

30 Jahre **Turrican**

EIN UNMÖGLICHES SPIEL MIT UNGLAUBLICHEM SOUNDTRACK

Wie die deutsche Programmierer-Legende Manfred Trenz und Soundmagier Chris Hülsbeck im Jahr 1990 einen bis heute gefeierten Actionklassiker herbeizauberten, der damals technisch gar nicht machbar war. Eigentlich.

Von Harald Fränkel



Der Autor

Harald Fränkel spielt seit 1978 auf Konsole und PC, mit dem Commodore 64 kam er 1983 das erste Mal in Berührung. Das macht ihn zum ausgewiesenen Turrican-Experten. Ganz nebenbei ist er auch noch ein echtes Urgestein des Spielejournalismus, schrieb unter anderem schon für die PC Action – und seit mehreren Jahren als freier Autor für GameStar (Plus). Am liebsten schreibt Harald Fränkel über Retro-Spiele und -Hardware, die fast genauso alt sind wie er selbst.

**»Welcome to Turrican, be my guest!
Another day, another try. But remember:
Shoot or die, HAHAAHAHAHA!«**

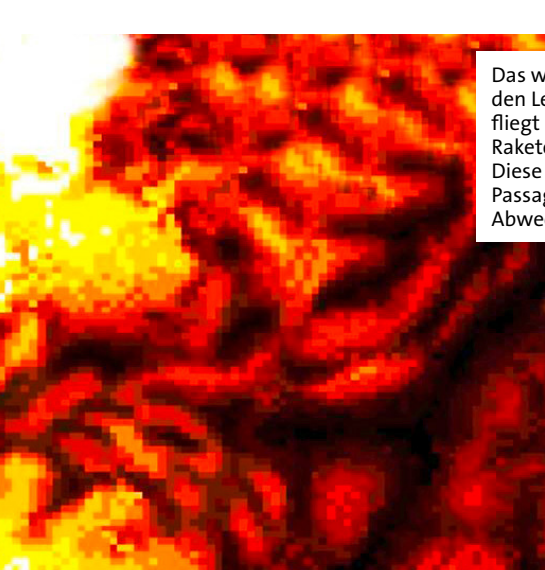
Während heutige Journalisten keine Ahnung von ihrem Job haben, Zuwendungen von großen Spieleherstellern beziehen, auf sündhaft teuren PR-Events rumgammeln (siehe Seite 91) und sich einen neuen Königsegg CCXR Trevita als Dienstwagen holen, sobald der alte schmutzig ist, wurden Games früher unbestechlich und fachmännisch rezensiert. Torsten Oppermann, Re-

dakteur der Kultzeitschrift ASM, saß anno 1990 sogar mit einer Stoppuhr vor einem Commodore 64 (Kosenamen »Brotkasten«), auf dem Turrican lief. Oppermann wollte das eingangs zitierte, 14 Sekunden lange Sprüchlein in seinem Artikel gebührend würdigen. Immerhin wartete seinerzeit nur ein Bruchteil der C64-Spiele überhaupt mit Sprachausgabe auf. Wahrscheinlich bewegte sich die Zahl im Promillebereich. Damals hieß Sprachausgabe noch »Digisound« – und der erschöpfte sich üblicherweise in wenigen (krächzenden) Worten à la »Ghost-

busterssssss!« und »He slimed me!«, wie wir sie aus dem Spiel kennen, das 1984 anlässlich des Geisterjäger-Kultfilms erschien.

Manfreds Trenzsetter

Die Hauptrolle bei der Entwicklung von Turrican für den C64 spielte Manfred Trenz. Der Saarbrückener lebt mittlerweile zurückgezogen, gibt auch keine Interviews. Er war bis Mitte der Neunziger so etwas wie der deutsche John Carmack (Wolfenstein 3D, Doom, Quake), hatte er vor Turrican doch bereits den Weltraum-Shooter Katakis (1988) er-



Das war Turrigan: In den Levels 3.1 und 3.3 fliegt die Spielfigur per Raketenrucksack herum. Diese Shoot-'em-up-Passagen sorgten für Abwechslung. (Amiga)



Einer der Levelbosse von Turrigan ist dieser Fisch. Der kreuzt im zweiten Level auf, schnappt nach dem Helden und spuckt obendrein Piranhas. (C64)

Die Welt des Jahres 1990

Damit sich Turrigan-Fans endgültig altenheimreif fühlen: Ihr Lieblingsspiel kam zur gleichen Zeit auf die Welt wie der Fußballprofi Toni Kroos, Schauspieler Liam Hemsworth (»Die Tribute von Panem«), Rapper Cro, Schauspielerin Emma Watson (»Harry Potter«) und die YouTuber Sami Slimani, Cengiz Dogrul und Jan-Christoph Meyer.

Die Kinohits der Turrigan-Ära hießen »Arielle die Meerjungfrau«, »Der Rosenkrieg« und »Der Club der toten Dichter«. Im Radio liefen »Another Day in Paradise« von Phil Collins, »Pump ab das Bier« (Werner Wichtig) und »Nothing compares 2 you« (Sinéad O'Connor). Der Roman »Das Foucaultsche Pendel« von Umberto Eco wurde zum Bestseller.

Die Wahl von Michail Gorbatschow zum Präsidenten der Sowjetunion am 14. März leitete das Ende des Kalten Krieges ein. Der Politiker trug auch zur deutschen Wiedervereinigung bei. Am 16. Mai starb Jim Henson, der Vater der Muppet-Show. Einen Tag später strich die Weltgesundheitsorganisation Homosexualität aus dem Diagnoseschlüssel für Krankheiten.

Was PC-Spiele angeht, begeisterten besonders The Secret of Monkey Island, Railroad Tycoon und Wing Commander.

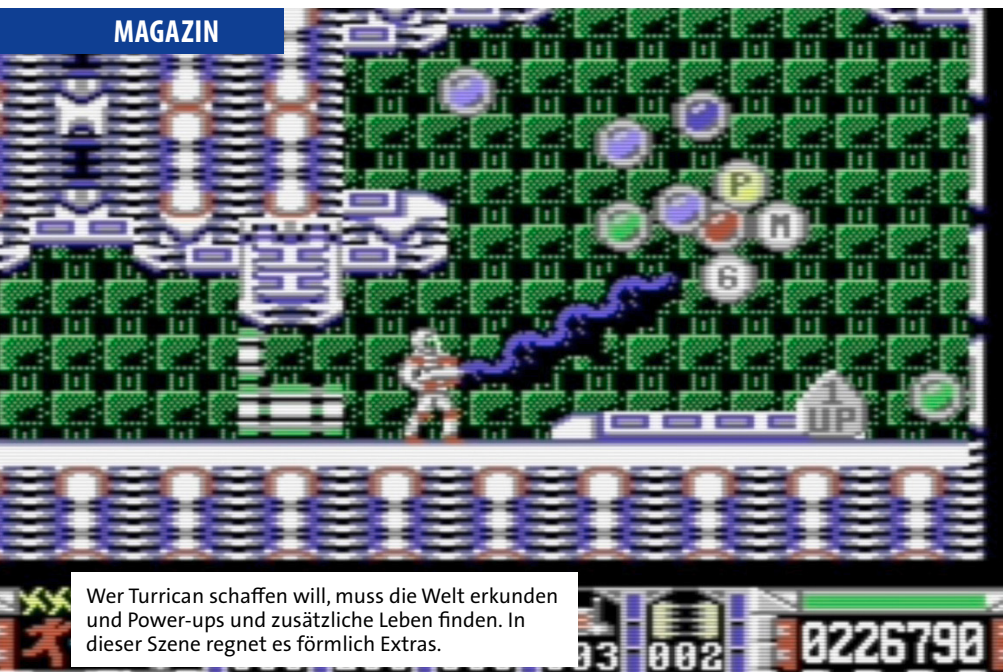
dacht und programmiert. Und bei Armin Gesserts The Great Giana Sisters (1987) war er für die Grafik zuständig.

Fans verehrten Turrigan vor allem wegen der Spielteufe. Das erkannten sie allerdings erst später. Zunächst ging es um den Ersteindruck, für viele war es Liebe auf den ersten Blick: Der Titel brillierte auf dem C64 mit Acht-Wege-Scrolling und Parallax-Effekten. In manchen Passagen bewegte sich der Hin-

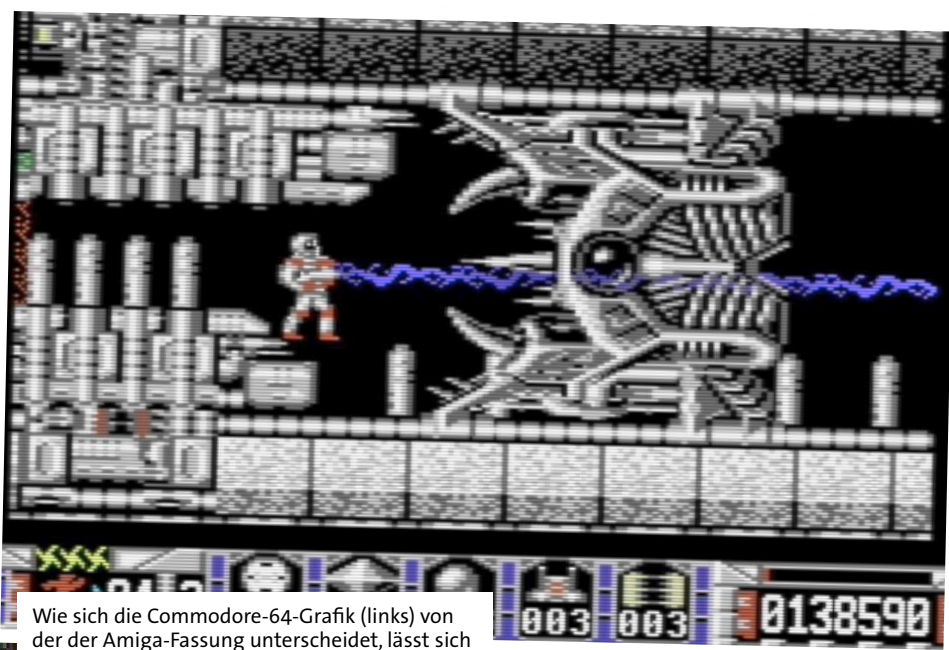
tergrund langsamer als eine zweite, davor liegende Hintergrundebene. So entstand ein Pseudo-3D-Effekt. Wie das auf dem bis heute meistverkauften Heimcomputer der Welt flutschte, galt als Sensation. Die Hardware des C64 war im Grunde bereits veraltet. Auch die Ausmaße beeindruckten: Die



Macht Manfred-Trenz-Fans glücklich: Hinter dem Commodore 64 posieren Turrigan (1990), Katakis (1988) und The Great Giana Sisters (1987).



Wer Turricon schaffen will, muss die Welt erkunden und Power-ups und zusätzliche Leben finden. In dieser Szene regnet es förmlich Extras.



Wie sich die Commodore-64-Grafik (links) von der der Amiga-Fassung unterscheidet, lässt sich anhand dieser Szene gut vergleichen.



fünf, in 13 Levels unterteilten Welten waren über 1.300 Bildschirme groß. Wenn wir im Geiste so viele antike 14-Zoll-Röhrenmonitore stapeln, ergäbe das einen 420-Meter-Turm. Man könnte mit den Geräten also gewissermaßen das 2001 zerstörte World Trade Center in New York wiederaufbauen.

Während des Abenteuers trifft der Spieler auf 50 Gegnertypen und acht für damalige Verhältnisse gigantische Bossgegner.

Manni und die Strafarbeit

Was Gameplay-Ideen angeht, war Manfred Trenz, der mit seinem Oberlippenbart und

der Vokuhila-Frisur auch als Darsteller im Autofilm »Manta, Manta« (1991) durchgegangen wäre, nicht unumstritten. So verschwand The Great Giana Sisters nach Plagiatvorwürfen seitens Nintendo (Super Mario Bros.) aus dem Handel. Wegen Katakis wurde ihm quasi eine Strafarbeit aufgebremst. Der heute 53-Jährige hatte sich S E H R vom Spielautomaten R-Type inspirieren lassen.

Um eine gerichtliche Auseinandersetzung zu vermeiden, arbeitete Shootingstar Trenz deshalb kurzzeitig für Activision. Der Spielehersteller war wegen Katakis nicht nur stinkig, sondern auch enorm beeindruckt. Und so kam es, dass er den Schöpfer kurioserweise dazu verdonnerte, R-Type für den Commodore 64 umzusetzen. Er benötigte sechseinhalb Wochen, lieferte ein erstklassiges Ergebnis. Als Programmierer war Trenz unumstritten eine Koryphäe.

Einen Buchstabensalat, bitte!

»Turricon bot auf dem C64 mehr, als man der Hardware damals zutraute«, sagt Oliver Lindau aus Bielefeld, der bis heute in der Demoszene des »CeVi« aktiv ist und deshalb als Fachmann gilt. Wir haben zur Veranschaulichung erneut einen Taschenrechner bemüht: In einem heutigen Handy steckt gern mal so viel Arbeitsspeicher wie in über 62.000 Brotkästen. Wie konnte das Spiel auf einem Rechner mit popeligen 64 Kilo-byte RAM laufen? »Der Commodore 64 profitiert von Zeichensatzgrafik. Das mutet im Vergleich zur Bitmap-Darstellung des Amigas archaisch an. Text braucht dafür kaum Speicher und lässt sich in einem gewissen Ausmaß manipulieren, ohne besondere Systemressourcen einzufordern«, erklärt Lindau. Laienhaft und vereinfacht ausgedrückt heißt das: Die Levels des C64-Turricon bestehen aus lauter bunten Buchstaben, die Trenz wie die Steine eines Mosaiks zu Bildern zusammenpfriemelte. Das Ballermännchen und seine Gegner schwirrten indes als sogenannte Sprites umher. Diese beweglichen Grafikobjekte wurden über den Hintergrund eingeblendet. Im Detail fiel die Arbeit mit Zeichensatz freilich komplizierter aus. Der Entwickler wandelte die Buchstaben, Zahlen und Sonderzeichen zunächst mithilfe eines Editors zu Mini-Grafiken, pixelte daran herum, fasste sie zu Blöcken zusammen und baute aus diesen größeren Puzzlestücken schließlich den Level.

Telefonbuch als Muse

Trenz machte nie ein Hehl daraus, sich Anregungen aus anderen Spielen zu holen. Als Vorbild für Turricon diente beispielsweise der Arcade-Automat Psycho-Nics Oscar. Die rollende Kreissäge entlehnte er mutmaßlich Metroid. Um Namen für seine Spiele zu bekommen, blätterte er in Telefonbüchern. Bei einem Interview mit der Amiga Joker offenbarte er in Ausgabe 7/90: »Katakis ist ein griechischer Nachname aus Gütersloh, und Turricon stammt von einem Italiener namens Turricano, der in Düsseldorf lebt.«

Gealterte Musikkfans erkennen im Introbild von Turrican möglicherweise die Reinkarnation eines Albumcovers von Manowar. Im Zuge unseres Bildungsauftrages sei den jüngeren Lesern erklärt, dass es sich hierbei um eine Heavy-Metal-Band handelt, die besonders berühmt war, als LP noch nicht »Let's play« hieß, sondern für »Langspielplatte« stand. Das angesprochene Album »Kings of Metal« kam 1988 auf den Markt. Was für ein Zufall! Als Klon gilt Turrican in Expertenkreisen dennoch nicht: Hier hatte Trenz wie ein Sterne-Koch aus gängigen Zutaten ein eigenständiges Rezept kreiert.

Chill mal, Alterra!

Turrican gilt als Run&Gun-Vertreter, doch diese Genreschublade wird dem Spiel nicht gerecht. Action-Adventure wäre treffender. Der Protagonist rennt und schießt sich auf dem Planeten Alterra durch Horden übellau-niger Aliens. Er soll die Kolonie für die Menschheit zurückerobern. Action ähnlicher Art kredenzt Mitte der Achtziger auch Who dares wins, G.I. Joe und Commando. Turri-can unterschied sich von diesen Spielen schon dank der vielen geheimen Räume und Gänge, die das Erkunden der Welt mit Pow-er-ups und anderen Extras belohnte. Der Ti-tel ist gut gealtert, macht noch immer Spaß. Allein die Waffensysteme und deren Einsatz-möglichkeiten sorgen für Abwechslung. Die Steuerung gerät dadurch komplex. Das Pro-blem war, liebe im 21. Jahrhundert geborene Spieler, dass alte Menschen früher bekannt-lich gar nichts hatten, nicht mal einen zweiten Feuerknopf am Eingabegerät (zumindest in der Regel). Wie also die mannigfaltigen Aktionen des Helden ausführen?

Kreissäge des Todes

Der Verfasser dieser Retrospektive empfand es als Segen, dass ihm wegen der technischen Kabinettstückchen von Turrican gelegentlich die Kinnlade runterfiel. Da konnte er die Tasten F7 und Space praktischerweise gleich mit dem Unterkiefer bedienen, um Granaten zu werfen beziehungsweise sein Alter Ego in eine rollende Kreissäge zu verwandeln. Die beiden Hände waren ja ständig mit dem Joystick ausgelastet. Herr Turrican löschte die außerirdischen Unholde nicht nur per Laser aus, er verfügte auch über einen Blitzstrahl. Den konnte er frei um 360 Grad drehen. Mit dieser Waffe ließen sich auch mutmaßliche Sackgassen überwinden, weil sie Mauerwerk pulverisierte. Der Kerl am Abzug konnte nicht nur Minen legen und als tödlicher Kreisel durch die Alienbrut schnetzeln, sondern bei Bedarf auch zwei Energielinien aktivieren. Die breiteten sich gleichzeitig nach links und rechts aus und zerlegten alle auf dem Bildschirm befindlichen Feinde – es sei denn, sie waren durch ein Hindernis geschützt.

Wasserfallfallen und andere Gemeinheiten

Turrican ist fraglos ein Meisterwerk, allerdings eines mit Ecken und Kanten. Die Le-

vels bergen wegen des Zeitlimits, kniffliger Sprungpassagen und Sackgassen ein gewisses Frustpotenzial. Dazu gesellen sich vereinzelt unfaire Stellen. Wagemutige Hüpfers ins Ungewisse enden zum Beispiel nach dem Versuch-und-Irrtum-Prinzip bisweilen in Wasserfallfallen. Lange Rede, kurzer Sinn: Turrican ist schwer. Das darf man Fans gegenüber aber nicht kundtun, es sei denn, man steht auf Kreuzigung. Trenz-jünger verteidigen, was sie abgöttisch lieben.

Die aus Funk und Fernsehen unbekannte Psychologin Dr. Justine F. Ictitious von der US-amerikanischen University of Massachusetts nennt das den Tenebras-Animarum-Effekt. Bei diesem Phänomen, das besonders

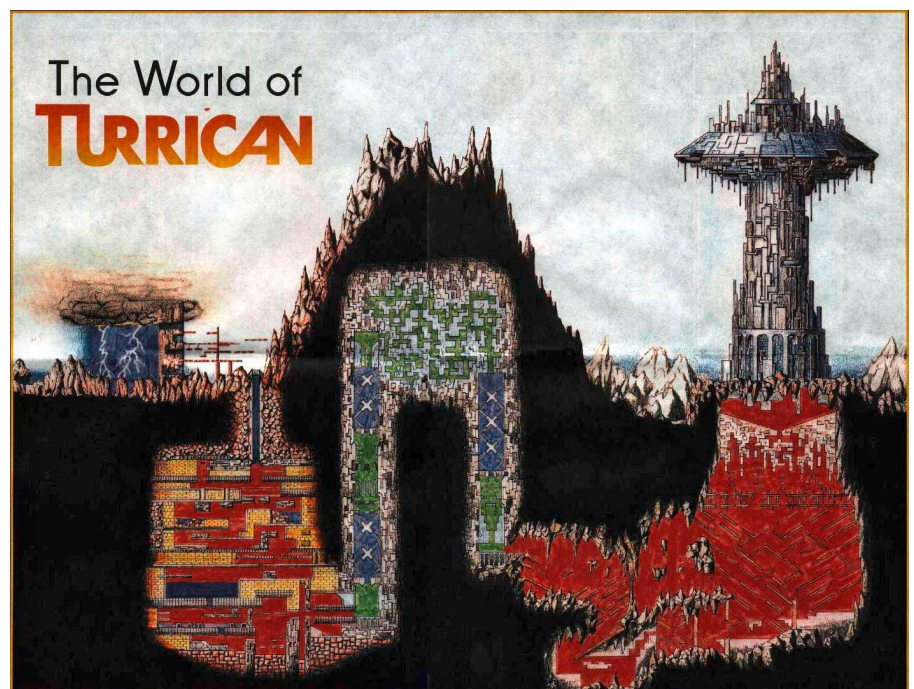
häufig in der Gamerszene auftritt, kommt es hin und wieder sogar zu verbaler Gewalt (Originalzitate aus dem Internet: »Lusche!«, »Memme!«, »GIT GuD!«). Der Autor dieser Zeilen versteht das. Würde ihm gegenüber jemand »Deine Mudda ist schwer!« sagen, würde er dieser unverschämten Person auch ordentlich eine schallern.

B-Movie-Held in Alufolie

Zugegeben, auf dem Commodore Amiga sah unser Running Man aus wie ein Jugendlicher, dem seine Eltern einen peinlichen silberfarbenen Achtzigerjahre-Schneeanzug und rote Moonboots gekauft hatten, obwohl kein Teenager jemals so etwas gewollt hätte.



Wie Entwickler beim Commodore 64 schnöden Text in Grafik verwandeln, deutet dieses Beispiel aus dem Adventure Caren and the Tangled Tentacles an.



Anhand dieser ziemlich stilsicheren Gesamtkarte kann man sich vorstellen, wie verschachtelt die über 1.300 Bildschirme große Welt von Turrigan aufgebaut ist.



Unser Weltenretter bahnt sich einen Weg durch sprödes Mauerwerk. (Amiga)

Insgesamt war die Optik aber eindrucksvoller als beim kleinen Bruder C64, nämlich bunter und detaillierter. Die 16-Bit-Maschine schaffte eine Auflösung von 320x256 Pixeln und 32 Farben. Der Brotkasten stemmte nur 16 Farben und 160x200 Bildpunkte.

Für die Amiga-Umsetzung war Julian Eggebrecht von Factor 5 hauptverantwortlich. Auch diese Version geht laut Oliver Lindau als technisch eindrucksvolle Leistung durch. »Verglichen mit den Nachfolgern hat der erste Teil etwas von einem Rohdiamanten. Die stabile Framerate von 50 Bildern pro Sekunde war angesichts der ganzen Action bei 32 Farben für ein Amiga-Spiel genauso wenig selbstverständlich wie die Tatsache, dass der ganze Inhalt neben einer Stunde Soundtrack auf eine Diskette passte.« Eine mittlerweile steinzeitliche 3,5-Zoll-Floppy bot Platz für 1,44 Megabyte an Daten. Auch wenn der Vergleich wegen der Qualität hinkt: Ein typisches Drei-Minuten-Mp3 beansprucht heutzutage sechs Megabyte. Beim Stichwort Musik landen wir bei Chris Hülsbeck, der die Musik für die Amiga-Fassung komponierte. Er machte seinem Ruf als »Soundmagier« alle Ehre. Der Amiga konnte vierstimmigen 8-Bit-Ton abspielen. Hülsbeck brachte ihn dazu, noch mehr Stimmen zu erzeugen.

Sieben auf einen Streich

Durch ein ausgefuchstes Atari-ST-Programm seines Kollegen Jochen Hoppel kam Hülsbeck die Idee, wie er den Prozessor des Amiga ohne größeren Qualitätsverlust dazu bringt, weitere Sample-Kanäle auf Softwarebasis dazuzumischen. Er entlockte einem Kanal vier Stimmen, doktorte aber an den drei anderen nicht herum. »Dadurch hat man sieben Stimmen, von denen drei wie immer klingen. Die vier Software-Kanäle fütterte ich mit Samples, die eine weniger hohe Auflösung oder Qualität brauchen. Drums, Bass und Akkorde zum Beispiel.«

Hülsbeck hatte schon für The Great Giana Sisters, Katakis und To be on Top komponiert. Das zuletzt genannte Spiel programmierte er selbst, findige Geschäftsleute würden es heutzutage wohl als eine Art Dieter-Bohlen-Simulator vermarkten. Später steuerte der gebürtige Kasseler außerdem die Musik zur Amiga-Umsetzung von berühmten The Secret of Monkey Island bei.

Scooter hypte Turrican

Damit auch jüngere Leser den Stellenwert des 51-jährigen Künstlers einordnen können: Unter anderem führten das WDR-Rundfunkorchester Köln und der FILMharmonie-

Alter Bekannter: Die fliegende Metallfaust will uns auch in Hurrigan an den Kragen. Wir versuchen unser Glück mit dem Blitzstrahler.



sche Chor Prag seine Werke auf. Diese Veranstaltung kam als erstes Spielemusikkonzert der Welt live im Radio. Hülsbeck: »Das war der totale Wahnsinn. Wer würde keine feuchte Augen bekommen, wenn 60 bis 80 professionelle und virtuose Musiker eines Sinfonie-Orchesters die eigenen Kompositionen interpretieren und darbieten?«

Fun Fact: Die Techno-Band Scooter (»Hyper, Hyper!«) um den wasserstoffblondgebleichten Frontmann H.P. Baxxter produzierte einen Turrican-Remix. »Der war echt ganz nett«, meint Hülsbeck. Zu finden ist das Stück »Level One« auf dem Album »The Stadium Techno Experience«.

Die Zukunft von Turrican

Laut Hülsbeck glaubten die Macher schon während der Entwicklung von Turrican, dass es ein besonderes Spiel wird. »Die C64-Version war bereits fortgeschritten, und wir hatten auf dem Amiga ja noch viel mehr Möglichkeiten, was die Qualität der Grafik und des Sounds anging.«

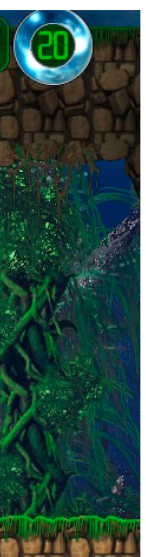
Apropos C64: Es gibt so manchen Turrican-Fan, der GameStar-Autor Heinrich Lenhardt bis heute nicht mehr ins Nachtgebet einschließt, weil der zusammen mit Haupttester Henrik Fisch dem Spiel in Ausgabe 6/90 der Zeitschrift Power Play nur eine Wertung von 71 Punkten zugestanden hat (C64-Version, für Amiga war es immerhin



Kann man machen: Musiker Chris Hülsbeck und seine Frau leben und arbeiten in einem Wohnmobil und reisen durch die Vereinigten Staaten.



Jörg Winterstein: Die Haare sind kürzer als früher, Turrican- und Metal-Fan ist er nach wie vor.



Der letzte Turricon-Level erinnert an den Stil von Alien-Papa HR Giger. (Amiga)



Oliver Lindau war beim erst 2015 erschienenen C64-Adventure Caren and the Tangled Tentacles für die Grafik und Animationen zuständig.

eine 81). Hülsbeck gibt sich diplomatisch: »Ich glaube, das war vielleicht einfach nicht Heinrichs Genre. Eventuell hat er auch Abstriche gemacht, weil sich Turricon doch stark bei schon bestehenden Spielen an Ideen bedient hat.« Heinrich Lenhardts Reaktion per E-Mail: »Da ist was dran. Das offene, weniger kontrollierte Leveldesign von Turricon hatte ich damals vielleicht als etwas wirr empfunden. Und die Amiga-Version war schon um einiges besser, nicht nur wegen des irren Soundtracks, die erhielt ja auch relativ freundliche 81 Prozent. Bei allem Respekt vor der technischen Meisterleistung von Turricon C64 haben mir die 16-Bit-Nachfolger einfach besser gefallen. Aber hey, immer noch besser als die 61 Prozent für The Last Ninja, für die ich bei C64-Fans sicher noch mehr in Ungnade gefallen bin.«

Ob es mit der altertümlichen Serie eines Tages weitergeht, bleibt offen. Julian Eggebrecht, der zuletzt für Epic Games an Fortnite: Battle Royal mitarbeitete, sicherte sich 2017 die Rechte an der Marke. Seither ist es still geworden. Unsere Interview-Anfrage bei Eggebrecht blieb leider unbeantwortet. Ein Markt wäre bestimmt da, Retro-Fans würden vermutlich eskalieren. Dazu nur ein Indiz: Erst im Januar wechselte ein Super Turricon 2, das 1995 fürs Super Nintendo erschien, im Rahmen einer Online-Versteigerung für 449 Euro den Besitzer, außerdem ko ... [Anmerkung der Redaktion: Der freie Autor brach seine Arbeit an diesem Punkt schlagartig ab, weil sein siebenjähriger Sohn ins Büro kam und den Turricon-Titelsong mit folgenden Worten kommentierte: »Was ist denn

das für eine furchtbare Musik?« Kollege Fränkel musste den kleinen Kulturbanausen deshalb an die stille Treppe binden, um ungestört und S E H R schnell seine Adoptionspapiere fertigzumachen.]

Rock you like a Hurrican

Wer Turricon-Atmosphäre am PC atmen möchte, dem sei das herausfordernde Grattispieler Hurrican ans Herz gelegt. Es erschien 2007 und macht heute noch eine gute Figur. Als Hommage bewegt es sich nahe am Original, die Entwickler Jörg Winterstein und Thomas Schreiter haben aber auch viel Neues aus dem Hut gezaubert – etwa einen kooperativen Zwei-Spieler-Modus und zusätzliche Waffenfunktionen. Außerdem kann unser Alter Ego ein Stück nach oben und unten sehen und so einen größeren Levelausschnitt ins Auge fassen. Das erspart ihm die eine oder andere unliebsame Überraschung. Drei Schwierigkeitsgrade und eine Speicherfunktion sorgen für noch mehr Fairness. Alle Verbesserungen aufzuführen, würde den Rahmen sprengen, deshalb machen wir's kurz: Zum kostenlosen Download geht's hier entlang: bit.ly/3ccb8Eg. Momen-

tan arbeitet der Hurrican-Entwickler mit seiner Firma Winterworks an einer Nintendo-Switch-Portierung. Ein »spiritueller Nachfolger« soll für alle gängigen Plattformen folgen. Wie die Begeisterung für Turricon entstand? Winterstein passte als He-Man-, Saber-Rider- und Heavy-Metal-Fan perfekt in die Zielgruppe. »Als ich erfahren habe, dass Turricon mehr oder weniger von einer einzigen Person erschaffen wurde und Manfred Trenz auch noch aus Deutschland kommt, gab es für mich kein Halten mehr. Ich schwor mir schon als Elfjähriger, dass ich irgendwann ein Spiel wie Turricon mache.« ★

Das sagte die Presse

»Die riesigen Endmonster sind größer als alles, was man auf dem C64 je zu Gesicht bekommen hat. Turricon ist ein sehr gutes Ballerspiel, das sich durch hervorragende technische, grafische sowie musikalische Umsetzung auszeichnet.«
64'er, Ausgabe 7/90, Matthias Fichtner, 9 von 10 Punkten

»Wie es sich gehört, wird dem Spieler von Stage zu Stage immer ein bisschen mehr an Joystick-Geschick abverlangt. Somit ist Turricon nicht nur ein kleines Meisterwerk deutscher Programmierkunst – es macht vor allem wahnsinnig Spaß.«
Amiga Joker, Ausgabe 5/90, Carsten Borgmeier, 87 von 100 Punkten

»Turricon ist nahezu perfekt, ach was sag ich, es ist perfekt, denn es stimmt alles: keine technischen Schnitzer, durchdachtes Gameplay, hervorragende Grafiken, toller Sound, sehr exakte Steuerung. Leute, kopiert euch das Teil nicht, wer weiß, wann es wieder so genialen Stoff gibt. Wenn ein Programm sein Geld wert ist, dann Turricon!«
ASM, Ausgabe 5/90, Torsten Oppermann, 11 von 12 Punkten

»Die Grafik ist abwechslungsreich, die Komplexität enorm, aber der Spielspaß weht auf Halbmast. Die Amiga-Umsetzung ist besser spielbar, bietet in technischer Hinsicht Automaten-Niveau und macht unterm Strich deutlich mehr Spaß.«
Power Play, Ausgabe 6/90, Heinrich Lenhardt, 71 von 100 Punkten

