

Erneut auf dem Kriegspfad

Turok 2 Seeds of Evil



Dinos raus, Aliens rein: PC-Indianer Turok bekommt für sein nächstes Abenteuer außer einer neuen Grafikengine auch ein frisches Szenario.

Der Mann sieht aus, wie man sich den Lead-Designer eines 3D-Actionspiels vorstellt. Mit MG in der Hand und Helm auf dem Kopf könnte David Dienstbier, kreativer Kopf hinter **Turok 1** und dem Nachfolger **Seeds of Evil**, durchaus selbst die Hauptrolle in seinen Programmen spielen. Kein Wunder, schließlich verbringt er einen Großteil der knappen Freizeit im Acclaim-eigenen Fitneßstudio. Für **Turok 2** hat sich das Muskelpaket viel vorgenommen. Das Spiel setzt zwar da an, wo der erste Teil aufhörte –

aber damit haben sich die Gemeinsamkeiten fast schon. Der Campaigner ist besiegt, also wirft Turok die Wunderwaffe Chronoceptor in einen Vulkan. Doch das erweckt den noch schlimmeren Bösewicht Primagen zum Leben.

Aliens statt Kampfechsen

Abgesehen von ein paar Raptoren bekämpfen Sie künftig keine Dinos mehr. Dafür feiern die Aliens und Insekten aus dem ersten **Turok** fröhliche Wiederauferstehung. Insgesamt sollen Sie sich mit 30 Arten von Besti-



Dank neuer **Grafikengine** sehen Sie auch weiter entfernte Mauern.

en und fünf Obermotzen prügeln. Die bereits erstklassigen Animationen des ersten Teils wollen die Entwickler noch übertreffen. Unter anderem reagieren die Gegner auf Treffer in verschiedene Körperteile mit anderen Bewegungen. Die Außerirdischen habe ihre ganze Familie mitgebracht, einer der Endgegner wird eine gigantische, eierlegende Königin sein – **Aliens** läßt grüßen.

Die Monster sollen in Sachen Geisteskraft deutlich zulegen. »Als die Wegfindungsroutinen fertig waren, habe ich mich mal eine halbe Stunde von einem Alien jagen lassen. Obwohl ich ständig über Hindernisse gesprungen bin, blieb es mir unentwegt auf den Fersen.«, erzählt uns David stolz.

Gewaltige Waffen

Die spektakulären Explosionen waren eine der Stärken von **Turok**. Der zweite Teil soll da nicht zurückstehen. Sie schießen mit insgesamt 21 Kampfgeräten, drei davon funktionieren ausschließlich unter Wasser. Neben dem bewährten Hightech-Bogen, einer Flinte mit Zielfernrohr und diversen Strahlenkanonen soll vor allem der Homing Missile Launcher für effektvolles Monsterplätten sorgen: Der Raketenwerfer verschießt drei Projektile kurz hintereinander. Das erste schleudert die Bestien empor, das zweite trifft sie in der Luft und das dritte gibt ihnen schließlich den Rest. Längst nicht jede Waffe hilft gegen jeden Widersacher. »So



Gleich im Dutzend erledigt der **Flammenwerfer** die Gegner in der alten Burgruine.



Die **Echtzeit-Schatten** soll das fertige Programm ohne unschöne Polygon-Muster darstellen; im Mündungsfeuer flackern sie stillecht.



In griechisch anmutenden **Tempeln** jagt Turok nach den Aliens.

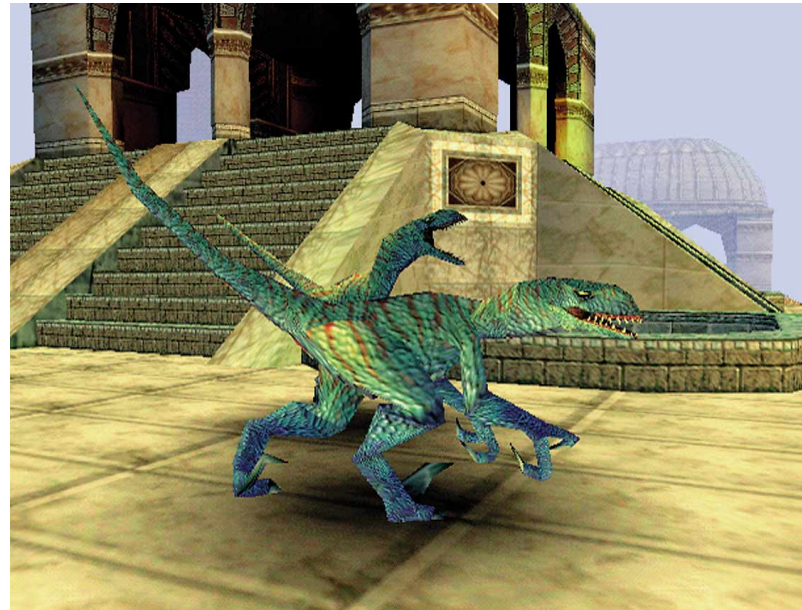


Von der detaillierten **Zeichnung** geht es über ein einfaches **Drahtgitter**-Modell bis zur fertigen **Bestie** im Spiel.

kommt mehr Taktik ins Spiel. Man muß wirklich überlegen, welche Waffe man gegen welchen Gegner verwendet«, erläutert David. Betäubungsgewehre legen die Monster vorübergehend schlafen; etwa, wenn man auf einer Bodenplatte mehr Gewicht braucht. Nicht jeder Schlafschuß funktioniert auch wirklich bei jedem Monster – der falsche Pfeil stachelt ein großes Alien sogar erst richtig an.

Organische Wände

Das Spielareal besteht aus sieben Levels, die nochmals deutlich größer sein sollen als im ersten Teil. Sie erkunden dunkle Raumschiffe mit gefährlich pulsierenden, organischen Wänden. Turok ballert sich durch eine gigan-



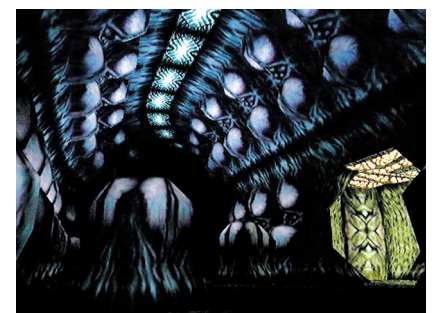
tische Insektenstadt mit mehreren Abschnitten, darunter auch ein riesiger Brutkasten mit Tausenden von Eiern. Andere Levels erinnern an Inka-Tempel oder asiatische Dörfer. David ermuntert seine Level-Designer ausdrücklich, möglichst viele Örtlichkeiten an der frischen Luft zu bauen. Trotzdem müssen Sie künftig seltener über tiefe Abgründe mit kleinen Plattformen hüpfen. »In **Turok** haben wir ein bißchen das rechte Maß verpaßt. Nach zwei Jahren Entwicklung waren wir perfekte Springer, aber viele der Spieler hatten damit echte Probleme.«

Platzende Melonen

Weder Kosten noch Mühen scheuen die Entwickler für die Soundeffekte. Die Designer waren nicht nur auf einem Schießstand und haben diverse Waffengeräusche di-

rekt vom Original aufgenommen. »Für die Splat-Klänge mußte Obst für rund 50 Dollar dran glauben. Wir haben Melonen aufgeschnitten oder an Wände geworfen – das klingt sehr überzeugend«, verrät David schmunzelnd. Die Grafiken von **Turok 1** basierten praktisch unverändert auf der N-64-Version. In **Seeds of Evil** soll das anders werden. Ein Team programmiert eine speziell auf 3D-Karten angepasste Variante. **PS**

Raptoren sind die einzigen überlebenden Dinos aus dem ersten Turok.



Die gesamte Höhle der Außerirdischen pulsiert mit beunruhigendem **Herzschlag**.

Turok 2: Seeds of Evil

Genre: 3D-Action
Termin: 4. Quartal '98

Hersteller: Acclaim
Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Die neue Grafikengine tut Turok 2 gut. Endlich gibt's nicht nur tolle Animationen, sondern auch abwechslungsreichere Levels. Ein klein wenig vermissen ich allerdings die Dinos aus dem ersten Teil.«