



Vor Jahren war Turok auf den Konsolen ein Hit. Mit Betonung auf »vor Jahren« und »Konsolen«. Heute und auf dem PC sieht das anders aus.

Es mag daran liegen, dass sie einmal die Erde beherrscht haben. Oder daran, dass sie die größten Tiere waren, die dieser Planet je hervorgebracht hat. Und

dass einige von ihnen problemlos Menschen hätten verspeisen können. Auf jeden Fall strahlen Dinosaurier auf viele Menschen eine starke Faszination aus. Filme, Bilderbücher oder Action-Spielzeug mit den Riesenechsen verkaufen sich seit jeher wie geschnittenes Brot. Ein Ego-Shooter mit den Viechern kann dann ja eigentlich nicht wirklich schlecht sein. Oder? **Turok** ist ein solcher Shooter, und wirklich schlecht ist er tatsächlich nicht. Aber Propaganda Games, seine Entwickler, vertrauen zu sehr darauf, dass die Dinosaurier die Mängel des Spiels verdecken. Doch so groß ist selbst ein ausgewachsener Tyrannosaurus nicht.

Whiskey für den Indianer

Weitaus gewöhnlicher als ein Shooter mit Dinosauriern ist ein Shooter mit Weltraum-Marines,

und so spielen Sie auch in **Turok** einen solchen Soldaten der Zukunft. Der heißt zwar Turok, hat mit dem Namensgeber der alten Shooter-Serie aber nichts gemeinsam. Außer, dass er ebenfalls indianischer Abstammung und ein harter Kerl ist. So hart, dass er in seiner Vergangenheit in einer skrupellosen Elite-Einheit namens »Wolfsrudel« diente. Weil die sich aber mehr und mehr zu einer Gangsterbande entwickelte, stieg Turok schließlich aus. Doch da er weiß, wie diese Burschen ticken, muss er nun mit den Soldaten einer anderen Einheit, der Whiskey Company, seinen ehemaligen Vorgesetzten Kane jagen. Der hat sich zusammen mit seinen Kumpanen und einer Söldnerarmee auf einem entlegenen Urwaldplaneten veranzant und denkt gar nicht daran, sich einfach verhaften zu las-

sen. Im Gegenteil: Er lässt das Raumschiff seiner Häscher einfach abschießen. Der Pott knallt mitten in den Urwald, ein Großteil der Whiskey Company stirbt, und die Überlebenden werden plötzlich nicht nur von Kanes Männern, sondern auch von unzähligen hungrigen Dinosauriern gejagt.

Echsen für den Neubau

Kanes Planet befindet sich gerade im »Terra-Forming«, also der Neulanderschließung mit technischen Hilfsmitteln. Durch einen unglaublichen Zufall durchläuft er dabei die gleiche Evolution wie die Erde vor Millionen von Jahren – daher auch die Dinosaurier. Okay, das klingt ziemlich bescheuert, ist letztlich aber auch nicht viel unglaubwürdiger als die Story von **Jurassic Park**. Die Hauptsache ist: Die Viecher seh-

Tierisch dumm

Petra Schmitz: Ob Wehrmachtssoldaten als Feinde out sind, darüber mag man sich noch streiten. Aber Dinosaurier? Die sind nun schon seit ein paar Millionen Jahren out, wenn man mich fragt. Ich habe keine Lust, in einem Shooter gegen Tiere zu kämpfen, und wenn sie auch noch so groß sind. Damit können sich die Entwickler zwar prima um eine gute KI mogeln (»Hey, das sind Echsen, die müssen dumm sein!«), aber ich will nun mal Gegner, die eine Herausforderung darstellen. Und in **Turok** finde ich die nicht mal auf Seiten des Wolfsrudels. Wölfe, Saurier – alle doof.



petra@gamestar.de



KI-Kameraden sterben nicht, sondern gehen auf die Knie, bis das Gefecht vorüber ist.



Dinosaurier greifen Menschen jeglicher Gesinnung an – auch wie hier im Mehrspielermodus.



Fällt ein Tier über Turok her, müssen Sie es in einem simplen Minispiel abwehren.

besonders geschickt verhalten würden. Aber die Maussteuerung reagiert schlicht so unruhig, dass wir Probleme haben, bewegliche Ziele zu treffen. In Sachen Bedienung ist **Turok** die wohl schlechteste Konsolen-Portierung seit langem. Denn um die sekundären Feuermodi von Turoks Waffen benutzen zu können, müssen wir die Shift-Taste benutzen. Beim Scharfschützengewehr etwa löst der linke Mausknopf die Waffe aus, die rechte aktiviert das Zielfernrohr. Soweit, so normal. Eine Granate werfen wir dabei aber mit Shift + rechte Maustaste, näher heranzoomen können Sie nur mit Shift + linke Maustaste. Wer wie wir normalerweise Shift zum Ducken nutzt, kommt bei **Turok** also ständig durcheinander, umprogrammieren lässt sich das nämlich nicht. Anscheinend hat Propaganda Games bei der Portierung der Konsolenversion von **Turok** übersehen, dass es auf dem PC-Keyboard erheblich mehr Tasten gibt als auf einem Xbox-Controller, und Doppelbelegungen daher völlig unnötig sind.

Speichern für Geduldige

Apropos Doppelbelegung: Turok kann manche Knarren beidhändig benutzen, etwa eine Maschinenpistole links und eine Schrotflinte rechts. Weil dann beim Schießen das Fadenkreuz aber noch wirrer in der Gegend herumspringt, ziehen wir bevorzugt mit nur einer

Waffe los. Von den abgefahrenen Schießprügeln des Ur-**Turok** ist nur der Bogen übrig geblieben, der Rest sind lahme Standard-Wummen. Während Sie in den alten Dino-Shootern oder auch in der **Thief**-Reihe Pfeile mitunter wieder aufsammeln konnten, klappt das im neuen **Turok** nicht mehr. Die größte Komfortsünde des Spiels ist jedoch eine andere: Freies Speichern ist nicht erlaubt, und zu allem Überfluss liegen die Sicherungspunkte teilweise derart weit auseinander, dass es wirkt, als wollten uns die Entwickler zum Spielabbruch nötigen.

Haut für den T-Rex

Wir haben **Turok** letztlich nicht nur deshalb bis zum Ende gespielt, weil das unser Job ist, sondern weil das Spiel eine vergleichsweise interessante Geschichte erzählt. Immer wieder verlässt die Kamera Turoks Körper, um in kurzen Zwischensequenzen Streitereien zwischen dem enigmatischen Einzelgänger und seinen neuen Kameraden oder Rückblicke aus seiner Zeit beim Wolfsrudel zu zeigen. Letztlich bleiben zwar einige Fragen offen, dennoch haben wir uns gespannt bis zur Konfrontation zwischen Kane und Turok vorgekämpft. Und wer sich am Ende von **Jurassic Park** geärgert hat, dass der Tyrannosaurus Rex auf einmal wieder die Krone der Schöpfung sein soll, der kommt in **Turok** doch noch auf seine Kosten. **FAB**

Zweischneidiges Messer

Fabian Siegmund: Als mir John Grimm von Propaganda Games vor einigen Wochen Turok vorspielte und dabei ständig mit den Waffen und Feuermodi durcheinander kam, dachte ich noch, dass er bestimmt nicht so oft selbst spiele. Aber auch ich muss immer noch überlegen, mit welcher Tastenkombination ich welchen Angriff auslöse. In Sachen Bedienung und Leveldesign fällt Turok bei mir also gnadenlos durch, die Erzählweise und die Dinos machen hingegen Spaß.



fabian@gamestar.de



Das hohe Dschungelgras sieht schick aus, kommt aber zu selten zum Einsatz. (niedrige Details)

TUROK EGO-SHOOTER

PC

ENTWICKLER Propaganda Games (Turok ist das Erstlingswerk)

PUBLISHER Touchstone

SPRACHE Deutsch, vier weitere Sprachen

AUSSTATTUNG DVD-Box, 2 DVDs, 32 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 30.4.2008

CA. PREIS 45 Euro

USK keine Jugendfr.

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 7 Stunden

GENRE ACTION

SZENARIO realistisch fiktiv

FREIHEIT linear offene Welt

HANDLUNG einfach komplex

GEWALT keine brutal

SPIELABLAUF Action Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

EINSTIEG leicht schwierig

SPIELMECHANIK einfach komplex

SPIELTEMPO langsam schnell

HILFEN Texthilfen

SPEICHERSYSTEM automatisches Speichern, Wiedereinstiegspunkte

ERFORDERT

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,4 GHz Intel XP 2400+ AMD 1,0 GB RAM 16 GB Festplatte	3,4 GHz Intel A64 3200+ AMD 2,0 GB RAM 16 GB Festplatte	Core 2 Duo E4300 A64 X2/3800+ AMD 2,0 GB RAM 16 GB Festplatte

PROFITIERT VON Multicore-Prozessoren, Surround-Hardware

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Securom

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAPHIKKARTEN

- Geforce 6600 GT
- Geforce 7600 GT
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8600 GT / GTS
- Geforce 8800 GT / GTS
- Radeon X800 / X850
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2600 XT
- Radeon HD 2900 XT
- Radeon HD 3850 / 3870

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4) zwei Deathmatch- und CTF-Varianten (je 16), missionsbasierter Modus (16)

SPIELTYPEN Netzwerk, Internet **SERVERSUCHE** intern

DEDICATED SERVER ja **MULTIPLAYER-SPASS** 20 Stunden

FAZIT Bekannte Modi kriegen durch die Saurier neuen Schwung.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ coole Nahkampf-Animationen + hübsche Dinosaurier + wogendes Dschungelgras + lieblose Level-Texturen	7 / 10
SOUND	+ stimmungsvolle Musik + gute englische Sprecher + lahme deutsche Sprecher + KI sagt ständig die gleichen Sprüche auf	8 / 10
BALANCE	+ Turok heilt selbständig + unfaires Kontrollpunkt-System + manche Passagen zu schwer + Messer gegen Dinosaurier zu stark	3 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Dinosaurier + Urwald-Soundkulisse + Dinosaurier als Schlachtvieh + Söldner sehen alle gleich aus	8 / 10
BEDIENUNG	- miserable Maussteuerung + Shift-Taste für sekundäre Feuermodi - kein freies Speichern + ewige Ladezeiten	3 / 10
UMFANG	+ umfassender Mehrspielerpart mit Koop-Missionen - kurze Solo-Kampagne	7 / 10
LEVELDISEIGN	+ farbliche Abwechslung im Dschungel + absolut linear + künstlich wirkender Urwald + Gebäude ohne Inneneinrichtung	4 / 10
KI	+ Dinosaurier attackieren Menschen + Feinde und Kameraden gleichermaßen dumm + Gegner bemerken Turok mitunter nicht	5 / 10
WAFFEN	+ cooler Bogen + derbe Messer-Metzelleien + zweihändiges Ballern + keine innovativen Waffen	7 / 10
HANDLUNG	+ cooler Held + charismatischer Schurke + Rückblicke in Turoks Vergangenheit + Ende mit offenen Fragen	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend

FAZIT Schwache Konsolenumsetzung mit coolen Sauriern.

60
SPIELSPASS