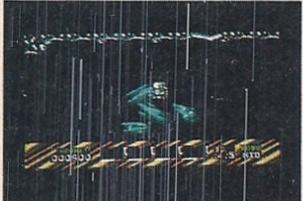
de wohl, falls ich dieses Spiel jemals wieder laden sollte, mit meinem Modul einen Trainer suchen. Bei solchen Spielen ist dies das einzige, was man tun kann. Nicht nur, daß die Spielidee total veraltet ist, auch das Coding ist recht übel

gemacht. Die Sprites flackern nur so durch die Gegend, und die Grafik ruckelt an manchen Stellen so stark, daß ich zuerst gedacht habe, mein Monitor hätte irgendeinen Wackelkontakt.

Wer sein Geld unbedingt zum Fenster rausschmeißen will, kann sich entweder das Spiel kaufen, oder aber mir das Geld schicken. Nach solch einem Test hat man wirklich keine Lust mehr auf die nächsten Spiele. Robo Kid ist wohl der Flop des Monats. (aw)

Titel: Atomic Robo Kid; Preis 49,95 Mark (D); Bezugsquelle: Leisuresoft, Industriestr. 24, 4709 Bergkamen 5

Atomic Robo Kid



	0	2	4	6	8	10
Spielidee	█	█	█	█	█	█
Grafik	█	█	█	█	█	█
Sound	█	█	█	█	█	█
Schwierigkeit	█	█	█	█	█	█
Motivation	█	█	█	█	█	█

von Jörg Freymann



Böse Welt, kann ich da nur sagen. Deine ganze Familie wurde von einer Gruppe von Wahnsinnigen entführt, die es auf Deinen Großvater abgesehen hat. Er soll ein berühmter Wissenschaftler sein. Sie wollen mit Hilfe seiner neusten Erfindung die Weltherrschaft erlangen. Hier frage ich mich schon wieder, ob man nicht auch mal was Harmloseres erfinden kann. Mit Hilfe der entführten Familie wollen die Gangster Deinen Großvater erpressen. Nun kommst Du ins Spiel. Aufgewachsen in einer heilen Welt, umsorgt von Deinen lieben Eltern, verwandelst Du Dich in eine wahre Kampfmaschine und läßt Rambo echt alt aussehen, weil Du Dir ab jetzt ja Deine Suppe selber kochen muß. Du willst Deine Familie aus den Klauen der Gangster befreien, bevor sie Deinen Großvater soweit haben, daß er seine neu entwickelte Waffe den Gangstern ausliefert. Somit würde die ganze Erde unter eine tyrannische Gewaltherrschaft fallen. Ist doch logisch, oder? Du brauchst einen kühlen Kopf und einen schnellen Finger zum Ballern, um den Kampf gegen die Gangster aufzunehmen. Es gibt aber nicht

Rambo V



Gegen Dich sieht Rambo echt alt aus, aber aufpassen muß Du trotzdem...

nur Soldaten, die gegen Dich anrennen auf Deinem Weg zum Großvater, sondern auch diverse Maschinen und Fallen. Durch zehn Levels geht die Jagd. Einige Eurer Gegner lassen nach ihrem Dahinsiechen einen Schlüssel liegen. Diesen benötigt Ihr, um Euch am Ende eines jeden Levels mit anderen Waffen einzudecken oder aber um ein Extraleben zu kaufen (das gibt es in der Waffenkammer).

Schließlich findet man ja heutzutage überall solche Waffenkammern! Durch »Midnight Resistance« wird man an die gute alte Zeit erinnert. Das Spiel ähnelt irgendwie Green Beret, was aber nicht negativ gemeint ist.

Midnight Resistance ist ein Action-Spiel, das ich jedem Ballerfan nur wärmstens empfehlen kann. Man muß Leitern hoch und runter, springt über Hindernisse und

kriecht durch enge Tunneln. Die Steuerung des Kämpfers ist sehr gelungen. Es gibt wirklich sehr viele Varianten, wie Ihr eure Waffe halten könnt. Ich würde nicht sinnlos in der Gegend rumballern, da man nur über eine begrenzte Anzahl von Munition verfügt. Bei Midnight Resistance braucht man keinen Trainer. Mit etwas Übung schafft man es schon, und das Spiel hat es durchaus verdient, nicht einfach mit Hilfe eines Trainers durchgezockt zu werden. (aw)

Titel: Midnight Resistance; Preis: 49,95 Mark; Bezugsquelle: Leisuresoft, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen 5

Midnight Resistance



	0	2	4	6	8	10
Spielidee	█	█	█	█	█	█
Grafik	█	█	█	█	█	█
Sound	█	█	█	█	█	█
Schwierigkeit	█	█	█	█	█	█
Motivation	█	█	█	█	█	█