

Turok 3: Shadow of Oblivion Remastered

DIE DINOS SIND WEG

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Nightdive Studios** Entwickler: **Iguana Entertainment** Termin: **30.11.2023** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **6 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **nein (GOG.com)** Enthalten in: –

Nightdive's liebevolle Neuauflage des dritten Turok-Teils zeigt sich im Test gewohnt gelungen – zumindest in technischer Hinsicht. Probleme gibt's nämlich an anderer Stelle. Von Niclas Rachow



Niclas Rachow

Der distinktierte Kulturwissenschaftler und Computerspiel-Connaisseur Niclas zieht feine Grenzen. Heulender Wolf vor glitzerndem Mondschein? Kitsch! Ein Bär, der auf einem Hai surft und mit einem Maschinengewehr wild um sich schießt? Schon besser. Ein Fiebertraum aus Raptoren, Raketenwerfern, Gehirnbohrern und interdimensionalen Monstern, die kleine Kinder in Käfige sperren? Kunst!

Ob Nightdive Studios dem Schlussteil der ursprünglichen Turok-Trilogie ein Remaster spendieren würden, war lange Zeit unklar. Einerseits gab es im Gegensatz zu den ersten beiden Abenteuern nie eine offizielle PC-Version des N64-Spiels. Vor allem aber setzte Turok 3: Shadow of Oblivion die Hauptreihe weder spielmechanisch noch stilistisch ungebrochen fort. Markiert der Titel

rückblickend den Anfang vom Ende der Serie oder deren Höhepunkt? Das ist umstritten, und selten musste man bei einer Fortsetzung so ausdrücklich darauf hinweisen wie hier: Über Geschmack lässt sich (respektvoll) streiten. Im Turok der Jahrtausendwende kam kaum Raptoren-Ragout, geschweige denn Tyrannosaurus-Teriyaki auf den Tisch. Stattdessen wurden frittierte Ten-

takelringe Lovecraft'scher Kreaturen kredenzt. Hinzu gesellte sich eine Schüssel voller Schlauchlevels, ergänzt um eine Prise plotgetriebenes Popcorn-Kino. Wir haben uns das Remaster zur unappetitlichen Monsterinvasion testweise einverleibt.

Stumpf wie Stein

Turok, das ist nicht einfach irgendein Name, sondern der Titel, den man als sogenannter Sohn (oder Tochter) der Steine verliehen bekommt, um über die Verlorenen Lande zu wachen. An diesem interdimensionalen Ort hat Zeit keine Bedeutung, und Dinosaurier verschmelzen vor antiker Kulisse mit futuristischer Technologie. In der graziösen Anmut des Wortes T-U-R-O-K klingt es schon an: Die Geschichte zum Sohn (oder Tochter) der Steine ist fein wie ein stumpfer ... Stein. Mit so einem tollkühnen Allerlei als Prämisse ist Turok zumindest alles andere als Durchschnittskost. Allein die kruden Storykrümel, die die einzelnen Turok-Teile miteinander verbinden, muss man sich mal auf der Zunge zergehen lassen. Hier eine Rückschau: Zum Ende des ersten Spiels gelingt es Turok, den bösewichtigen Campaigner mithilfe des sogenannten Chronozepters unschädlich zu machen. Doch da dünkt es ihm: Diese Superwaffe ist einfach zu mächtig. Kurzerhand entschließt sich Turok dazu, das Chronozepter in einen brodelnden Vulkan zu schmeißen und so zu zerstören. Ja, klar! Nur ist die Zerstörung der zerstörerischen Waffe selbst leider so zerstörerisch, dass ein anderer Bö-

Der gegenüber Turok 1 und 2 höhere Detailgrad veränderte schon damals den Look.



Mit diesem Dschungelabschnitt fing das erste Turok an. In Teil 3 geht es zurück.



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr einfach mehr Turok wollt.
- ... ihr nicht gerne auf Dinos schießt.
- ... ihr kurzweilige Retro-Ballerei wollt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr viele Dinosaurier erwartet.
- ... ihr euch verzweigte Levels wünscht.
- ... ihr temporeiches Gunplay wollt.

man das an dieser Stelle dann mysteriös und atmosphärisch oder eher billig und belanglos findet, ist eine Frage des Geschmacks. Von der martialischen Wucht der ersten beiden Turok-Teile ist in den plotlastigen Zwischensequenzen des dritten Teils zumindest kaum noch etwas zu spüren.

Monsterschau aus der Retorte

Zur Einordnung: Turok 3 ist nicht schlecht, und die Nightdive Studios haben bei der Umsetzung des Remasters ganze Arbeit geleistet. Trotzdem muss das Spiel sich hier den Vergleich mit seinen Vorgängern gefallen lassen, denn die sind bedeutend besser gealtert. Das liegt besonders an den fragwürdigen Designentscheidungen, die Turok 3 so anders und mithin zur Geschmacksfrage machen. Die trashigen Zwischensequenzen sind da erst der Anfang. Während die Art Direction der älteren Turok-Teile sich an der Comicvorlage orientiert, aber realistische Akzente setzt, wirkt Turok 3 aus heutiger Sicht fast schon wie ein Cartoon.

Oblivion selbst ist ein bizarres Monstrum, wie man es von einem Horrorszenario erwartet. Die Tentakelmonster und Zombies, denen Turok sonst so begegnet, wirken jedoch wenig bedrohlich, obwohl das interdimensionale Szenario viel atmosphärisches Potenzial birgt. Hier liegt zugleich die größte Stärke des Spiels, denn die Schauplätze sind deutlich abwechslungsreicher als die von

sewicht erwacht, der Primagen. Seit dem Urknall döst dieser an Bord seines Raumschiffs friedlich vor sich hin, da reißt ihn der Bumms des zerberstenden Chronozepters völlig unvermittelt aus dem Lummerland. Warum auch nicht? Fast Forward: Turok-Titelträger Joshua Fireseed pulverisiert den insektoiden Primagen samt Schiff, und wieder wird die Heldentat eines Turoks zum Auslöser der nächsten Katastrophe. Die Explosion des Primagen-Schiffs vernichtet beinahe das Universum und streift ein weiteres Uralt-Monster namens Oblivion. Das heckt in seiner verletzungsbedingten Zwangspause böse Pläne aus, kurz darauf wird die Erde Opfer einer Monsterinvasion. Joshua Fireseed wird ermordet, und nun liegt es an seinen Geschwistern, Danielle und Joseph, Tochter oder Sohn der Steine zu werden, um Oblivion den Garaus zu machen.

Fernsehfilm statt Blockbuster

Am Anfang können wir also wählen, wer das Turok-Erbe antreten soll. Und je nach Wahl unterscheiden sich Ausrüstung und Spielablauf voneinander. Danielle schwingt sich mit

ihrem Energie-Enterhaken in sonst unerreichbare Höhen und bevorzugt schwere Geschütze, während ihr kleiner Bruder als Scharfschütze in spe immer ein Nachtsichtgerät auf dem Kopf trägt. Das war seinerzeit nur eine von vielen Neuerungen, die der dritte Serienteil mitbrachte. Doch bereits das Intro hinterlässt einen faden Beigeschmack. Und das hat erstmal nichts mit dem Remaster der Nightdive Studios zu tun. Ja, Turok erzählt absurde Geschichten aus wild zusammengewürfeltem Popkulturkram. Genau das war in den ersten beiden Spielen aber eine Stärke und lag nicht nur an der fantasievollen Lore, sondern vor allem an der minimalistischen bis mystischen Erzählweise. Diesen Stil lässt Turok 3 (leider) hinter sich. Zwar gibt es schon in der originalen N64-Version mimische Animationen mit Mundbewegungen zu bewundern, wenn gesprochen wird, ansonsten wirkt die Inszenierung der Gespräche im Vergleich zu den Vorgängern aber wie die einer dürrtigen Daily Soap – nicht zuletzt wegen der seichten musikalischen Begleitung, die an eine Folge »X-Faktor: Das Unfassbare« erinnert. Ob

Dinos gibt es in Turok 3 kaum, dafür aber Tentakelmonster à la Lovecraft.



Turok 1 und 2. Flucht aus einer monstergeluteten Stadt unter Quarantäne, kurzer Halt auf einer zwischenweltlichen Müllhalde, Rückkehr in den Dschungel der Verlorenen Lande – die drei- bis sechsstündige Schießerei durchs Gruselkabinett verläuft angenehm kurzweilig, auch weil die Levels viel linearer aufgebaut sind als in den ersten beiden Teilen. Das Gute daran: Man verläuft sich seltener. Allerdings bleibt das Gefühl der Erkundung dabei meist auf der Strecke.

In Sachen Atmosphäre reicht das Spiel hingegen kaum an Turok 2 heran. Das zweite Abenteuer erhält den überdrehten Fiebertraum fast durchgehend aufrecht. Man denke an den Hafen von Adia, die Todessümpfe oder die Höhlen der Blind Ones. Turok 3 hat hingegen uninspirierte Ausreißer. Der Abstecher in die Verlorenen Lande des ersten Teils weckt zwar schöne Erinnerungen, und die dortige Dschungelkulisse wurde merklich aufgehübscht, doch schon das zweite Level ist eine triste Militärbasis, die von interdimensionalen Monstern überrannt wird. Im Vergleich zu den originellen Wurzeln der Turok-Reihe wirkt der dritte Teil wie aus der Reorte. Hier etwas Half-Life, da ein bisschen Quake. Nur Dinosaurier gibt es fast keine.

Wenig Wumms

Bemerkenswert ist, dass die bereits erwähnte Mimik der Charaktere in den Zwischensequenzen ihrerzeit ziemlich eindrucksvoll war, nahezu alle anderen Animationen aber einem Downgrade gleichkamen. In dem Zusammenhang enttäuschte damals auch, wie weit Acclaim die Gewaltschraube zurückdrehte. Das mag daran gelegen haben, dass man möglichst wenig Extraarbeit in Anpassungen für den wichtigen deutschen Markt stecken wollte, zumal die meisten Gegner menschlich waren. Schließlich kam das Spiel hierzulande unzensiert in die Läden. Allerdings lösten sich sämtliche Feinde direkt nach ihrem Ableben in Luft auf. Auch die Sterbeanimationen selbst waren im Vergleich zum Splatter-Fest des (ungeschnittenen) zweiten Teils ziemlich zahm und lahm. Dadurch fiel das Treffer-Feedback trotz gewohnt wuchtiger Waffensounds etwas mau aus. Lahm war auch das gemächliche Gun-

Besiegte Feinde bleiben liegen. Solche Bilder gab es in der Originalversion nicht zu sehen.



play rundherum. Das Tempo orientierte sich stärker an den storylastigen Shootern seiner Zeit als an dem arcadig-schnellen Geschehen der ersten beiden Turoks, und das trotz des linearen Spielablaufs.

Schlecht gealtertes Spiel, grandioses Remaster

Was Nightdive Studios nun aus dem durchwachsenen Ego-Shooter gemacht haben, ist hervorragend. Mithilfe der nochmal verbesserten KEX-Engine (4.2) wurde Turok 3 dermaßen aufgebohrt, dass der Begriff Remaster fast zu kurz greift. Zum Glück nur fast, möchte man meinen. Wie es sich für die nostalgische Aufbereitung eines Klassikers gehört, bleibt das Grundgerüst dieser zeitgemäßen Anpassung nämlich originalgetreu erhalten. So ließen sich einige der Schwachpunkte und Verschlimmbesserungen nahezu eliminieren. Tempo und Treffer-Feedback erreichen zwar nicht ganz das Niveau von Turok 1 und 2, dafür wird der Spielfluss dank obligatorischer Verbesserungen in Sachen Framerate und Steuerung zumindest auf ein solides Level angehoben. 120 Hertz und eine angemessene Bedienung sowohl mit Maus und Tastatur als auch mit Gamepad – so weit die erfüllten Standards für ein ordentliches Remaster. Allein dadurch fühlt sich alles mehr nach einem schnellen Actionspiel an. Motion Blur und Zielhilfe las-

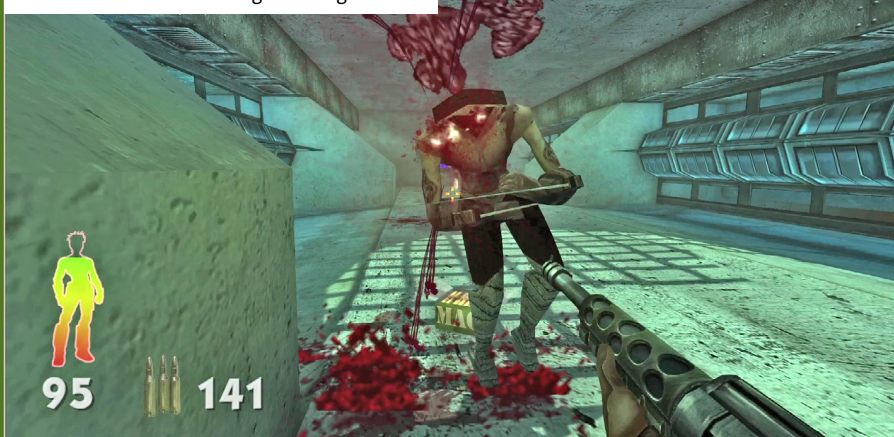
sen sich dabei nach Belieben an- und ausschalten. Für diejenigen, die ein möglichst immersives Erlebnis suchen, bieten die Einstellungsmöglichkeiten zudem Unterstützung für Super-Ultrawide-Monitore, sprich: ein Seitenverhältnis von 32:9 – in nahezu jeder erdenklichen Auflösung bis 4K. Das boten zwar schon die anderen Neuauflagen der Reihe, ist aber im größeren Vergleich immer noch eine Besonderheit. Neben dem entsprechend angepassten Rendering und den hochauflösenden Texturen gibt es aber auch drei besondere Neuerungen.

Drei tolle Remaster-Features

Zum einen bietet Turok 3 Remastered eine dynamische Beleuchtung. Raytracing unterstützt das Spiel zwar nicht, dafür gibt es bewundernswerte Feinheiten wie Mündungsfeuerschatten. Dadurch wirkt die neue Beleuchtung sehr stimmungsvoll. Nur die Explosions- und Partikeleffekte können da nicht mithalten. Zum anderen gibt es in den Einstellungen einen Modus für CRT-Emulation. Das heißt, hier wird quasi ein Röhrenfernseher emuliert, der euch vorgaukelt, ihr säßet kurz nach der Jahrtausendwende im heimischen Spielzimmer.

Der CRT-Filter kommt mit relativ vielen Einstellungsoptionen und liefert auf Wunsch einen Pixel-Look, den man aus sogenannten Boomer-Shootern wie Dusk und anderen Re-

Die Splatter-Effekte wirken zwar gleichförmig, sind aber eine Verbesserung zum Original.



Die dynamische Beleuchtung ist die wohl größte Stärke des Remasters.



trospielen kennt. Im Gegensatz zum glattgebügelten Look kreiert das eine merklich andere Atmosphäre, ist also je nach eigenem Geschmack mehr als nur Spielerei. Ansonsten wurde die Optionsvielfalt im Vergleich zu vorherigen Nightdive-Veröffentlichungen in den Einstellungen reduziert. Zwar lässt sich an Head Bobbing und Co. noch einiges drehen; was Kantenglättung, Filter und dergleichen angeht, ermöglichte das Turok-2-Remaster jedoch mehr Feintuning.

Die größte Veränderung betrifft indes den Blutgehalt beim Ballern. Während das Original gegenüber seinen Vorgängern abseits einiger Skriptsequenzen mit Gewaltspitzen geizte, kommen Gorehounds nun ganz gut auf ihre Kosten. Obgleich Turok es mit vielen menschlichen Feinden zu tun bekommt, fliegen im Remaster regelrecht die Fetzen. Zwar reichen die ärgerlich steifen Sterbeanimationen nicht im Ansatz an die theatralischen Tode aus dem nochmal deutlich brutaleren Turok 2 heran, im Vergleich zur vorsichtigen Originalversion von Turok 3 wirkt das Remaster allerdings heftig – nicht zuletzt wegen liegenbleibender Leichen.

Ein paar Wermutstropfen gibt es dennoch. Bei all der Liebe, die Nightdive offensichtlich ins Spiel gesteckt hat, wäre es zum Beispiel toll gewesen, die Kulissen mit etwas mehr Leben zu füllen. Immerhin wurde sich die Mühe gemacht, der Stadt aus dem ersten Level einige Mülltonnen und Hochhäuser hinzuzufügen. Was sich auf hohem Niveau bewegt, ist der stolze Preis. Knapp 30 Euro nimmt Nightdive für das Remaster. Das ist bei der liebevollen Umsetzung des vorläufigen Turok-Finales nachvollziehbar, dürfte angesichts der kurzen Spielzeit für ein mehr als 20 Jahre altes Spiel aber so manchen Interessierten abschrecken – zumal ein Multiplayer-Modus bislang fehlt. Ob der wie bei Turok 2 noch nachträglich per Patch hinzugefügt wird, ist aktuell unklar.

Unterm Strich bekommt ihr mit Turok 3: Shadow of Oblivion Remastered ein spaßiges Liebhaberspiel, das die Erwartungen an ein Remaster teilweise übertrifft. Nur gelingt es trotz technischer Highlights wie der dynamischen Beleuchtung kaum, aus den Schatten der Vorgänger herauszutreten. ★



ERHÖHTER GEWALTGRAD

Mit Gewalt gegen Mensch und Tier hat Turok noch nie gegeizt. Trotzdem nahm sich die Reihe nach dem äußerst drastischen zweiten Teil etwas zurück. Mit dem neuesten Remaster wurde nun wieder in eine härtere Gangart hochgeschaltet. Wir haben den Vergleich gemacht.

TUROK 3 (N64)



Bereits in der Originalversion konnte man die Gegner ein Körperteil kürzer machen.

TUROK 1 REMASTERED



Trotzdem wirkten die Tode in Turok 1 wegen besserer, fast schon übertriebener Animationen bisweilen drastischer, ...

TUROK 3 (N64)



... auch deswegen, weil sich die abgenippten Gegner in Turok 3 nach ihrem gewaltsamen Ableben sofort in Luft auflösen.

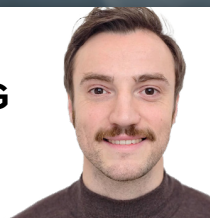
TUROK 2 REMASTERED



Ganz zu schweigen von Turok 2: Der hier getroffene Gegner vollführt einen dramatische-blutigen Abgang.

MEINUNG

Niclas Rachow
@NicNalus



Der neueste Streich der Nightdive Studios hinterlässt bei mir einen zwiesgespaltenen Eindruck. Als Remaster über jeden Zweifel erhaben, ist das eigentliche Spiel abseits einiger Stilfragen schlechter gealtert als seine einstigen Vorgänger – ironischerweise auch wegen der damaligen Neuerungen. Cartoon-Look, Schlauchlevels und Monster statt Dinos: Das alles ist vorwiegend Geschmackssache. Ein vergleichsweise gemächliches Gunplay, hölzerne Animationen, belanglose Musik und die kurze Spielzeit sind aber ernüchternd. Somit bleibt Turok 2 in meinen Augen der unangefochtene Höhepunkt der Reihe. Die Nostalgie wirkt trotzdem: Wer seine persönliche Turok-Erfahrung eng mit dem dritten Teil verbindet, wird diesen tendenziell mehr wertschätzen als die anderen. Und eben jene Spieler erhalten hier die definitive Möglichkeit, in ihre Lieblingsepisode der Verlorenen Lande zurückzukehren. Denn dank Nightdive hat die Zeit dort tatsächlich etwas an Bedeutung verloren.

TUROK 3 SHADOW OF OBLIVION REMASTERED

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel/AMD Dual-Core 2.0 GHz GPU: DirectX 11 / Vulkan 1.1 2 GB RAM, 420 MB Festplatte	Intel/AMD Dual-Core 2.0 GHz GPU: DirectX 11 / Vulkan 1.1 4 GB RAM, 420 MB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 technisch tolle Neuauflage
- 👍 ausgeflippte Waffen und Welten
- 👍 neue Splatter-Effekte
- 👎 Animationen
- 👎 trashige Storysequenzen

SPIELDESIGN



- 👍 individueller Spielstil
- 👍 solides Game- und Gunplay
- 👎 gemächliches Tempo (trotz 120 Hertz)
- 👎 sehr schlauchige Levels
- 👎 kaum Höhepunkte

BALANCE



- 👍 gutes Pacing
- 👍 passende Schwierigkeitsgrade
- 👍 Action-Anteil zieht angenehm an
- 👎 stupide Bossgegner
- 👎 manche Waffen zu stark

ATMOSPHÄRE / STORY



- 👍 Lovecraft'sche Monster
- 👍 Rückkehr in die Verlorenen Lande
- 👍 passabler Story-Twist
- 👎 filmischer Ansatz funktioniert nicht
- 👎 kaum Dinos

UMFANG



- 👍 vielfältiges (aber recyceltes) Waffenarsenal
- 👎 abseits der verschiedenen Spielfiguren kaum Wiederspielwert
- 👎 kurze Spielzeit
- 👎 kein Multiplayer

FAZIT

Im technisch tollen Remaster steckt ein schlecht gealtertes Turok ohne Dinos. Nur für knallharte Nostalgiker.

