



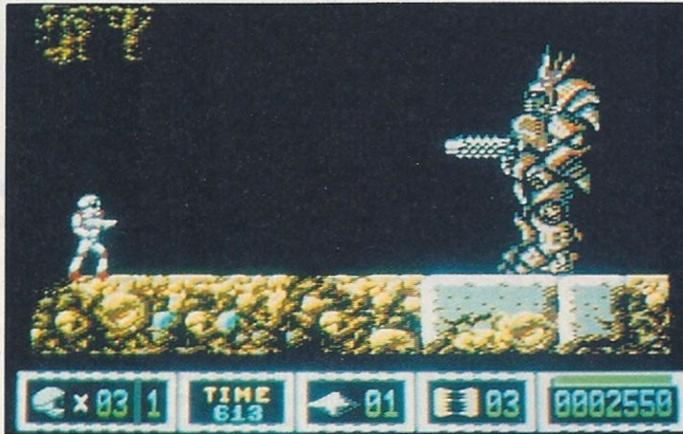
# Neue Mission - Turrican II

von Jörn-Erik Burkert

**64'er TEST**

Wer schon Spaß am Kampf gegen den bösen Morgul hatte, der kann sich auf ein neues

Abenteuer mit dem Helden im Panzer freuen. Auf dem Planeten Landorin kämpften einige mutige Rebellen gegen eine Schar heimtückischer Maschinen. Der ungleiche Kampf endete mit einem Sieg der mechanischen Wesen, und die Überlebenden des einst blühenden Planeten flohen aus ihrer Heimat. Vor ihrer Flucht konnten die Bewohner von Landorin noch eine Botschaft ins Universum senden. Turrican nimmt das Wagnis auf sich und tritt den Maschinenwesen und deren Helfershelfern in einem gefährlichen Abenteuer gegenüber. Durch fünf unterschiedliche Welten führt der Weg des Kämpfers, und er muß sehr geschickt seine Waffen einsetzen, um ans Ziel zu kommen. Gegen kleine Roboter, mechanische Vögel, bewegliche Minen und viele andere Gegner zieht der Befreier zu Felde, um den Bewohnern ihre Heimat wiederzugeben. Die Ein- und Ausgänge der einzelnen Welten des Planeten Landorin werden durch Rie-



**Turrican begegnet einem mutierten Stützpfiler. Ein ganz übles Monster!**

senmaschinen bewacht. Nach halber Wegstrecke muß Turrican geschickt ein Raumschiff lenken, um die unnahbaren Gegner zu besiegen.

Das neueste Werk der deutschen Softwareschmiede Rainbow Arts ist ohne Zweifel ein Supergame. Die vom ersten Teil bekannten Waffen und Extras wurden erweitert und die einzelnen Level satt mit neuen Gegnern und Überraschungen bestückt. Das Suchen nach Extraleben ist ebenso notwendig wie das Sammeln von Diamanten, da es von Anfang an keine Möglichkeit gibt, das Spiel nach Verlust aller Leben an der letzten Spielsequenz fortzusetzen. Für 100 gesammelte Edel-



**Geh zur Hölle, du Kreatur!**

steine gibt es ein »Continue«, und Turrican darf noch einmal bei dem Punkt beginnen, bei dem ihm das letzte Leben genommen wurde. Die Grafik ist, wie beim ersten Teil der Mission, exzellent, und man staunt nur, was aus der Brotkiste vom Programmierer rausgeholt wird. Unzählige gegnerische Spi-

tes tummeln sich auf dem Bildschirm und die Endmonster sind größer als je gesehene. Das Scrolling in alle Richtungen besticht durch seine Exaktheit, und als Krönung wird in drei Leveln noch Parallax-Scrolling (gleichzeitiges Verschieben von mehreren Ebenen auf dem Bildschirm) gezeigt, wie man es noch nie auf dem C64 sah. Die Titelmelodie und die Sounds runden den sehr guten Eindruck des Spiels ab. Musik während des Spiels gibt es leider nicht, aber dann hätte man sicher den Programmierer beim Mikroprozessorschutz verklagen müssen. Denn was das kleine, unscheinbare Ding im Computer leisten muß, ist wirklich erstaunlich. Das Spiel ist ein Beispiel für sehr gute Programmierung, es wurden hier die Grenzen des Machbaren

<b>Turrican II</b>	
<b>64'er</b>	<b>10</b>
<b>WERTUNG</b>	<b>von 10</b>
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit hoch	

auf dem C64 ausgelotet. Es wird bestimmt keinen Spielefreak geben, der an diesem Turrican II vorbeikommt, aber es sei davor gewarnt, denn das Abenteuer ist gefährlich und die Prüfungen für Turrican sind hart...

Titel: The Final Fight - Turrican II, Preis: 54,95 Mark, Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-133, W-4044 Kaarst

von Jörn-Erik Burkert

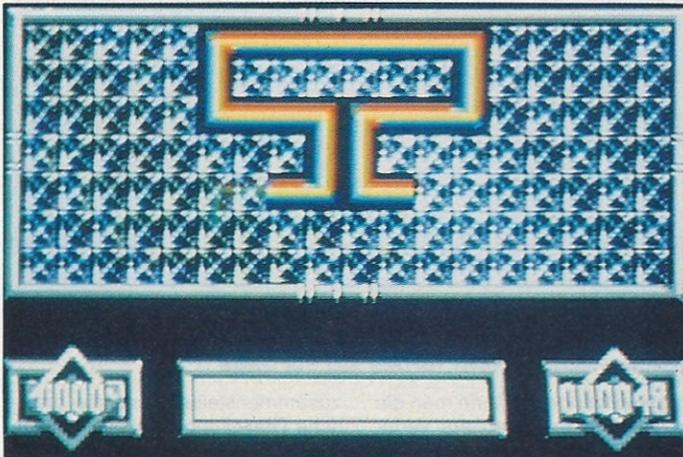
**64'er TEST**

Wieder einmal darf man sich als Baumeister auf dem Bildschirm betätigen. Aber nicht

Stein auf Stein, sondern geometrische Puzzleteile werden auf dem Spielfeld plaziert. Nach und nach muß ein »Loopz« zusammengesetzt werden. Ist der Loopz vollständig, verschwindet er und der Spieler erhält Punkte gutgeschrieben. Je größer das Gebilde, desto mehr Punkte erhält der Loopz-Produzent.

Die Grafik ist, wie bei fast allen Spielen dieser Sparte, einfach gezeichnet, aber in diesem Falle trotzdem ansprechend. Aus dem Lautsprecher dröhnt recht simple Musik, die aber ins Ohr geht. Obwohl diese geometrische Puzzle in der Flut der Denkspiele nicht herausragt, macht die »Loopzerei«

# Geometrie pur



**Regenbogenfarbene Gebilde entwickeln sich zu einem Problem**

Titel: Loopz, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Spaß, und man ist doch immer wieder versucht, die Schachtel mit dem Spiel aus dem Regal zu holen. Die drei Modi des Spiels, Bauen beliebiger Gebilde, Nachbau von vorgegebenen Mustern und das Teamwork, lassen die verschiedensten Möglichkeiten des Spiels zu und sorgen für unterhaltsame Abwechslung. Der Zwei-Spieler-Modus ermöglicht wahre Loopz-Duelle, aber auch konstruktive Zusammenarbeit.

<b>Loopz</b>	
<b>64'er</b>	<b>7</b>
<b>WERTUNG</b>	<b>von 10</b>
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit variabel	