



von Jörn-Erik Burkert

Auf Kurs nach Antopia

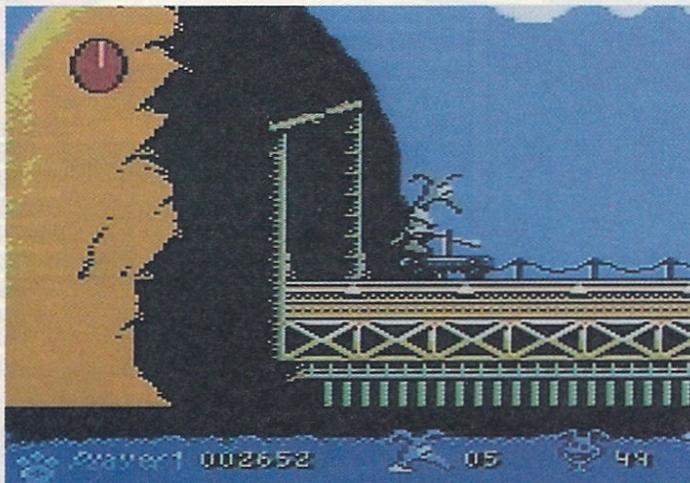
Schon lange weiß Nobby das Erdferkel (Oder ist er doch ein Ameisenbär?), von Antopia, dem Land der exzellenten Gaumenfreuden. Der verfressene kleine Kerl macht sich also auf den Weg ins Schlaraffenland. Unterwegs hat er es mit vielen Fallen und hinterlistigen Widerlingen zu tun. Um die Gegner aber zu eliminieren, kann er immerhin mit seinem Rüssel schießen. Das aber erst, nachdem er Ameisen, seine Lieblingsessense, aus deren Bau mit seiner langen Nase gesaugt hat. Hat er sich den Rüssel vollgeso-



Nobby, der Held des neuen Thalamus-Spiels

gen, kann er ihn als Waffe einsetzen und spuckt mit den kleinen Krabbeltieren aus Wald und Flur um sich, um die Gegner vom Bildschirm zu verbannen. Tiefe Abgründe, Wasserfontänen und andere Fallen muß er geschickt umgehen oder überspringen. Bei größeren Entfernungen stehen ihm Transporter zur Verfügung, auf die er mit Geschick springen muß. Stürzt das Leckermaul in einen Abgrund oder wird er von einem Gegner berührt, fällt er auf seine Rüsselschnauze und sieht nur noch Sterne. Ergebnis ist der Verlust eines seiner Leben.

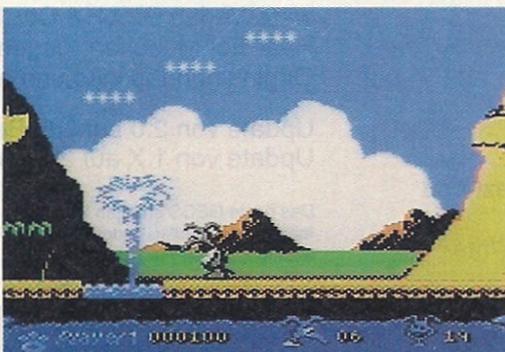
Das Game ist aber nicht nur Jump'n'Run, sondern hat noch weitere Genres implementiert. Im ersten Level muß man kräftig am Joystick rütteln, damit ein kleiner Schienenwagen per Hebel in Gang gesetzt wird und alle Hindernisse von den Gleisen gekickt werden. Im zweiten Level steuert Nobby einen Ballon und muß Gegenstände aufsammeln. Unterwegs greifen ihn verschiedene Feinde an und versuchen, seine Ballonhülle zu zerstören. Mal ballern Mörser auf ihn und an anderer Stelle stechen Insekten ohne Gnade mit ihrem Stachel auf den Ballon ein. Später



Joystick-Rütteln ist beim Fahren mit dem Wagen angesagt, damit die Hindernisse vom Gleis gekickt werden



Später besteigt Nobby einen Ballon und sucht nach verschiedenen Gegenständen, um das Level zu lösen



Fontänen sorgen für Ärger



In luftiger Höhe warten seltsame Bällchen

muß das Erdferkel noch mit Minen und einem Lasergewehr hantieren. Insgesamt warten acht harte Level auf Nobby.

Für den C 64 gibt's eh nichts mehr, sagen viele. Nobby beweist aber wieder einmal, daß auch mit dem kleinen Commodore noch einiges zu machen ist. Ganz in der Tradition von »Creatures« oder »Winter Camp«, setzt Thalamus die Serie toller Spiele auf dem C 64 fort. Der kleine Nobby und die Welt, in der er seine Abenteuer bestehen muß, machen einen sehr guten Eindruck. Die Level und die Sprites sind sehr niedlich gezeichnet und animiert. Besonders lustig sind die Szenen, in denen Nobby einen Ameisenbau plündert und später die kleinen Tierchen als Geschosse nutzt. Ebenso gelungen sind die Titelbilder mit den tollen Grafiken und Animationen inklusive Story. Hier wurde viel Sorgfalt und Liebe eingebracht. Dazu kein Gedudel, sondern eine feine Melodie. Die Level scrollen sauber in alle acht Richtungen und sind sehr umfangreich. Das Spiel ist nie unfair und mit einiger Übung, sind Erfolge schnell eingesackt. Die Vielfalt der Teilaufgaben machen das Game kurzweilig und fordern den Spieler. Besonders schön ist die Tatsache, daß man nach einem geschafften Level immer wieder mit dem nun aktuellen Level beginnen kann und sich nicht durch die vorherigen Spielstufen kämpfen muß (bei mir lief der C 64 sogar über Nacht). Das Game ist ohne Zweifel ein Meilenstein in der C-64-Spiele-Geschichte und gehört eigentlich in jede Spielesammlung.

Titel: Nobby the Aardvark, Preis: 45 Mark, Bezugsquelle: Data House, Kai-Uwe Dittrich, Husumer Str.13, 34246 Vellmar

Nobby the Aardvark	
64'er	9
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	mittel