

Turok 2: Seeds of Evil

Nachdem Comicheld Turok den schurkigen Campaigner im ersten Teil besiegt hat, streut nun Obersherge Primagen die Saat des Bösen über das Verlorene Land - Zeit, das Kriegsbeil wieder auszubuddeln!

Vor vielen Jahren herrschte Frieden im Universum und ein jeder war glücklich und zufrieden. Nur ein Wissenschaftler namens Primagen wollte mehr. Er wollte alles über das Leben, das Universum und den ganzen Rest erfahren, so daß er sich eine Zeitmaschine baute, die ihn als Zeuge zum Urknall höchstselbst befördern sollte. Dummerweise streikte der Antrieb der Raumschiffs kurz vor dem Ziel, was zur Folge hatte, daß der Primagen mitten in den Urknall gestürzt wurde und dort gefangen blieb auf immerdar. Weiterhin zerstörte die Explosion weite Teile des Universums und so entstand aus den Trümmern das Verlorene Land, welches ja schon bei Turok's erstem Abenteuer den Schauplatz des Geschehens darstellte. Da Gefangenschaft für den Weißkittel ein unhaltbarer Zustand war, manipulierte er mittels Gedankenkraft die Gehirne einfacher Dinosaurier und sandte sie aus, eine Reihe von Energie-Totems zu zerstören, welche vom Ältestenrat des Verlorenen Landes aufgestellt worden waren, um seine Flucht zu verhindern. Zur Verstärkung rief man nach dem Turok, der die Einwohner nicht nur vor den wütenden Kreaturen beschützen, sondern auch in Primagens Raumschiff eindringen und den Obermotz persönlich beseitigen sollte - wer hat hier etwas von einer logischen Story gesagt? Diese wird wieder in echtzeitberechneten Sequenzen präsentiert, wobei diesmal immerhin knapp 45 Minuten davon komplett deutsch auf den Zuseher warten.

((freigestellter Satz, 1. Doppelseite rechts))

Turok gibt dem Dino Sauries!

Zum Spiel: Die Grafik hat sich seit dem ersten Teil merklich verbessert, besonders der ehemals berüchtigte Nebel verschleiert jetzt nicht mehr ganz so stark den Blick in die Ferne. Und so glänzt das 3D-beschleunigte Gelände mit blendenden Lichteffekten, eindrucksvollen Waffen und gewaltigen Explosionen, riesigen Konstruktionen und liebevoll animierten, wirklich phantasievoll gestalteten Gegnern. Die sechs riesigen Welten mit zahlreichen Unterlevels sind sehr abwechslungsreich; man tragt nicht nur über die Prärie, sondern befreit auch in Raumstationen, unterirdischen Höhlen oder Städten Geiseln, sucht Schlüssel, hebt Munitionslager aus und und und. Ähnlich wie schon beim Vorgänger wird aus das Jump & Run-Können des Spielers auf eine harte Probe gestellt. Teils sehr zeitaufwendige Kletter- und Hüpfpassagen zehren an der knappen Energie und den drei Leben Turoks - der diese im Spielverlauf dann auch nur spärlich per Sammelicons erweitern kann. Gut, daß im Unterschied zum Prequel wenigstens jederzeit per Quicksave gespeichert werden kann - schlecht jedoch, daß sich Einsteiger mangels Trainingsparcours nicht mehr auf die kommenden Abenteuer vorbereiten können.

Dabei gibt sich der Oberindianer nicht nur mit Pfeil und Bogen zufrieden: Im Spielverlauf sammelt Turok insgesamt 24 verschiedene Waffen zur Verfügung (siehe nächste Seite), wobei nicht jede für jeden Gegner gleich gut geeignet ist. Die insgesamt 30 Widersacher vom einfachen Dino-Verschnitt über den dummen, aber kräftigen Gorilla bis zur Mutantenheuschrecke verfügen über eine erstaunlich hohe Intelligenz, so daß sie schon mal Schüssen ausweichen, sich verstecken, um Hilfe rufen oder in aussichtslosen Situationen einfach davonlaufen. Allerdings ist Bewunderung hier an der falschen Stelle - ein flinker Ballerfinger ist gefragt. Und dies macht das Spiel für den deutschen Markt etwas kompliziert, da der Splatterfaktor doch recht deftig ist: Abgesprengte Körperteile, jede Menge (auch

abschaltbares) Blut, zuckende Körper sowie einzeln ab- und durchschießbare Körperpartien machen Turok 2 für Kinder absolut untauglich und könnten ihn bald ins Verlorene Land der BPJS treiben. Immerhin können sich bis zu 16 gesellige Indianer per Internet oder Netzwerk mit- oder gegeneinander die Pfeile um die Ohren jagen.(pk)

Bildunterschriften:

Eine von Turok's Aufgaben besteht darin, gefangene Personen wie Kinder oder Soldaten zu befreien ((Bild "geisel"))

Streitende Computergegner, mit der Technik nicht zurechtkommende Gorillas - witzige Sequenzen wie diese machen das Spiel weniger ernsthaft ((2 Bilder "witzig"))

Die 3D-Engine kommt selbst mit riesigen Bauten wie Palästen und weitläufigem Außengelände gut klar ((2 Bilder "bauten"))

Der gewaltige Triceratops ist Reittier und Schreckgespenst in einem: Vor ihm laufen sogar die Gegner davon. ((2 Bilder "triceratops"))

Das Zoomvisier veranschaulicht: Zunächst ahnt der weit entfernte Gegner nichts. Doch mit der zuschaltbaren Zielvorrichtung des Plasmagewehrs oder Tek-Bogens sind Blattschüsse über weite Distanzen kein Problem ((3 Bilder "sniper1-3"))

Die gewaltigsten Obergegner des Genres: Fies, groß und schwer zu besiegen! ((2 Bilder "boss"))

Im zweiminütigen Intro informiert Göttin Adon den Turok über den Einfall der Primagen-Armeen und seine Missionen ((3 Bilder "Intro1-3", mit Filmstreifen umrandet))

((Box mit 3 Bilder "multi1-3"))

Der mit vielen Turoks tanzt

Wie jeder zünftige Egoshooter bietet auch der neue Turok feine Schmankerl für gesellige Indianer. Die Verbindung über LAN-kompatibles Netzwerk oder dem Iguana-eigenen Internet-Server klappt problemlos und hervorragend - gerade die Internetverbindung läuft unglaublich schnell, fast so schnell wie das Solospiel! Neben den üblichen Deathmatch- und Teammodi mit einstellbarem Zeit- und Fraglimit gibt es in den 14 Spielarenen auch noch das witzige "Frag Tag": Ein per Zufallsgenerator bestimmter Spieler wird in ein wehrloses Äffchen verwandelt und muß nur solange wie möglich am Leben bleiben - danach ist der nächste dran! Eine Art modernes und sehr unterhaltsames "Räuber und Gendarm", sozusagen. Wandlungsfreudige Spieler müssen nicht unbedingt als Turok unterwegs sein: elf verschiedene Figuren aus den beiden Teilen (u.a. der Endgegner des ersten Spiels, der "Campaigner", die hilfreiche Göttin Adon oder gar ein Raptor) können für sich selbst gewählt werden.

Turok 2: Seeds of Evil

(Acclaim/Iguana)

Hüpfplastiger 3D-Indianer mit erstklassiger Präsentation

USK-Freigabe: nicht geprüft

Schwierigkeit: 3 Stufen

Preis: ca. 89,-DM

Grafik 92%, Sound 90%, Steuerung 88%, Motivation 89%, Urteil 90%

1 CD, 150 MB auf der HD

ab einem P133 (besser ein P200) mit Win95/98, 32 MB RAM

320 x 240 bis 1024 x 768 Pixel in Truecolor, 3Dfx-, Direct3D- oder OpenGL-Beschleuniger benötigt

alle zu Win95/98 kompatiblen Karten für Musik, Soundeffekte und Sprachausgabe, Qualität regelbar

Tastatur, Maus, Joystick

komplett deutsch

16 Spieler über Internet oder Netzwerk

HYPERLINK <http://www.acclaim.net>

((Ab hier Seite Seite 4, Layout siehe Skizze))

((Linien zu Screenshots "Talon1&2", "Tek1&2", "Firestorm1&2", "Plasma1&2", "Tranquilizer1&2", "Flame1&2", "razor1&2", Sunfire1&2", "Nuke", "Uboot" mit Hyperline sonnenartig nach außen; Box kommt in die Seitenmitte))

Kriegspfad für Fortgeschrittene

Ist Turok anfangs nur mit der Raptorkralle "Talon" bewaffnet, bekommt er im späteren Verlauf noch 23 weitere Waffen zugesteckt: Beispielsweise den "Tek-Bow", einen Bogen, der mit explosiven Pfeilen geladen wird, oder die eher harmlose "Charge Dart Rifle", welche den Feind mittels Stromstößen für wenige Sekunden betäubt. Etwas härter zur Sache gehen die beiden Plasmageschütze "Firestorm" und "Plasmagun" - letztere kommt mit einem Scharfschützenvisier, mit dem man auch weit entfernte Angreifer gezielt aufs Korn nehmen kann. Gemeiner wird es mit dem rasiermesserscharfen Mix aus Bumerang und Kreissäge namens "Razorwind".

Für tolle Optik und verbrutzelte Angreifer ist der "Flame Thrower" zuständig, während Blendkugeln namens "Sunfire Pods" die Gegner kurzzeitig erblinden lassen und damit handlungsunfähig machen. Für maritime Einsätze gibt es den "Torpedo" - de facto ein torpedobewaffneter Treibsatz für pfeilschnelle Unterwasserjagden. Richtig fies wird es schließlich mit dem zielsuchenden Dreifachraketenwerfer "Scorpion Launcher" und dem handlichen Partikelbeschleuniger "Nuke"; letzterer benötigt zwar einige Sekunden Aufwärmzeit, sprengt dann aber sämtliche Gegner in der Umgebung. Alle Waffen liegen, ebenso wie die etwas arg limitierte Munition, im 3D-Gelände zum Aufsammeln durch Drüberlaufen bereit.

((Ab hier Seite Fünf, 2/3 Seite))

((2 Bilder))

Streitgespräch: Blut und Spiele im 3D-Actionkeller

PK: Klar, Turok geht zur Sache: Knallharte Action ohne Kompromisse - aber was stört mich ein explodierender Polygonkopf, wenn mich das Opfer kurz davor noch angrinst, als wolle es sagen: Na schön, diesmal bin ich der Loser - aber nächstes Mal gibt's Randalen!

RL: Etwas zu schwarzer Humor für meinen Geschmack. Dabei ist rohe Gewalt doch out. Ich meine, ich stehe ja auch auf die brillante Turok 2-Optik, aber müssen die Opfer denn immer so spektakulär enden? Intelligenz statt Splatter, Tiefgang statt oberflächlichem Blutrausch, das ist die Zukunft: Wenn ich bei HL (seit 16. Dezember 1998 von der BPjS indiziert) als Gordon

Freeman unterwegs bin, braucht's keine Gegner, und trotzdem nimmt die Spannung kein Ende - allein wegen des Sounds und des Grafikdesigns stellen sich da bei mir die Nackenhaare auf!

PK: Stimmt schon, aber bei Turok wird ja auch nicht auf Menschen geschossen: Die Opfer, das sind doch Dinos, Käfer oder Fabelwesen, die dazu noch comicmäßig übertrieben agieren, schreiend vor mir wegrennen oder ihre Waffe wegen Ladehemmung verfluchen - wer will das wirklich ernstnehmen?

RL: Mag sein, ist wohl Geschmackssache. Witziger finde ich aber den Multiplayermodus. So als Sauriermutant oder Göttin rumlaufen und dem Oberindianer Turok eine vor den Latz knallen, das hat schon was! Vor allem, weil Acclaim das Handling und den Datentransfer über das Internet wirklich gut in den Griff bekommen hat. Das kommt schon besser als Ottos Normalo-Deathmatch.

Richy contra Paul, Tiefgang contra Blutausch

((Box als Tabelle, 7 Punkt-Schrift ähnlich Test Tomb Raider 3, 1/99 S. 48 links unten)
Die heißesten Shooter

Turok 2 Heretic 2 Unreal ((von oben nach unten, je ein Bild "shooter1-3"))

Grafik Gegner-Intelligenz Atmosphäre ((Spaltenbeschriftung von links nach rechts))

((Spalte Grafik))

Der Indianer schmückt sich mit High-End-Federn: Die Landschaften sind äußerst realistisch, die Lichteffekte phänomenal und die Animationen von Freund und Feind weicher als Mokkassins.

Activision bietet gute Hausmannskost: passable Lichteffekte mit hübschen Waffen, gute Animationen und große, recht detaillierte Außenwelten, die aus einer "Tomb Raider"-ähnlichen Perspektive betrachtet werden

Lichteffekte en masse, faszinierende Widersacher zusammen mit gleichsam detaillierten und riesigen Arealen machen Unreal zum Augenschmaus, der Turok grafisch um eine knappe Patronenlänge voraus ist.

((Spalte KI))

Turok bietet alles: vom tumben Einsteigersaurier über den cleveren kleinen Käfer bis zum berechnenden und taktisch klug kämpfenden Wachdroiden deckt die KI das gesamte Intelligenzspektrum ab

Elf Corvus' Herausforderung besteht in der Lösung diverser Puzzles, nicht im endlosen Kampf. Dementsprechend einfach sind auch die Gegner gehalten, die durchgehend auf einem eher niedrigen Intelligenzniveau daherkommen.

Klasse statt Masse: Jeder der Widersacher verfügt über seine eigene Persönlichkeit, spezifische Stärken und Schwächen - austricksen ist angesagt!

((Spalte Atmosphäre))

Winnetou's Bruder schöpft seine Spannung aus teils klaustrophobischen Lichteffekten und der

hervorragenden Soundkulisse, die mit Feindgeschrei, donnernden Explosionen und jeder Menge Hintergrundaktivität aufwartet

Wie es sich für das Fantasygenre gehört, besticht der neue Ketzer durch eine phantasievolle Story, ein mystische Ambiente und stimmungsvolle Musik. Zusammen mit den unheimlichen Soundeffekten wird eine schön geheimnisvolle Stimmung geschaffen.

Horror pur: An der spärlichen Beleuchtung und der furchterregenden Beschallung hätte auch Alfred Hitchcock seine Freude gehabt!