

Turrican

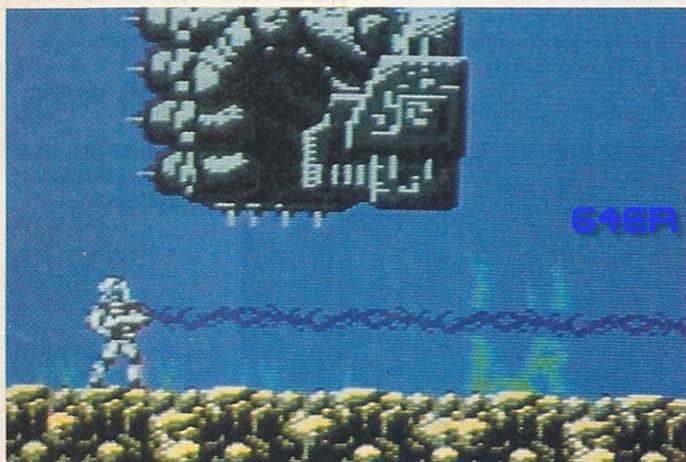
**64'er
TEST**

Lange haben wir darauf gewartet, oft haben wir

darüber berichtet, jetzt ist es da: *Turrican* von Manfred Trenz (Rainbow Arts).

von Matthias Fichtner

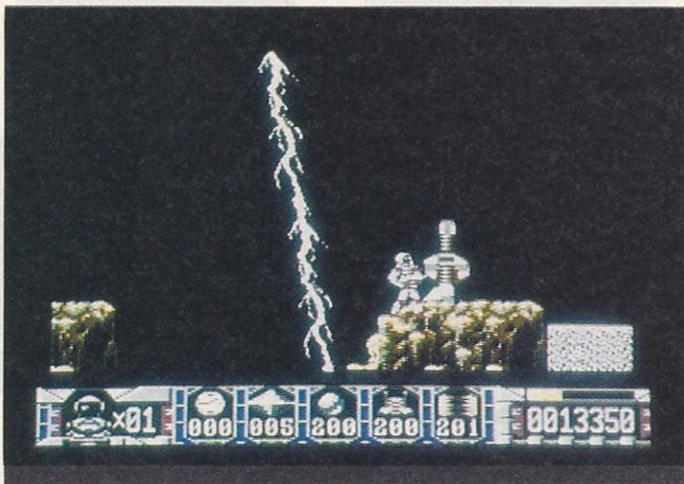
Seit Stunden schon irre ich ziellos und abgehetzt durch die endlosen Weiten von Level 1. Dabei hatte doch alles so gut angefangen: Zunächst hatte ich meine Bewaffnung durch einige Bonuspunkte aufgewertet. Die gleich anschließend angreifende Riesenfaust, die mit großer Vehemenz



Eine Faust für ein Halleluja...

versuchte, mich im wahrsten Sinne des Wortes platt zu machen, hatte ich auch ohne größere Probleme vom Bildschirm gefegt. Die erste größere Hürde war dann ein gewaltiges Unwetter, das mit Blitz und Donner auf mich losging. Das kostete mich wertvolle Energie, ich konnte mich jedoch zum Glück mit weiteren Bonuspunkten und einer waghalsigen Flucht in Sicherheit bringen. Dabei mußte ich unzählige Angreifer aus dem Weg ballern, fiel in einen Wasserfall (der mich ganz nebenbei ein Leben kostete) und entdeckte einen versteckten Raum, der mir wertvolle Extraleben einbrachte. Wie ein Wilder sprang ich von Ebene zu Ebene, probierte mit der Zeit alle mir zur Verfügung stehenden Waffen aus (und das sind nicht gerade wenige) und entdeckte immer wieder neue Räume und Gegenden. Und das alles, wohl gemerkt, im ersten Level dieses Riesenwerks.

In diesem ersten Level stecke ich auch jetzt noch, und so langsam aber sicher verrinnt mir die begrenzte Zeit unter den Fingern.



Potzblitz - da geht's heiß her...

zeichnet und animiert. Auf seinem Weg begegnet der Spieler 50 verschiedenen Aliens, jeder Level wird zudem von einem riesigen Endmonster bewacht. Diese bewegen sich, anders als noch bei *Katakis*, frei über den Bildschirm und sind größer als alles, was man in Sachen Endmonstern auf dem C64 je zu Gesicht bekommen hat.

Obwohl das Spiel zwar mit Superlativen nur so um sich wirft, ist dennoch in einigen Punkten Kritik

Ich werd' meinen Kampf also zunächst einmal aufgeben und ein paar Zeilen über das Spiel schreiben (ist ja eh mein Job...).

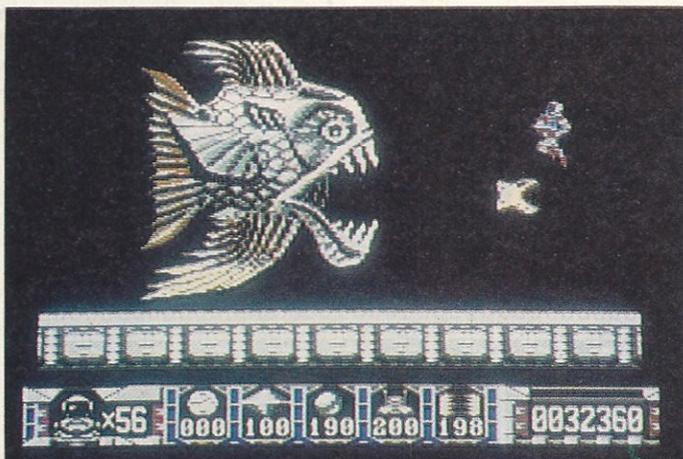
Wie die Eingeweiheten unter Euch inzwischen wohl gemerkt haben, lasse ich mich gerade von *Turrican*, dem neuen und lange erwarteten Spiel von *Katakis*-Programmierer Manfred Trenz (Rainbow Arts) an den Bildschirm bzw. Joystick fesseln.

Turrican zeichnet sich vor allem durch seine gigantischen Ausmaße und die exzellente Umsetzung aus. Nicht weniger als 1000 (in Worten: eintausend) Bildschirmseiten muß der Spieler auf seinem Weg durch das Spiel hinter sich bringen (der Programmierer verspricht, daß dies mehrere Wochen, wenn nicht gar Monate dauern wird). Diese sind in 13 verschiedene Levels aufgeteilt, die sich allesamt durch hervorragende Grafiken und guten Sound auszeichnen. Von der Spielerfigur über die Hintergrundgrafiken und Endmonster bis hin zum kleinsten Gegner ist alles liebevoll entworfen, ge-

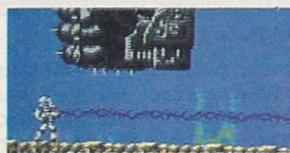
angebracht: Das Titelbild, wenn man das Intro überhaupt als solches bezeichnen kann, ist - genau wie schon bei *Katakis* - wieder recht mager ausgefallen. Bis auf einen schön gezeichneten Schriftzug und viele, viele Namen gibt's hier nichts weiter zu sehen. Die Hintergrundstory des Spiels ist noch knapper ausgefallen: In einer Zeit, da die Story neben dem Spiel immer mehr an Bedeutung gewinnt, begnügt man sich bei Rainbow Arts damit, dem Spieler mitzuteilen, daß er einen Angst und Schrecken verbreitenden Morgul zu jagen habe, der sich durch Dreiköpfigkeit und Unauffindbarkeit auszeichne. Dann noch der kurze Hinweis, daß der Fortbestand der Menschheit und des Universums (und damit wohl auch der einer großen amerikanischen Fast-Food-Kette) vom Gelingen dieses Unterfangens abhängig sei - das war's.

Alles in allem ist *Turrican* ein sehr gutes Ballerspiel, das sich vor allem durch Voluminosität und hervorragende technische, grafische sowie musikalische Umsetzung auszeichnet. Neben der nicht mehr allzu neuen Spielidee krankt das Spiel vor allem am mageren bis nicht vorhandenen Beiwerk (Story, Gimmicks, etc.). Schade, denn das ansonsten rundum positive Bild des Spiels trägt hierdurch ein paar (wenn auch unbedeutende) Schrammen davon.

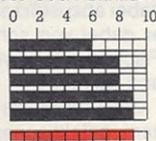
Turrican, Rainbow Arts, Preis: 39,95 Mark (K), 49,95 Mark (D), Bezugsquelle: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2



Etwas Fisch gefällig...?



Spiel-idee
Grafik
Sound
Schwierigkeit
Motivation
64'er-Faktor



Turrican

Dieses exzellente Ballerspiel gehört sicherlich zu den Anwärtern auf den Titel »Spiel des Jahres«. Es überzeugt mit gigantischem Umfang, schöner Grafik, gutem Sound und technischer Brillanz. Nur schade, daß die Rahmenstory nicht mehr als die bei Ballerspielen üblichen Platitüden enthält.