

Turok

Wenn sich diese Söldner mit gefährlichen Dinosauriern streiten, freut sich ein Dritter – und das sind Sie.



! Bilder von der Konsole

Obwohl wir einen ganzen Tag mit Turok verbracht haben, konnten wir keinen Blick auf die PC-Version werfen. Alle Bilder in dieser Preview stammen daher entweder von der Xbox 360 oder der PS3. Die Entwickler versicherten uns aber, dass die PC-Variante der Konsolenversion optisch in nichts nachstehen beziehungsweise diese übertreffen werde.

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4393

Aus alten Krimis weiß man: Der Gärtner ist immer der Mörder. Die Geschichte der Computerspiele hingegen lehrt uns: Ein Charakter mit dem Namen Kane führt nichts Gutes im Schilde. Entweder er will (wie in der **Command & Conquer**-Serie) die Weltherrschaft übernehmen, oder er flieht als Gangster (in **Kane & Lynch**) vor der Polizei. Nun tritt ein neuer Kane auf den Plan, der sich mit einem ganzen Söldnerheer auf einem Dschungelplaneten verschanzi hat. In der Rolle seines

früheren Schülers Joseph Turok sollen Sie dem Kriegsverbrecher nun das Handwerk legen.

Wir sind in London gewesen und haben neben einigen Singleplayer-Missionen zum weltweit ersten Mal auch den Multiplayer-Modus anspielen dürfen.

Ab in die Zukunft

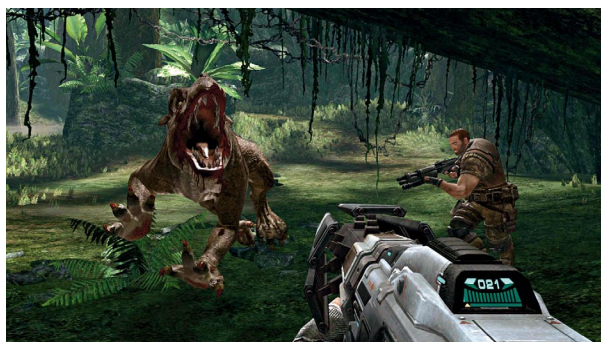
Der Name **Turok** wird meist in Verbindung mit den beiden erfolgreichen Titeln **Turok: Dinosaur Hunter** (1996) und **Turok: Seeds of Evil** (1998) genannt. Die Spie-

ler schlüpfen damals in die Haut des Indianers Joshua Fireseed und lieferten sich in einer Parallelwelt Kämpfe mit Aliens (in der deutschen Fassung Robotern) und Dinosauriern. Auf die beiden ersten Titel der Serie folgten drei weitere, die allerdings mehr oder weniger in der Versenkung verschwanden. Nun steht also die Veröffentlichung des sechsten Teils bevor. Allerdings zeichnet nicht mehr der bisherige Entwickler Iguana Entertainment, sondern das kanadische Studio Propaganda Games für das Spiel verantwortlich. Das frische Team verpasst der Serie eine Neuausrichtung und erschafft ein völlig neues Universum um den Helden Turok. Die Handlung spielt nicht mehr in einer Parallelwelt, sondern mehrere hundert Jahre in der Zukunft auf einem unwirtlichen Planeten. Auch Aliens werden Sie in diesem Szenario vergebens suchen, die Hauptgegner sind nun Soldaten. Viel interessanter als der Kampf gegen Menschen ist allerdings die Auseinandersetzung mit den »Ureinwohnern« des Planeten, den Dinosauriern. Die haben nämlich die Angewohnheit, ständig unangemeldet aufzutauchen und so die Gefechte mit den feindlichen Soldaten unberechenbar zu machen.

In die ewigen Jagdgründe

Damit wir überhaupt eine Chance gegen die nahkampfstarken Di-

nos und unsere menschlichen Widersacher haben, steht uns ein vielfältiges Waffenarsenal zur Verfügung. Unter den genretypischen Schießprügeln wie dem Maschinengewehr und der Schrotflinte befindet sich auch eine Minigun. Diese feuert im Primärmodus standardgemäß Salve um Salve in die Gegnerhorden. Im Sekundärmodus allerdings wird aus ihr ein mächtiges stationäres Geschütz, das etwa in einem engen Gang postiert die Gegner selbsttätig aus den Schuhen bläst. Während also alle Feinde im Blickfeld der Waffe automatisch aufs Korn genommen werden, können wir in Deckung gehen oder mit einer zusätzlichen Knarre Saures geben. Dabei darf allerdings kein Widersacher zu nahe an unsere Selbstschussanlage kommen, sonst dreht er den Speiß um, und wir sind vom Feuerhagel festgenagelt. Im Multiplayer zaubert diese Taktik fiesen Waffendieben ein besonders schadenfrohes Grinsen ins Gesicht. Turok führt allerdings auch extrem durchschlagskräftige Energiewummen mit sich. Die Sticky-Bomb-Gun etwa feuert im Primärmodus eine Haftbombe, die wir auf Wunsch detonieren lassen. Im Sekundärmodus verschie-



Oft sind Sie im Team mit KI-Kollegen unterwegs – der Dino hat allein keine Chance.



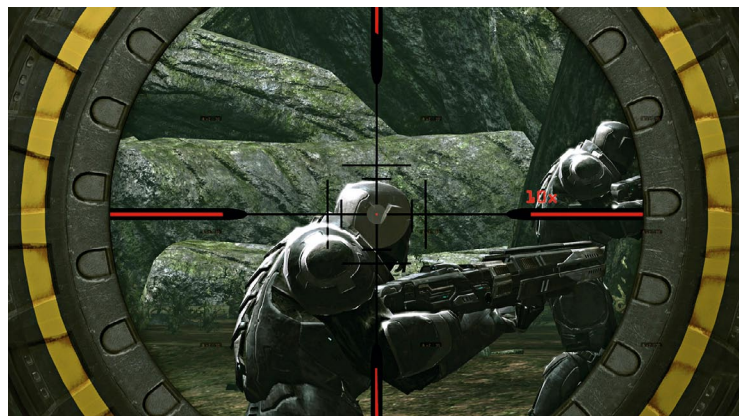
Turok streckt eine Riesenechse nieder – die Tötungsszene ist nichts für zarte Gemüter.



Einem Dino im **Nahkampf** zu begegnen, ist keine gute Idee. Gegen diesen hier haben wir mit dem Bogen keine Chance. Schön zu sehen: Ein Pfeil hat die Echse bereits erwischt – leider ohne Wirkung.



Das Messer ist die ideale Waffe, um **lautlos** Wachen auszuschalten und so in feindliche Basen einzudringen.



Wir hoffen auf mehr **Gegnergervielfalt** im fertigen Spiel – gesehen haben wir nur Dinos und diese Soldaten.

ßen wir einen kleinen Teppich aus Feuerkugeln, der bei Feindkontakt explodiert. So legen wir auf einer Lichtung zunächst unsere Fallen aus und locken schließlich eine nichts ahnende Soldatenpatrouille in ihr Verderben. Noch effektiver als unser Hinterhalt: Wir schleichen mit gezücktem Messer durchs hohe Gras und erledigen Dinos wie Soldaten von hinten, indem wir zum richtigen Zeitpunkt eine bestimmte Taste drücken. Dann schaltet das Spiel in die Außenperspektive und wir sehen Turok, wie er sich auf sein Opfer stürzt und dessen Kehle durchschneidet – effektiv und brutal zugleich. Der aus den Vorgängern bekannte Bogen hilft uns mit einem einfachen Trick, aus sicherer Distanz ganze Soldatengruppen zu erledigen. Dazu zerschießen wir die großen Dino-Eier, zwischen denen unsere Wi-

dersacher patrouillieren. Gleich danach taucht eine wütende Mutterbestie auf und macht kurzen Prozess mit den Eindringlingen.

Schön zusammen bleiben

Neben dem Singleplayer- haben wir auch erstmals den Multiplayer-Modus anspielen dürfen. Auf insgesamt sieben Karten lieferten wir uns Gefechte in typischen Modi wie Deathmatch oder Capture the Flag. An Dynamik gewinnen die Kämpfe durch die Dinosaurier. Schnell dreht sich ein Gefecht, wenn unerwartet Riesenechsen auftauchen und Chaos unter den Spielern verbreiten. Für das finale Spiel versprochen uns die Entwickler darüber hinaus drei Koop-Szenarien, in denen Sie im Team mit bis zu vier Spielern Missionen absolvieren. In Sachen Grafik macht **Turok** einen soliden Ein-

druck. Die Unreal Engine 3 setzt die Spielwelt atmosphärisch in Szene, im direkten Vergleich mit unserer Shooter-Referenz **Crysis** zieht das Spiel in puncto Dschungel-Darstellung aber deutlich den Kürzeren. Sehr gut gelungen sind den Entwicklern die Animationen, besonders die Dinosaurier bewe-

gen sich geschmeidig durch das Unterholz. Manche von ihnen klettern sogar Bäume oder steile Felswände hinauf, die Spielwelt fühlt sich dadurch umso lebendiger an. Kleine Echsen kann man oft nur anhand der Spuren im umknickenden Gras verfolgen – ein Plus für die Atmosphäre! **YCH**

Turok

► **Angespielt** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **Februar 2008**
► Hersteller **Propaganda Games / Touchstone** ► Status **zu 80% fertig**

Yassin Chakhchoukh: Die wenigen Stunden mit Turok haben bereits viel Spaß gebracht. Für die PC-Version habe ich dennoch eine Wunschliste: Freies Speichern etwa ist Pflicht, genau wie eine sorgfältige Umsetzung der Steuerung. Wenn die Hintergrundgeschichte dann noch so spannend wird wie die Kämpfe, trete ich sehr gern ein weiteres Mal gegen jemanden namens Kane an.



redaktion@gamestar.de

Potenzial Sehr gut