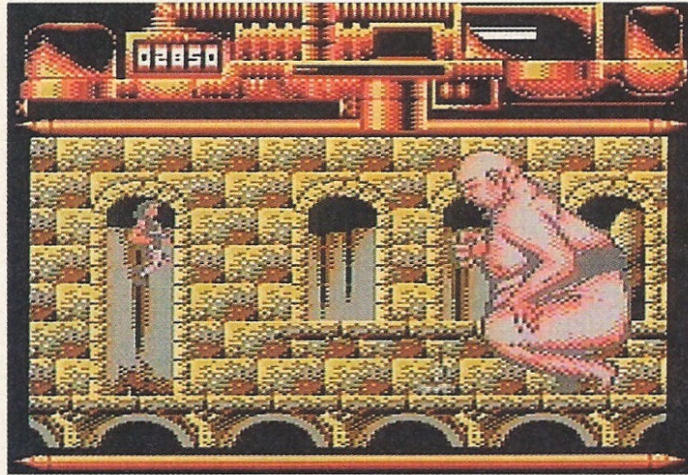


von Jörn-Erik Burkert

Im hohen Norden der ehemaligen Sowjetunion gibt es kurz nach der Jahrtausendwende ein schreckliches Reaktorunglück, das die Halbinsel Kola (nicht der Standort von Coke und Pepsi!) verseucht. Radioaktivität tritt aus und bedroht weite Teile Rußlands und Finnlands. Die Menschen werden in diesen Gebieten durch die Regierungen beider Länder evakuiert, bloß die Arbeiter im Kraftwerk selbst konnten nicht mehr gerettet werden. Kurze Zeit später werden stark mutierte Tiere in dem verseuchten Gebiet gesichtet. Ein Entsorgungsteam, das aus dem Kraftwerk die radioaktiven Vorräte entfernen wollte, konnte nicht bis dorthin vordringen. Die Kreaturen griffen die Menschen an und töteten alle bis auf einen. Der Überlebende schildert, daß die Tiere menschliche Intelligenz besäßen und mit nichts Bekanntem vergleichbar wären.

# Tschernobyl 2011

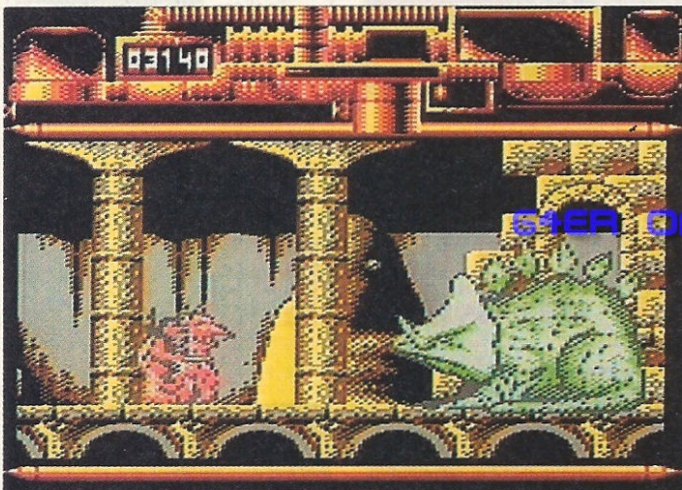


Riesen-Sumo-Kämpfer steht zum Fight bereit

und Intro wurde ebenfalls nicht mit Effekten geheizt. Der Schwierigkeitsgrad ist gehoben und nicht unfair. Wer, wie geschildert, kein Autofeuer hat, der braucht auf jeden Fall einen flinken Finger, sonst wird man unweigerlich zu einem Häufchen Knochen verarbeitet und verliert ein Leben. Die Laderoutinen sind mit einem IRQ-Loader ausgestattet, d.h. Musik läuft während des Ladens und eine Animation läuft auf der Mattscheibe ab.

Am Highlight schlidderte Rubicon nur knapp vorbei. Obwohl die Grafik überzeugen konnte, wurde mit der Fein-Pixelei doch zu übertrieben hantiert. Auch die Animation des Helden gehört nicht unbedingt zum Besten was es auf dem C64 derzeit gibt. Trotzdem:

Rubicon zeigt, daß auf dem C64 noch viel in Sachen Action zu machen ist und bei gehörigem Aufwand noch viel Spielespaß für Ballerfans zu haben ist.



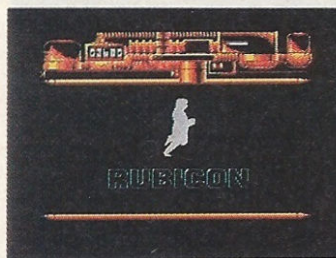
Rückkehr aus der Steinzeit?

Die Mission ist klar und ein Held macht sich auf, um die Vorräte zu entschärfen, bevor die mutierten Wesen davon Gebrauch machen. Mit einem Lasergewehr bewaffnet begibt er sich auf verseuchtes Gebiet.

Die Aufgabe die mutierten Gegner vom Bildschirm zu putzen und die radioaktiven Rohstoffe aus dem Kraftwerk zu holen, ist von Anfang an reizvoll, denn Rubicon von 21st Century Entertainment ist vom Start an ein heißes Actio-Game. Mit der Spielfigur flitzt man à la Turrican durch eine Endzeitlandschaft und ballert auf alles, was sich bewegt. Auf dem Weg zum Kraftwerk begegnen dem Helden Saurier, Monster-Buddas, Riesen-Quallen, Reptilien-Panzer und noch jede Menge anderes abartiges Getier. Die Angriffsformationen rücken dem Kämpfer mit System, aber auch heimtückisch auf den Pelz. Die Steuerung geht dabei in Ordnung und es empfiehlt sich beim Spiel das Autofeuer zu benutzen.

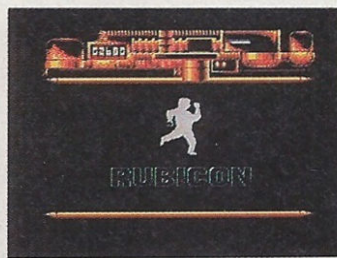


Riesenquallen fliegen durch die Luft



IRQ-Loader mit Animation im Spiel

Grafisch und akustisch hat das Programmiererteam eine bemerkenswerte Leistung vollbracht. Die Sprites sind sehr zahlreich und riesig auf dem Bildschirm und bewegen sich ohne Zuckelei und Flim-



mern. Beeindruckend sind die End- und Zwischenmonster, die aus mehreren Sprites zusammengesetzt sind. Dazu ein horizontales Parallax-Scrolling, feine Musik und Baller-Sounds. Bei Highscore



Stimmungsvolle Einleitung

Name: Rubicon, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: United Software, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

<b>Rubicon</b>	
<b>64'er</b>	<b>8</b>
<b>WERTUNG</b>	<b>von 10</b>
Spielidee	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: green;"></div>
Grafik	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: green;"></div>
Sound	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: green;"></div>
Schwierigkeit	<b>mittel</b>