

Hightech-Rothaut gegen Dinosaurier



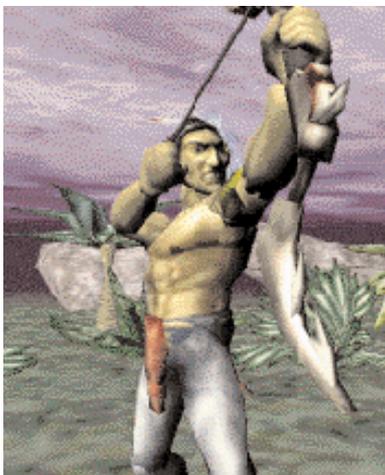
Turok Dinosaur Hunter

Wahnsinn – auf dem PC ist das Dino-Spektakel Turok noch prächtiger als in der N64-Originalversion. Als erstes Magazin in Deutschland konnten wir eine voll spielbare Beta-Version unter die Lupe nehmen.

Wer Besitzer einer Nintendo-64-Konsole auf ihr liebstes Spiel anspricht, bekommt für gewöhnlich zwei Antworten: Mario 64 und **Turok: Dinosaur Hunter**. Während der fette 3D-Klempner Mario wohl nie die Leiterbahnen einer Intel-CPU von innen kennenlernen wird, erscheint das grafisch extrem aufwendige und auf Konsole über 2 Millionen mal verkaufte **Turok** demnächst für PCs. Und obwohl das N64 mit Grafik-Spezialchips vollgestopft ist, wird die PC-Version des Actionspiels nochmal deutlich besser aussehen – moderne 3D-Karten machen's möglich. Technisch gesehen haben PCs damit die Next-generation-Konsolen in deren ureigener Paradedisziplin – den Actionspielen – eingeholt.

Jagt den Campaigner!

Titelheld **Turok** ist so etwas wie die Indianer-Variante von Schwarzenegger – cool, mus-



Turok mit straff gespanntem Bogen, aus dem Intro.



Zwei seltene **Triceratopse** mit doppeltem Raketenwerfer: Aus der Nähe greifen die Bestien mit ihren Hörnern an.

kulös und schwerbewaffnet. Auf eine fremde Welt verschleppt, kennt er nur ein Ziel: Die Einzelteile der mächtigen Alien-Waffe Chronoscepter zu finden und damit den Campaigner wegzublasen. Der rüstet nämlich friedliche Dinos mit allerlei Waffen und Implantaten zu mörderischen Vernichtungsmaschinen um. Klassische Höhlensysteme erkundet die kampfkraftige Rothaut selten, bewegt sich meist unter freiem Himmel. Die Landschaft erinnert an südamerikanische Hochebenen: Der nächste tiefe Abgrund ist nie weit, überall wuchern Farne; aztekische Statuen und alte Tempelruinen verbreiten gepflegte **Indiana Jones**-Stimmung. Verglichen mit anderen 3D-Shootern sind die Levels riesig: Selbst wenn Turok rennt, alle Gegner leben läßt und den kürzesten Weg nimmt, braucht er von einem Ende bis zum anderen runde vier bis fünf Minuten. Öfters muß er ausgedehnte Hüpfelagen über Felsnadeln oder Holzplattformen bewältigen. Insgesamt schießt sich Turok durch acht reguläre Missionen, dazu kommen ein paar versteckte Levels sowie Kämpfe gegen die wohl

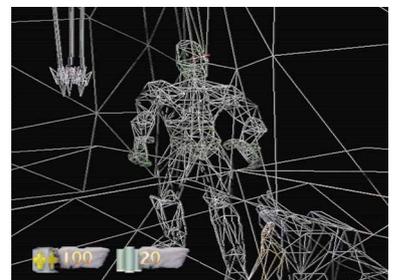
aufwendigsten Endgegner, die je das Licht der Computerspielwelt erblickt haben.

Die Dinosaurier sterben aus

Egal, ob ein Velociraptor das Maul aufreißt und blankgeputzte Zahnreihen alarmierend funkeln, oder ein mächtiger Triceratops mit seinem aufmontierten Raketenwerfer angreift: Selbst erfahrene Spieler vergessen angesichts der lebensechten Bewegungen und hochdetaillierten Texturen gelegentlich ihre Verteidigung und gucken fasziniert den scheinbar beseelten Kreaturen zu. Insgesamt trifft Turok auf rund 25 Geg-



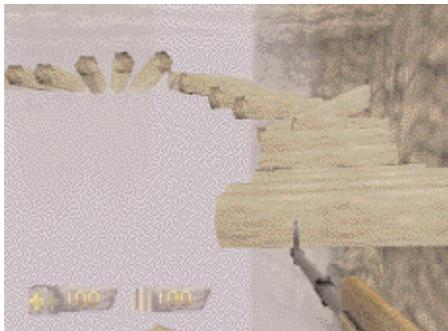
Ein gut getarnter Alien mit **Texturen** ...



... und im nackten **Polygonkleid**. Beachten Sie die Vielzahl der kleinen Dreiecke.



Die **Voodoo-Krieger** mit Skelettbemalung gehören zu den fiesesten Standardgegnern.



ump-and-run-Einlage über Holzbalken.



Geheimleveln finden Sie neue Waffen und or allem Extramunition.

nertypen. Darunter finden sich nicht nur Dinosaurier, sondern auch allerlei Außerirdische, Cyborgs und Voodoo-Krieger. Jede Feindart hat nicht nur individuelle Bewegungsmuster für Angriff und Rückzug – die bewußt überzogenen, dramatisch-makabren Abgänge der Scheusale würden jedem Western-Schauspieler zu höchster Ehre gereichen.

Atomwaffenhaltige Gefahrenzone

Gegen Turoks Waffenarsenal wirkt das Kriegsgerät anderer 3D-Recken wie harmloses Spielzeug. Bei maximaler Ausbaustufe schleppt der streitlustige Indianer 14 Kampfgeräte mit sich. Hält er zu Beginn nur ein Messer in der Faust, findet Turok im Spielverlauf immer kräftigere Knarren. Die Palette reicht

von der einfachen Pistole, dem Hightech-Bogen, zwei Maschinengewehren und diversen Energiewummen bis zu hitzesuchenden Raketen sowie dem handlichen Atomsprengekopf für unterwegs. Ein echter Hingucker sind die Explosionen – statt einfach nur einen großen Feuerball in die Landschaft zu pixeln, zischen die Geschosse mit heiserem Fauchen auf ihr Ziel zu, und gleißende Energiestrahlen bersten mit lautem Knall. Die Nuklearwaffe detoniert in einer gut 30sekündigen, mehrstufigen Explosion und schickt in weitem Umkreis jeden Dino auf direktem Weg in den Saurierhimmel.

Grafiken aus Silicon

Allein die Tatsache, daß der N64-Hit auf PCs lauffähig ist, kommt einer kleinen Revolution gleich. Die Prozessoren in Nintendos Vorzeigekonsole sind voll auf Grafikpower getrimmt. Entwickelt



wurden die Chips von der amerikanischen Firma Silicon Graphics. Normalerweise stellen die Kalifornier kostspielige High-End-Workstations für professionelle Echtzeit-Grafikbearbeitung her. Seien es die künstlichen Rieseenchsen in Jurassic Park oder die Wolkenflüge in TV-Wettersendungen: Stets steckt Silicon Graphics mit ihren mehrere zehntausend





Inka-Statuen in einer alten Tempelanlage.

Tricks und Kniffe

Um flüssigen und ruckelfreien Spielspaß zu garantieren, greifen die Acclaim-Programmierer zu vielen kleinen Tricks, die im Spiel kaum auffallen. Das Szenario kommt ihnen dabei entgegen: In der Welt von Turok ist die Fernsicht dank des feuchtschwülen Wetters stark eingeschränkt, weit entfernte Berge oder Gebäude sind nur selten auszumachen – was der Spieler nicht sieht, muß der Computer nicht berechnen. Diese Clipping genannte Technik spart Taktzyklen für die Darstellung naher Objekte. Zu einem weiteren Trick greifen die Programmierer bei der Berechnung der aufwendig animierten Gegner. Um die immer wieder verblüffenden Todesszenen oder den furchterregenden Angriff eines Velos zu ermöglichen, kämpft Turok meist nur mit ein oder zwei Gegnern gleichzeitig – so kann sich der Prozessor ganz auf deren Darstellung konzentrieren. In der Praxis stört das nicht, da die Gegner auch aus der Nähe detailliert aussehen und den Spieler mit ihren unterschiedlichen Angriffsformen in Atem halten.

Bombastgrafik für alle PC-Spieler

Die uns zur Verfügung gestellte Beta-Version funktioniert mit dem Voodoo-Chip von 3Dfx. Das fertige Spiel soll dank Direct-3D-Schnittstelle alle gängigen Karten unterstützen. Auf schnellen Rechnern soll das Programm sogar ganz ohne 3D-Karte ausreichend schnell laufen – das glauben wir allerdings erst, wenn wir es sehen.

Mark teuren Rechnern hinter den Animationen. Wenn es um schnelle 3D-Grafik geht, kann kein normaler PC derartiger Konkurrenz Paroli bieten. Ein durchschnittlich konfigurierter Pentium-133 bringt mit Ach und Krach etwa 40.000 Polygonobjekte pro Sekunde auf den Bildschirm. In der gleichen Zeit zaubert jedes N64 locker 160.000 Polygone hervor. Doch dank der Verbreitung schneller und preisgünstiger 3D-Beschleunigerkarten hält der PC mit im Wettlauf der Polygonmeisterschaften. Mit **Turok: Dinosaur Hunter** setzt Hersteller Acclaim erstmals ein Programm um, das jede 3D-Karte bis zur letzten Taktzahl ausreizt. Für die Programmierer kein leichtes Unterfangen: Aufgrund der wesentlich feineren Bildschirmauflösung wird bei der PC-Variante etwa die vierfache Menge an Bildpunkten berechnet und durch die Grafikkarte an den Monitor geschickt. Dafür wirken die Gegner dann aber auch detaillierter und die Welt echter als beim N64-Original.



Aufwendige **Lichteffekte**: Dem Alien geht bei dem Beschuß schnell die Luft aus.



Nur selten muß Turok durch solche labyrinthartigen **Tunnelsysteme**.

Denn nie zuvor wurde bei einem Actionspiel größerer Grafikaufwand betrieben: Feuert man eine Maschinengewehrkarbe am angreifenden Dino vorbei ins Wasser, spritzen nicht nur Fontänen auf – jede Kugel ruft einen Wellenring im durchsichtigen Wasser hervor, der sich prompt ausbreitet. Während

man die Waffe wechselt, greift das verfehlte Ziel in voller Sauriergröße von der Seite an. Der frisch gezückte Granatwerfer erwischt das Schuppenvieh voll, doch es stapft einfach durch die transparente Explosion und gibt uns mit einem pfeilschnellen, flüssig animierten Klauenhieb den Rest. **ps**



Auf unserer CD finden Sie eine exklusive Video-Preview zu Turok

Turok: Dinosaur Hunter

Genre: Action

Hersteller: Acclaim

Termin: Oktober 97

Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Turoks geradlinige 3D-Action lebt von den lebensechten Monsteranimationen, dem ungewöhnlichen Dschungel-Szenario, der eindrucksvollen Grafik und den bombastischen Waffen.«