



## Turrigan 2002: Hervorragender PC-Remake des Klassikers

Von David Wolski / 24.02.2003

Vor einer Dekade hatten Homecomputer wie Atari ST und Amiga im Spielbereich die Nase vorn. Für den PC waren gute Titel rar, die Standard-Hardware des drögen Rechenknechts verwöhnte Programmierer nicht mit spieletauglichen Voraussetzungen: Adlib-Sound war gerade mal gut für klimpernde Hintergrundmusik, erschwingliche VGA-Karten boten nicht mehr als 256 Farben bei einer Auflösung von 320x200 und Joystickports waren allenfalls auf exotischen Zusatzkarten angebracht.

So erschienen vor etwas mehr als zehn Jahren alle Spiele-Klassiker fast ausschließlich für die heute im Keller verstaubenden "Brotkästen" und "Briefbeschwerer" - wie PC-Nerds die Homecomputer von Atari Commodore zu schmähen pflegten. Nicht ohne Neid, denn gerade die Amiga 500 war für den damaligen Preis eine perfekte Spielekiste.

### Besser spät als nie

Viele gute Spiele blieben dem PC damals vorenthalten. Prickelnder Vier-Kanal-Sound und Blitter-Chip ließ schnelle Spielegenre gerade auf der Amiga-Plattform erblühen. Ein Klassiker war Turrigan: Jump 'n'Run und gepflegte Ballerei verschmolzen zu einem überzeugenden Highlight.

Überzeugend ist auch die Umsetzung für den PC geworden, fast 13 Jahre nach den Versionen für die Homecomputer kann Turrigan jetzt auch auf zeitgenössischen PCs springen, suchen und schießen. Möglich machten die erfreuliche Umsetzung die Coder von [Pekaro Software](#).

Während die Coder von Pekaro den Namen Ihren eigenen Vornamen (Pedro, Karsten und Roy) zusammensetzten, denken eingeweihte Brotkasten- oder Briefbeschwerer-Besitzer bei Turrigan eher an die Namen von Manfred Trenz und [Chris Hülsbeck](#).

Trenz zeigte mit dem Ehrgeiz eines Hardware-Grenzgängers, was technisch für großartiges Gameplay machbar war. Hülsbeck sprengte das Limit der gängigen Soundchips mit kurzweiligen Arpeggio-Kompositionen, die Ohrwurm-Qualitäten besitzen. Das gleiche Team legte mit den Spielen "The Great Giana Sisters" (C64), "R-Type" (C64) und "Katakis" eine zuvor unerreichbare Qualität vor, an der sich viele Shooter bis heute messen müssen.

### Einfaches Spielprinzip verspricht viel Spielspaß

Das Spielprinzip von Turrigan ist schnell erzählt. Warum auch nicht, schließlich haben auch die meisten erfolgreichen Pop-Songs selten mehr als drei Akkorde: Exakte Kollisionsabfragen, zahlreiche Extras und ausufernde Level.

Meist gibt es mehr als einen Weg zum Ziel, allenthalben warten Bonus-Bereiche auf ihre Entdeckung und der Firepower der Spielfigur lässt zu absurden Ausmaßen aufstocken, was für die am Level-Ende lauernden Gegner auch dringend nötig ist.

Vom Jump 'n'Run erbt Turrigan die Steuerung und den prinzipiellen Levelaufbau. Die Niedlichkeit einer Mario-Welt ist hier aber von schicken Schurken und mannigfaltigen Monstrositäten ersetzt, bis hin zum Giger-inspirierten Alien-Level. Von Shootern kommt die Auswahl der unterschiedlichen Waffentypen: gezielte Energie, gestreutes Plasma, reflektierende

Feuerkugeln, Smartbombs und limitierte, lodernde Lichtwände.

Zur Not lässt sich der Turrican in eine rotierende, unzerstörbare Kugel verwandeln, deren Aktionsradius aber sehr begrenzt ist. Die unterschiedlichen Gegner am Level-Ende möchten alle diese Varianten kennen lernen, bevor es zum nächsten Level geht. Die Schwierigkeit ist ansteigend und verlangt viel Fingerspitzengefühl

### **Gut abgehangen, aber nicht angestaubt**

Turrican 2002 kann sich jetzt auch auf dem PC sehen lassen. Hier ist kein Diletantismus am Werk, der Spiele-Klassiker nur aus Nostalgie wieder auferstehen lässt. Bei der Level-Auswahl hält sich Turrican 2002 weitgehend an die Turrican 2 Version für die Amiga.

Die Grafik ist originalgetreu und aus den Boxen schallt der Originalsound von Chris Hülsbeck. Selten macht ein Jump´n´Run so viel Spaß, bei Turrican 2002 stimmt fast alles. Lediglich bei der Steuerung kommen Besitzer von Analog-Joysticks nicht auf Ihre Kosten: Was für Flugsimulationen geeignet ist, verwandelt sich hier in einen unkontrollierbaren Schwamm.

Turrican 2002 verlangt nach Gamepads. Wer sowas nicht besitzt, verzagt aber auch nicht mit der Steuerung per Tastatur: Mit etwas Übung lässt sich Turrican 2002 auch damit durchspielen. Aber PC-Besitzer sind von je her leidensfähig.

### **Weitere Infos & Download**

Turrican 2002 verlangt nach Windows ab Version 98 und Direct X. Es stehen zwei unterschiedliche Versionen zum Download bereit.

Unter Windows 98/ME und XP funktioniert die Soundausgabe per TFMX-Player nicht richtig, die umfangreiche (rund 40 Megabyte) Version mit MP3-Sound ist hier vorzuziehen.

Unter Windows 2000 garantiert der kleinere Download Spielspass mit ungetrübtem Hörgenuss. Weitere Fragen beantwortet die [FAQ zu T2002](#).

[PC-WELT Screenshot-Galerie: Turrican 2002](#)

[Download von Turrican 2002](#)