

# Katakis - di

von Matthias Fichtner

Ich habe es geahnt: Einmal Longplay – immer Longplay! So sitze ich also auch diesmal wieder, alle guten Vorsätze über den Haufen werfend, vor meinem C64 und harre der Qualen, die da kommen mögen (... muß ich ja nicht gleich jedem auf die Nase binden, daß ich mich um diesen Artikel geradezu gerissen habe...).

In der Hand halte ich »Katakis«, ein Spiel, in dem die schlimmsten Phantasien zur Realität werden. Schon die Verpackung der Diskette verheißt einiges an Nervenkitzel: Zwei riesige Aliens grinsen in bester H.R.Giger-Manier (Airbrush-Künstler, der u.a. die biomechanischen Monster der beiden »Alien«-Filme entworfen hat) einem flüchtenden Raumgleiter hinterher. Das Titelbild des Spiels wirkt eher schlicht: Es beschränkt sich auf ein Menü und die Highscore-Tabelle. Die Musik hingegen ist hervorragend.

Ich drücke <F1>, da ich leider niemanden überreden konnte, mit mir im Team zu spielen (sie haben halt alle leicht schwache Nerven, die werten Kollegen) und schon bin ich in Area 1, dem ersten Level.

Zwei Feuerbälle zaubern einen blau schimmernden DS-H75 Eaglefighter auf den Bildschirm, der sich sogleich nach rechts bewegt. Kurze Zeit später kommen mir die ersten Gegner in Form pulsender Ypsilons entgegen. Diese schieße ich ab. Die Meteoriten, auf die ich als nächstes stoße, lassen sich von meinen Lasern jedoch nicht beeindrucken. Hier hilft nur Ausweichen.

Im Gewühl der Ypsilons und Meteoriten erspähe ich dann eine Art Raumcontainer, den ich ebenfalls abschieße. Er explodiert und

**Sie glauben, starke Nerven zu besitzen? Lassen Sie sich eines Besseren belehren: »Katakis« führt Sie in eine neue Dimension des Grauens. Biomechanische Aliens, mutierte Killermaschinen und zwölf schier unlösbare Levels lassen Ihre schlimmsten Alpträume wahr werden...**

hinterläßt einen blauen »Geega«-Kristall. Mit diesem kollidiere ich (eher aus Versehen als absichtlich), und schon nähert sich vom linken Bildrand her ein »Celest«-Satellit, der an meinen Fighter andockt. Wie nützlich dieses kleine und vor allem absolut unzerstörbare Teil ist, stelle ich wenig später fest, als mich nämlich wild umherschwirrende Meteoritensplitter von allen Seiten attackieren: Sie zerschellen, genau wie alle anderen Gegner übrigens auch, an dem Satelliten!

## Genetische Maschinen

Ich kämpfe mich weiter durch den immer dichter werdenden Meteoritenteppich und mache mir noch einen roten Kristall zu eigen, der mir einen etwas größeren »Zykon«-Satelliten und stärkere Schußkraft (sogenannte »Power-Moak«) verleiht. Dann plötzlich knallt es aus heiterem Himmel und mein DS-H75 explodiert nach allen Regeln der Kunst. Das war zwar eben die schönste (und zugleich rätselhafteste) Detonation, die ich je in einem C64-Spiel gesehen habe – an der Tatsache, daß ich bereits den zweiten von insgesamt nur drei Fightern in Betrieb nehmen muß, ändert dies jedoch leider herzlich wenig...

Beim zweiten Anlauf erkenne ich dann den Übeltäter: Inmitten einer Kraterlandschaft ist ein kleiner Raketenwerfer montiert, der fröhlich durch die Gegend

ballert. Ich zerlege ihn, zwei seiner Artgenossen und eine Unmenge pulsender Ypsilons, und stehe dann vor der größten Herausforderung dieses Levels: einer überdimensionalen genetischen Maschine, die wie wild auf mich einschießt. Ich wehre mich so gut es eben gehen mag, muß aber feststellen, daß sich dieses biomechanische Etwas von meinen Geschossen anscheinend nicht im mindesten aus der Ruhe bringen läßt. Im Gegenteil: Es rückt mir immer dichter auf den Leib, bis mein Fighter schließlich an ihm zerschellt. That's life...

Aber auch hier zeigt sich die (noch existierende) Überlegenheit des Menschen über die Technik – allerdings erst nach einigen schmerzlichen Fehlversuchen. Das edle High-Tech-Monster hat nämlich einen entscheidenden Schwachpunkt: Trifft man es mehrmals an seinem oberen Ende, so blitzt es kurz auf und wird nach einiger Zeit von gigantischen Explosionen geschüttelt und letztlich zerfetzt. Yep! Area 2, ich komme...

Eine grün schillernde High-Tech-Landschaft, zweibeinige Killermaschinen und eine Unmenge feindlicher Raumschiffe, das ist der Anfang von Level 2. Ich werde sofort von allen Seiten angegriffen, schlage mich zunächst auch recht gut, bis ich auf eine Reihe grüner Angreifer stoße. Diese ziehen zwar zunächst friedlich über mich hinweg, ändern dann jedoch plötzlich die Richtung und fallen mir in den Rücken. Was

soll man nun dazu sagen? Nur gut, daß ich zu Beginn dieses Levels einen Bonus-Fighter bekommen habe...

Ich mache mich also wieder daran, möglichst viele Geega-Kristalle einzusammeln und gelange schließlich in einen Raum, in dem mehrere blaue Ungetüme träge vor sich hin dösen. Hier räume ich mit meinem neu erworbenen Gemega-Satelliten kräftig ab, sammle dabei noch verschiedene bunte Kugeln ein und stehe schließlich vor einer Art sechsbeinigen Helm mit Krebszähnen und dem Schädel eines Nashorns, der nach gewohnt fieser Manier auf mich los geht. Ich habe jedoch aus Level 1 gelernt und suche fieberhaft nach der verwundbaren Stelle der Killermaschine. Hab ich's doch geahnt! Schießt man ihr direkt ins Maul, so gibt sie nach wenigen Treffern klein bei.

Level 3 läßt sich recht ruhig an. Die roten Jets, die immer abdrehen, bevor sie mich erreicht haben, lassen sich recht einfach abschießen und auch der Raumcontainer stellt kein Problem dar. Ich will mich gerade über einen

# 64'er

weiteren Geega-Kristall freuen, als mich wieder eine dieser urplötzlichen und absolut unerklärlichen Explosionen zerreißt. In Bruchteilen einer Sekunde, bevor ich auch meinen letzten Fighter bei einer Kollision verliere, muß ich feststellen, daß die Angreifer in diesem Level nicht nur von rechts, sondern auch von links kommen. Aha, daher die Explosion.

Ich kämpfe mich also wieder durch die ersten beiden Areas, gelange nach einiger



# e Hölle lebt!

Zeit in Level 3 und stoße hier ohne größere Probleme (ich halte mich immer in der Mitte des Bildschirms, um auch rückwärtigen Angreifern ausweichen zu können) bis zu einer Stelle vor, an der zwei Aufzüge den Weg blockieren. Diese schieße ich mit zwei Powerbeams ab und entscheide mich dann, nachdem ich drei grauen Monstern ausgewichen bin, die wieder einmal von hinten angreifen wollten, an einer Weggabelung für die obere Alternative. Ich schieße, balere und beame mir den Weg frei, überwinde zwei im letzten Moment zum Angriff übergehende Barrieren und stehe zu guter Letzt am Ende der Area. Von rechts nähert sich, begleitet von gespenstischer Musik, ein düsengetriebener Fischkopf, der nach Luft schnappend auf mich losgeht. Seine Schwachstelle ist recht schnell entdeckt: Schüsse, die ihn ins geöffnete Maul treffen, gelangen bis direkt ins Gehirn und legen ihn daher recht schnell lahm! Bevor er den Weg jedoch freimacht, registriere ich eine Berührung auf meiner linken

Mein mechanischer Gegner hat mir soeben den Garaus gemacht! Danke, Peter...

Nach schier endlosen zwanzig Minuten habe ich es dann glücklich doch geschafft, mein Fighter erscheint in einem engen Gang am Anfang von Area 4. Ich verlasse diesen und stoße auf eine Gruppe träger, grüner Wesen, die eine frappierende Ähnlichkeit mit Computerviren aufweisen. Und richtig, kaum habe ich sie eli-

## Von ICs und LEDs gejagt

miniert, muß ich feststellen, daß ich mich inmitten eines gigantischen Computers befinde. Links und rechts nichts als Platinen, ICs, LEDs, Widerstände und Transistoren. Diese Elemente scheinen allerdings nach einem recht neuartigen Prinzip gesockelt zu sein, denn es kann durchaus vorkommen, daß sie sich aus ihrer Verankerung lösen und einen mit einem gehörigen Satz anspringen. Ich schieße, was das Zeug hält, zerstöre

Aus Schaden wird man klug, also versuche ich es gleich noch einmal und verziehe mich gegen Ende der Area an den oberen Bildrand. Der Raumgleiter entert die Szene und versetzt mir gleich den nächsten Schock: Er denkt gar nicht daran, sich ruhig zu verhalten, um mir Gelegenheit zu geben, seinen Schwachpunkt zu suchen. Er düst wie wild durch den Raum, schießt in alle Himmelsrichtungen und putzt mich gnadenlos vom Bildschirm. Okay, okay, ich bin ganz ruhig! Ich rege mich nicht im geringsten auf und beginne freudestrahlend (grrrr...) noch einmal in Level Nummer 1.

Nach zähem Kampf endlich wieder in Level 4 angelangt, schaffe ich es tatsächlich, meinen Gegner unschädlich zu machen (Tip: Man muß ständig in Bewegung bleiben und sich möglichst immer genau über dem Raumschiff aufhalten) und betrete Area 5. Diese ist ein einziger verwilderter Friedhof, übersät von menschlichen Totenschädeln. Angegriffen werde ich von rotierenden Ypsilons und mehreren Selbstschußanlagen, die immer wieder für kurze Zeit aus dem Boden auftauchen und gezielte Salven auf mich abgeben. Diese sollte man, wenn möglich, abschießen. Auch die Horden grauroter Kugeln ist nicht »ohne«. Sie schießen aus allen Rohren und erledigen einen gnadenlos, wenn man ihnen nur die geringste Chance gibt. Glücklicherweise, bisher unbeschadet davongekommen zu sein, werde ich einen Moment lang unachtsam und falle mehreren roten Fieslingen zum Opfer, die einmal mehr (warum auch nicht?) von hinten angreifen. Ich geselle mich also kurzzeitig zu den toten Kollegen und nehme dann einen neuen Eaglefighter in Betrieb.

Mit diesem kämpfe ich mich allen Gefahren zum Trotz ein ordentliches Stück weiter vor, weiche roten Fieslingen aus, erledige nach mir schnappende Kiefer und wellenförmig pulsierende Kampfschiffe und gelange schließlich wieder einmal ans Ende einer Area. Der hier Wache schiebende Roboter kommt auf massiven Ketten ins Bild gerollt und eröffnet das Feuer. Gleich mit dem ersten Schuß treffe ich seine verwundbare Stelle, das Maul, und habe ihn nach wenigen Sekunden beseitigt. Das war einfach!

Mein Computer fordert mich freundlich auf, die Diskette zu wenden und schon bin ich in Area 6. Hier bekomme ich es mit einer fein säuberlich aufgereihten Formation grüner Maschinen zu tun, die mich jedoch anstandslos passieren läßt. Anschließend wird es jedoch haarig: Mehrere unscheinbare Jets, die eine nicht zu leugnende Ähnlichkeit mit denen aus Level 3 aufweisen, kommen mir entgegen. Geistesgegenwärtig flüchte ich in die Mitte des Bildschirms – keine Sekunde zu früh. Schon kommen die ersten Angreifer von hinten, können mir jedoch nicht viel anhaben, da der Überraschungseffekt diesmal nicht auf ihrer Seite ist. Kaum habe ich sie hinter mir gelassen, werde ich von einer höchst schießwütigen Barriere angegriffen. Diese passiere ich am

## Spuren einer Zivilisation

unteren Bildrand und werde sogleich von rotierenden Scheiben und Rauten attackiert. Auch hier bleibe ich Sieger, genau wie bei den vibrierenden Containern, die mich als nächstes aufzuhalten versuchen.

# Longplay

Schulter. Ich spüre, wie sich die biomechanischen Kiefer des Fisches um meinen Hals schließen und drehe mich geistesgegenwärtig um: Hinter mir steht der Kollege Pfliegensdörfer und fragt mit breitem Grinsen: »Na, Alter, kommst' mit Essen?«. Hin- und hergerissen zwischen Spiel und Realität kann ich nur stammeln: »Nein, aeh ich..., Katakis, aeh..., Fisch..., verdammt!«. Ein Blick auf den Bildschirm bestätigt meine Vermutung:

schweren Herzens den einen oder anderen 80486-Prozessor (die Teile sind höllisch teuer) und gelange schließlich ans Ende des Levels. Ein großer, leerer Raum ohne biomechanischen Wächter? Weit gefehlt! Mein Gegner kommt nach kurzer Zeit in Form eines gigantischen Raumgleiters ins Bild geschossen – allerdings leider von links, so daß ich nur noch die effektreiche Explosion meines DS-H75 beobachten kann.



Was dann jedoch folgt, trotz jeglicher Beschreibung: ein riesiges, bildschirmfüllendes Raumschiff mit Haifischmaul versperrt mir den Weg. Unablässig Raumschiffe spuckend schiebt es sich mir entgegen, so daß mir nur noch die Flucht bleibt. Ich quetsche mich an den unteren Bildschirmrand (hier scheint mehr Platz zu sein als oben) und ziehe förmlich den Kopf ein, während das Ungetüm über mich hinwegzieht. Aber es soll noch dicker kommen: Um mit dem Schiff nicht doch noch zu kollidieren, muß ich in es eindringen! Nachdem ich einige zweibeinige Killermaschinen mit einem Powerbeam ausgelöscht habe, stehe ich dann vor dem Ende des Levels. Ein widerliches grünes Wesen schießt unablässig graue Kugeln auf mich ab. Im Schutz meines zum Glück unzerstörbaren Gemega-Satelliten schiebe ich mich Stück für Stück in die Schußbahn des Monsters und eröffne schließ-



**Das Schluß-Alien in Area 2**

lich das Feuer auf sein zangenbewehrtes Maul. Einige Volltreffer später bin ich in Level 7, ohne auch nur einen einzigen DS-H75 verloren zu haben!

Area 7 ist ein Fusionsreaktor (oder etwas ähnliches, energiegeladenes). Hier bekomme ich es mit Unmengen von Raumschiffen, Zweibeinern, aggressiven Pfeilspitzen und Selbstschußanlagen zu tun. Und auch eine neue Angriffstaktik wird mir vorgeführt: Hier gibt es nicht nur Gegner, die von rechts und links ins Bild



**Area 5: Das Ende**

kommen, es wird auch fleißig von oben und unten angegriffen. Davon unbeeindruckt schlage ich mich ohne Rück-

sicht auf Verluste durch den Reaktor und gerate schließlich an statisch montierte Pfeilspitzen, die in ihren schwingenden Bewegungen irgendwie an Röhrenaale erinnern. Sie schießen allerdings um Klassen präziser als ihre ozeanischen Artgenossen (falls diese überhaupt solch aggressive Neigungen entwickeln sollten)



**Der biomechanische Fisch in Area 3 macht das Leben schwer**

– was ich auch sofort zu spüren bekomme...

Mit meinem nächsten Eaglefighter habe ich mehr Glück und erreiche nach wilder Ballei und unzähligen überwun-



**Area 8 ist eine Bruthöhle**

denen Gegnern das Ende der Area. Hier erwartet mich ein weiteres Meerestier, eine biomechanische Garnele. Wie ihr Kollege leidet auch sie an einer fatalen Schwachstelle, welche sich in Augenhöhe befindet. Ein paar gezielte Powerbeams und schon hat sie das Zeitliche gesegnet.

Gleich zu Beginn von Area 8, der Bruthöhle der genetischen Maschinen, bekomme ich es mit zwei Wachrobotern zu tun, die sich von meinen Angriffsbemühungen gänzlich unbeeindruckt zeigen. Ausweichen ist jedoch kein Problem. Auch die unzähligen Seifen- oder sonstigen Blasen stellen keine großartige Bedrohung dar. Eine Kollision mit den klauenbewehrten Wänden der Höhle sollte man vermeiden.

Nachdem ich zwischen zwei von Embryonen bewohnten Brutblasen hindurchgefliegen bin, werde ich von kleinen grünen Fischchen angegriffen und muß mich den wütenden Attacken einiger Quallen erwehren. Keine Frage, ich befinde mich unter Wasser, was mir auch durch eine nun auftauchende Seeschlange bestätigt

sind noch relativ einfach auszuschalten. Die anschließend zum Angriff übergehenden Androiden haben es jedoch in sich: Sie wuseln aus allen Richtungen kreuz und quer über den Bildschirm und legen dabei eine schier unüberwindliche Minenspur. Da hilft nur nach ganz ruhiges Fliegen (ohne vertikale Bewegungen), nicht enden wollende Geschosssalven und vor allem ein Geega-Satellit. Nur mit diesem kann man sich einen ausreichend großen Weg durch die Minenfelder bahnen, um auch das eine oder andere Mal einem rückwärtigen Angreifer ausweichen zu können. Die gemeinste Stelle kommt – wie ich mit aller Brutalität feststellen muß – nach ungefähr zwei Dritteln der Strecke. Hier muß man sich zunächst durch einen winzigen Durchgang zwischen zwei Gebäuden quet-



**Der »Doppelkopf« in Area 9**

schen und steht dann vor einem chromglänzenden Etwas, das einem den Weg versperrt. Da hier zwei Androiden den Bereich zwischen den drei genannten Gebäuden vermint haben, ist ein Ausweichen (was ja vertikale Bewegungen erfordern würde) unmöglich. Ergo: Bumm!

Ich besinne mich eines Exemplars aus Urgrößmutter's

## Katakis – der Renner von Rai

Auf dem fernen Planeten »Katakis« wurden vor langer Zeit die ersten genetischen Maschinen entwickelt. Zunächst verrichteten diese ordnungsgemäß die ihnen aufgetragenen Arbeiten, mit der Zeit wurden sie jedoch immer mächtiger und übernahmen schließlich die Herrschaft. Die gepeinigten Katakianer griffen nach langem Zögern zum letzten Mittel, der Atombombe. Die Oberfläche des Planeten wurde zerstört, freies Leben unmöglich. Die Überlebenden errichteten unterirdi-

sche Städte, während sich an der Oberfläche die Maschinen, durch das nukleare Feuer zu grauenvollen, biomechanischen Lebensformen mutiert, aus der Asche erhoben. Ihre Rache an allem Lebendigen wurde fürchterlich.

Jahrzehnte später, die Mutanten haben inzwischen eine Basis in sicherer Entfernung vom Planeten errichtet, konstruieren findige Wissenschaftler den Eaglefighter DS-H75. Aufgabe des Spielers ist es, mit Hilfe dieses Raumglei-





## Sichere Position: direkt vor der Nase

unendlicher Sammlung alter Weisheiten: »Wo ein Wille, da ein Weg!« und mache mich mit dem nächsten DS-H75 erneut auf die Suche nach selbigem. Zunächst versuche ich das Problem mit Hilfe des Powerbeam zu lösen, es ist jedoch fast unmöglich, beide Minenleger abzuschießen, bevor sie einem den Weg verbauen können. Also erinnere ich mich der Anleitung von Katakis, in der von der Möglichkeit berichtet wird, den Satelliten durch Drücken der <SPACE>-Taste vom Fighter abzukoppeln. Es klappt! Mein Gemega löst sich, beginnt unaufhörlich zu schießen und räumt mir den Weg frei. Noch mal <SPACE> und er dockt wieder an. Der Rest der Area ist schnell bewältigt, und so stehe ich kurze Zeit später vor dem Wächter, einer zweiköpfigen Kombination aus Hai- und Schildkrötenhädel. Die Schwachstelle ist, wie so oft, das Maul. Nach einigen Volltreffern ereignet sich eine ohrenbetäubende Explosion, ich lege den Joystick aus der Hand und lehne mich entspannt zurück, um auf Level 10 zu warten. Doch was müssen meine leidgeprüften Augen sehen? Kehrt doch tatsächlich der vermaledeite Schildkrötenkopf ohne den explodierten

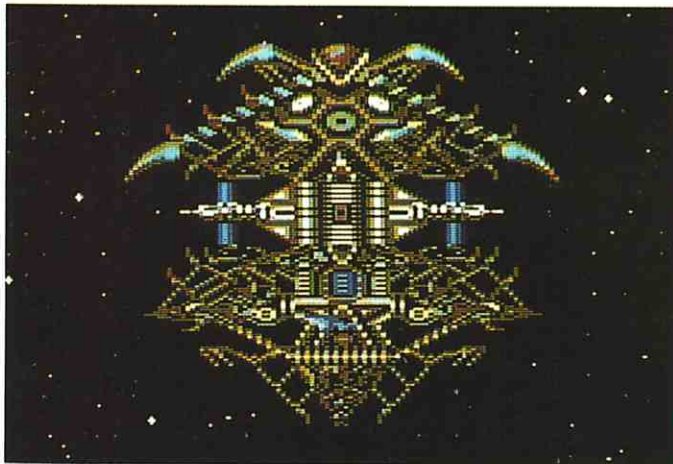
Haischädel auf den Bildschirm zurück und greift erneut an. Unterstützt durch einen nahezu tödlichen Adrenalinstoß reiße ich den Joystick wieder an mich, höre aber im selben Moment die nächste Detonation – diesmal war es jedoch mein Fighter...

Mit meinem letzten DS-H75 unternehme ich einen letzten Versuch (was auch sonst?!) und schaffe es diesmal auch! Der Hai explodiert, die wesentlich aggressivere Schildkröte greift an und explodiert schließlich auch. Puh, das war knapp.

Area 10 ist eine Höhle voller brodelnder Lavaseen. Die Pa-



## In Area 12 regieren Aliens



## Das Schlußbild von »Katakis« setzt dem Grauen ein Ende

lette der Angreifer erstreckt sich von vibrierenden Raumschiffen über schießende Blasen bis hin zu hektisch mit den Kiefern klappernden Mäulern. Nachdem ich einen mit Selbstschußanlangen ausgerüsteten Eingang passiert habe, gelange ich in einen Raum, dessen Wände mit Tausenden von Waben ausgekleidet sind. Hier überwältige ich einige Blasen und andere Gegner und explodiere dann kommentarlos. Verdammt, schon wieder ein von links angreifender Wächter!

Ich werfe also meinen wiederum letzten Fighter an und lege erneut los. Diesmal weiche ich dem vermeintlichen Wächter, einem recht unförmigen

Raumschiff, nach oben aus und lasse ihn vorbeiziehen. Es ist mir zwar peinlich, diesen Irrtum einzugestehen, aber es war gar kein Wächter. Das Spiel geht weiter, ich erledige noch einige harmlosere Gestalten und stehe dann in einem großen, leeren Raum. Aus Erfahrung schlaue geworden hefte ich mich an den oberen Bildrand, muß jedoch feststellen, daß dies nicht nötig gewesen wäre. Es blitzt und vor mir steht ein menschenähnliches Chromgeschöpf mit Fuchschädel. Ich eröffne das Feuer und – bin im nächsten Moment explodiert. Feierabend, Tschüß, Schluß, aus. Ich mag nicht mehr...

Halb im Delirium kämpfe ich mich dennoch durch die ersten neun Areas und stehe ein halbes Jahrhundert (oder waren es nur vier Stunden?) später wieder vor dem Chromgeschöpf. Auch diesmal lebe ich nicht länger als ein paar Sekunden, habe aber immerhin genug Zeit, um festzustellen, daß es mit der Hand schießt

sind mit unzähligen Kristallen übersät, pulsierende Kristalle blockieren den Weg. Die Maschinenarmee besteht aus den verschiedensten Pfeilspitzen, Kugeln, Raumschiffen und Zweibeinern, die jedoch allesamt recht friedlich sind. Ohne größere Anstrengungen gelange ich ans Ende der Area. Hier erwartet mich ein aus allen Rohren feuender Roboter. Gerade will ich die erste Salve auf ihn abgeben, als an Bord mei-

## Machen Sie mit!

Haben auch Sie ein Spiel, das Sie gut genug beherrschen, um über seinen Spielverlauf und die eventuelle Lösung einen »64'er-Longplay«-Artikel zu schreiben? Dann tun Sie es doch einfach! Wichtig ist dabei nur, daß Sie für alle im Spiel auftretenden Probleme eine Lösung anbieten und auch etwas über Ihren Gesamteindruck schreiben.

Ihre kompletten Unterlagen schicken Sie bitte an:  
Markt & Technik Verlag AG  
Redaktion 64'er  
Stichw.: »64'er-Longplay«  
z.Hd. Matthias Fichtner  
Hans-Pinsel-Straße 2  
8013 Haar bei München

nes DS-H75 ein undefinierbarer Warnton aufheult. Ich ignoriere diesen zunächst, werde dann jedoch langsam stutzig, da er gar nicht aus meinem Monitor zu kommen scheint. Ich hab's, das Telefon läutet!

»Fighter... aeh Fichtner...«

»Hallo, hier is' die Bärbel«, meldet sich meine CvD (Chefin vom Dienst) am anderen Ende. »Du, Sam, wo bleibt'n der Longplay-Artikel? Der is' nämlich längst überfällig.«

»Kommt gleich!«, keuche ich in den Hörer, lasse ihn fallen, greife wieder zum Joystick und – kann nur noch die Explosion meines Eaglefighters zur Kenntnis nehmen.

Bääääääbelllllll... so wird der Artikel nie fertig...

Area 12 ist die Basis der biomechanischen Herrscher. Grafisch ist sie ohne Zweifel den Werken von H.R. Giger nachempfunden, die Umsetzung ist hervorragend gelungen.

Um es gleich vorwegzunehmen: Hier schießt alles! Gleich zu Beginn des Levels hat man nur dann eine reelle Überle-



## Das letzte Monster: ein Alien

## bow Arts

ters die Basis der Aliens zu zerstören. Auf seinem Weg muß er dabei 12 Levels voller Gefahren überstehen, um schließlich ins Zentrum des Grauens vorzustoßen.

Musik und Grafik von »Katakis« sind exzellent gelungen. Einige Grafiksequenzen sowie die Rahmenhandlung sind an die Kinofilme »Alien« beziehungsweise »Terminator« angelehnt. Der Einfluß des Schweizer Airbrush-Künstlers H.R. Giger ist deutlich zu erkennen. Alle Achtung!

Fortsetzung auf Seite 139



Fortsetzung von Seite 129

benschance, wenn es einem gelingt, einen Schutzschirm in Form einer blauen Kugel zu ergattern. Dies gelingt mir beim zweiten Versuch und so dringe ich tiefer in die Area ein. Vorbei an spitzen Klauen, grinsenden Alienfratzen und unzähligen Alieneiern, die sich öffnen und dann sehr gezielte Salven abfeuern, kämpfe ich mich durch enge Gänge, die von unheimlichen Skelettstrukturen begrenzt werden. Hier werden Alpträume geboren...

Nach dem Verlust mehrerer Leben, Nerven und Stunden (von den beiden Neustarts will ich hier gar nicht reden) stehe ich dann endlich vor ihr, der Königin der biomechanischen Aliens. Mit weit aufgerissenen Kiefern erwartet sie mich und läßt ihre geballte Feuerkraft spielen. Ich schiebe mich vorsichtig in ihre Schußlinie (der Satellit verhindert mein sofortiges Ableben) und eröffne meinerseits das Feuer auf ihr Maul. Von Zeit zu Zeit zuckt sie nervös mit dem Kopf oder

schiebt ihren Innenkiefer hervor, um über noch höhere Schußfrequenzen zu verfügen. Aber das alles hilft ihr nicht mehr viel. Nach Dutzenden von Powerbeams muß sie sich schließlich geschlagen geben.

Drei... Zwei... Eins... Null... Geschafft! Yeah! Yippy! Ich bin der König!

Mit einem tiefen Seufzer lege ich den Joystick endgültig aus der Hand, lehne mich zurück, genehmige mir einen Schluck Cola und warte, was nun wohl passieren wird.

Mein Computer lädt kurz und zeigt mir dann ein gigantisches Schlußszenario. Aus der Basis der biomechanischen Mutanten entweicht ein blaues Raumschiff (Aliens auf der Flucht...), kurze Zeit später erhellt die gigantischste aller Detonationen, die die Menschheit seit dem Urknall je erlebt hat, das Universum.

Nie wieder Herrschaft der Maschinen!

Katakis, Rainbow Arts, Preis: 29,95 Mark (K), 39,95 Mark (D), Bezugsquelle: Rushware, Bruchweg 128-182, 4044 Kaarst 2